

# 六本木未来会議

デザインとアートと人をつなぐ街に

名和晃平 彫刻家  
Kohei Nawa / Sculptor



## CREATOR<sup>No</sup> INTERVIEW 37

### 名和晃平 Kohei Nawa

1975年生まれ。彫刻家、京都造形芸術大学准教授。

独自の「PixCell」という概念を基軸に、作品を構成する要素や質感を追求した作品を展開する。2009年より京都・伏見区に創作のためのプラットフォーム「SANDWICH」を立ち上げ、様々なプロジェクトに携わる。2011年には東京都現代美術館で個展を開催。2013年には瀬戸内国際芸術祭やあいちトリエンナーレへ参加。また、韓国・チョンナン市に巨大な屋外彫刻"Manifold"を設置するなど、国内外で精力的に活動する。

No  
**37** 名和晃平 彫刻家  
KOHEI NAWA / Sculptor

クリエイターインタビュー

『彫刻、その先にあるもの』

個人からプラットフォームへ、  
彫刻からプロジェクトへ。



photo\_ryumon kagioka / text\_kentaro inoue

六本木ヒルズ・森タワーの49階、アカデミーヒルズで開催された1DAYイベント「六本木アートカレッジ」。その講座のひとつとして、六本木未来会議の公開インタビューが行われました。ゲストは、3Dモデリングシステムなどデジタル技術を使った作品で知られる、彫刻家の名和晃平さん。六本木の思い出にはじまり、制作拠点である京都のスタジオ「SANDWICH」の成り立ち、個々の作品の制作秘話まで。作品と空間、そして建築と都市とを横断するインタビューをどうぞ。

**芋洗坂にあった「トラウマリス」がたまり場。**

大学を卒業した2003年に、「キリンアートアワード」という現代アートのコンペで奨励賞をもらったんです。それまであまり東京に来たことはなくて、このとき初めて、いわゆるアートピープルと呼ばれる人たちと出会いました。今は恵比寿に移転した「トラウマリス」というバーが芋洗坂にあって、そこで夜な夜なドローイングを描いたり、同世代のアーティストと話をしたり。当時、六本木はとにかくそこしか知らなくて、たまり場にしていました。

六本木って、スピード感があって混沌としていますよね。そもそも、この街の中心がどこなのかわからないし、いまだにしっかり街を歩いたことがない。僕が拠点にしている京都とは全然違いますね。京都はもう少しのんびりしていて静かだし、コンパクト。街が長いスパンでできあがっているの、バランスがいいのかもしれません。六本木のように刺激的なものがどんどん現れる場所とは対照的な気がします。

## 都市や時代を彫刻に置き換えて表現する。

大学の博士論文として、「感性と表皮」というテーマで、現代における彫刻論を書いたことがあります。世界の都市を見てみると、商業空間がどんどん増殖したり膨張しているように感じました。そういう資本主義の論理によって生み出された造形やテクスチャーが、街の表皮を覆っていく。それはうつるだし、感性に対してけっしていい働きかけをするものばかりじゃない。

プロダクトであっても建築であっても、消費されたらまた取り替える、そういう街の作り方をしているように見えました。感じていたのは、どちらにしても現代の資本主義のやり方は限界だということ。経済ばかりを優先して、競争原理だけで走っていくと、きっと問題が出てくるんだろうな、と。シュタイナーとか理想主義の哲学書を読んでいたこともあって、当時はそんな疑問を持っていました。

「SCUM」は、そうしたことのメタファーとして生まれた作品です。SCUMという言葉には「泡」という意味のほかにも、「灰汁」という意味もあります。刺激がひとつの泡だとすると、その泡が堆積してコップやお皿に満たされすぎると、ぶよぶよと膨張していく。SCUM は輪郭を見えなくしていくオブジェですが、一方で、造形物を透明感があるガラスビーズで覆った「PixCell」というシリーズをつくったり。都市なのか時代なのかわかりませんが、彫刻に置き換えて表現していました。



### SCUM

オブジェクトに発泡ポリウレタンの霧を吹きかけたその表皮は、資本主義社会の中で膨張し鈍磨していく感覚を示している。写真のほか、モチーフの輪郭を保った「Villus」シリーズもある。

## 個人の工房から「SANDWICH」というプラットフォームへ。

僕は今、京都の宇治川沿いにある「SANDWICH」というスタジオで、複数のチームとともに仕事をしています。中心にコンテンポラリーアートがあって、他にもグラフィックデザイン、最近では国内外の建築も手がけようということで一級建築士事務所にもなりました。プロジェクトをマネジメントするオフィスチーム、技法の開発や素材の研究から設置まで、個人でやっていたスタジオが進化したプロダクションチームがあります。

スタジオの作り方としては実験的なかもしれませんが、個人の工房からプラットフォームへシフトしようと思いました。学生をはじめ、デザイナーや建築家も巻き込んで、大学でもないし会社でもない、誰もが使えるフラットでニュートラルな、みんなの遊び場みたいな場所をつくらうと。僕にとって美大は、好きなことばかりできる天国みたいなところだったので、その延長線上のような場所であってほしいとも思っています。

以前は、そんな「場」をつくりたいなんて、まったく考えていませんでした。借りていたスタジオが手狭になって場所を探していたら、たまたまポストに不動産屋のチラシが入っていて、

間取りと家賃だけをたよりに物件を見に行ってみると、そこは土手沿いにある工場の跡地。予想以上に開けていて、いつも風が吹いているのも気持ちよく感じて、ここに移ろうと決めました。



#### SANDWICH

2009年に起ち上げた、京都・伏見にある創作のためのプラットフォーム。約500㎡の空間で、名和氏はじめ40名ほどのスタッフが幅広い活動を行う。2013年12月7日から2014年2月16日まで、表参道のEYE OF GYREにて、その世界観を体験できる「SANDWICH」展を開催。



名和晃平 彫刻家  
KOHEI NAWA / Sculptor

photo\_ryumon kagioka / text\_kentaro inoue

#### プロジェクトが連鎖し、何かが起こり続ける場所。

SANDWICH という名前の由来は、もともとそこがサンドイッチ工場だったから。初めて来たときはぼろぼろの空き家で、ベルトコンベアとか工場の残骸も残っていて。最初はスタッフも、「電話に『サンドイッチです!』って言って出るんですか!?'なんて戸惑っていましたが、この名前が定着するまで頑張ろうとってはじめて、もう5年目になります。

たまに、近所の農家の人が野菜を持ってきてくれることもありますね。一時、若い子が鹿ばっ

かり運んでいる（作品「PixCell-Deer」）ってウワサになって、「劇団の人ですか？」なんて聞かれたこともありましたが（笑）。

建築の打ち合わせやっていると、アートプロジェクトの打ち合わせをやっていたり、そのまたとなりでサンプルをつくっていたり。スタジオ内では日々さまざまなことが起こり続けています。とにかくいろんな立場の人が、同じ平場の上でプロジェクトに取り組むので、建築とアートも勝手につながるし、会話も生まれやすい。自分が学生するとき、こういうところに入り出したかったと思えるような場所になりました。

とはいえ、クリエイティブな世界でサバイブしていかなければならないので、休んでいる余裕はありません。自分の個展はもちろん、京都造形大の学生をベースにした ULTRA PROJECT をはじめ、グラフィックに建築まで。中を歩いたら歩くだけやることが出てくるというくらい、プロジェクトがひしめきあっている。簡単なレジデンスもあって、国内外からインターンも受け入れています。



#### PixCell-Deer

インターネットで入手した鹿の剥製を透明なクリスタルガラスのビーズですき間なく覆った「BEADS」シリーズのひとつ。名和氏の代表作としても知られ、PixCell-Deer#24 はニューヨークのメトロポリタン美術館に収蔵。

#### どこからどこまでが作品かなんて、気にしなくていい。

SANDWICH をつくってからというもの、仕事のやり方から何からまったく変わって、やっぱり場所って大きいんだと実感しましたね。スタッフも育ってきたし、僕自身も、とても勉強になっています。最近、本格的に建築プロジェクトがはじまって、ますます忙しくなってきました。もともと建築は研究テーマのひとつでもあったのですが、まさか自分が建築事務所をやることになるとは思っていませんでしたから。

そもそも僕の作品って、たとえば水槽にシリコンオイルを入れて、その中で泡を循環させるとか、プリズムのボックスの中に剥製を入れるとか、ミリ単位で設計をしないといけないものが多くあります。作品を考えるとということは、それに合った空間を考えること。空間を考えるということは、つまり建築を考えることでもあって、結局どこからどこまでが作品で、どこからどこまでが建築かなんて気にしなくてもいいと思うようになりました。

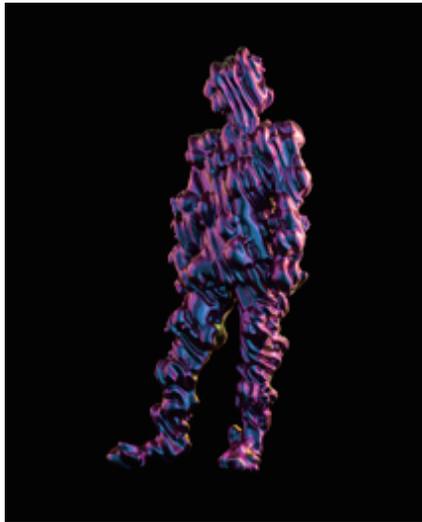
「ここにアートワークを置いてください」って言われたときに、それがただ単にインテリア的な発想だったらあまり面白くないけれど、建築の概念を内包したアートとしてとらえると面白い。その空間をどうやってアートに変えるかって考えたら、必然的に建築的なアプローチが重要になってくるし、建築についてもっと知りたくなるでしょう。

**彫刻をつくるのは建築をつくるのと同じ。**

実は、コンピュータの中で造形するのは、建築と変わらないんですよ。たとえば「Trans」という作品では、人体を 3D スキャンして、プログラムを組んで彫刻をつくりました。この手法では、どんなに大きい造形物も小さい造形物も、それこそ建築でも人体でも、全部同じ「ボクセル」（体積の要素を表す三次元空間での単位）という情報として扱います。そもそもジャンル自体、関係なくなってしまうのです。

「瀬戸内国際芸術祭 2013」では、妹島和世さんが設計した建物の中で「Biota」というインスタレーションをさせてもらいました。これはまず、妹島さんが設計した建築を全部 3D でつくって、その中に僕が「触感デバイス」というデジタルの粘土に触ることができる装置を使って造形をしていきます。それを設計図にして、作品を仕上げていくわけです。

コンピュータの中のデータと現実のマテリアル、それを同時にさわって、2 つの世界を行ったり来たりしながら作品をつくる。ズレが出ることもあれば、完全に一致することもあるし、作業を続けていると現実の世界が 3D みたいに見えてくることもあって、その感覚も面白いですね。



#### Trans

人体やオブジェを最新技術を使って 3D スキャンし、そのデータを独自の変換プログラムで加工・変形することで生み出された作品群。2012 年に、新作彫刻シリーズとして登場した。



#### Biota(Fauna/Flora)

古民家を改修し展示を行う「犬島 家プロジェクト」。妹島和世氏が手がけた「F 邸」内に、瀬戸内国際芸術祭 2013 開催に合わせて展示されたインスタレーション。「Fauna」「Flora」という 2 つの坪庭の中心に SCUM のオブジェが。



名和晃平 彫刻家  
KOHEI NAWA / Sculptor

photo\_ryumon kagioka / text\_kentaro inoue

### 人間の意識を現実化させたものが、作品であり都市。

建築にも設計図があって、それにマテリアルを当てはめてつくっていきますよね。そういう見方をすれば、作品も都市も、人間の意識を現実化させるという意味では同じ。これまでは、ホワイトキューブの中で感覚にフォーカスする展示が多かったのですが、最近は、個々の作品がクロスオーバーしはじめている気がします。

たとえば、あいちトリエンナーレに出展した「Foam」は、真っ暗な部屋の中に泡のボリュームが絶えず変化し続け、浮かび上がるインスタレーションです。ランドスケープのように空間の中にさまざまな形態の泡が立ち上がり、高さも 3m になったり 4m になったり、毎日形が変化していきます。発生する泡の数と消える泡の数の差で形態が生まれるというのも、すごく都市とか建築的だと思いますね。

また「Manifold」は、韓国のチョナンという街の真ん中に、巨大な彫刻をつくるプロジェクト。日本で設計したものを中国で削って型をとって、アルミを流し込んで、それをまた日本に持ってきて、一つひとつ溶接して鉄骨と合わせます。最終的にはすべてのパーツを韓国に運び、また溶接でつなぐという、2年がかりの壮大なプロジェクトでした。

このときのオーダーは、「300年持ちこたえる作品をつくってほしい」というもの。300年というと、もはや都市とか街のスパンより、ずっと長い時間。今、目の前にある百貨店が存在しているのかどうか、街がどう変わっていくのかすらわかりません。それなら、現在の街の状況に合わせることを考えなくてもいいのではと思います、恒久的に作品があることによって、この街に何が起こるのかを想像しながらつくって行きました。



#### Foam

あいちトリエンナーレ 2013 に出展。砂利が敷き詰められた約 25m 四方の空間の中央に配置された水面から、重力や空気の流れによって絶えず形状を変える泡のボリュームが広がる。



#### Manifold

韓国・チョンナン市に 2013 年 6 月に完成した、高さ 13m、幅 16m、奥行 12m の大規模な野外彫刻。特殊な触感デバイスを用いて造形した 3D データをもとに切削した、200 以上のアルミ鋳造パーツをつなげてつくられている。

### いいチーム、人間関係、ネットワークをつくっている途中。

ももとは全部ひとりで制作していたのですが、だんだんプロジェクトや作品が大きくなってきて、マネジメントや技術のスタッフも加わりはじめました。今は、映画監督として撮影を仕切っている感覚に近いかもしれません。ただ、造形性だけは、最終的に僕自身が体で測らなければいけない。3D のシステムがいいのは、タッチングデバイスを通して、実際の感触が返ってくること。身体の感覚というフィルターを通して確認できるので、仮にそこから大きくしても小さくしても、作品自体の形は絶対に変わらないのです。

もちろん素材や、つくる国や会社が違えば、ズレも出てきます。そういうときには、これは違う、これはテイストが合わないといって、ズレを戻していく。僕がこだわっている部分が細かすぎて、「付き合いきれない」とか「こんな大変なこと、もう二度とできない」なんて言われることもありますが、それでもなんとかやるしかありません。

最終的に、チームでつくり上げた作品のクオリティがすばらしかったり、新しいものが生まれたりすると、また一緒にやろうよということになる。今はいろんなプロジェクトをやりながら、いいチームとか人間関係、ネットワークをつくっている途中ですね。

### これまでの六本木が持つ背景を超える何か。

六本木に SANDWICH を？ それは全然考えたことはないですね（笑）。この街って、とにかくあらゆるものがひしめきあっている場所。そこにただ箱をつくって、プログラムを確保して、人を呼び込むというのはなかなか難しいでしょう。恒久的に成立させるにはノウハウが必要だろうし、効率性だって考えないといけないし。

たとえば六本木に来ると、街の中心がわかりにくいとか、子どもが走り回っていないな、

とか感じる場合があります。そういう街の雰囲気や課題だって意識しないといけない。展覧会をするにしても、空間や造形物をつくるにしても、これまでの六本木という場所が持つ背景を超えるような何かを考えないと……。もしそれがクリアできるならば、ぜひやってみたいですね。

#### 取材を終えて……

公開インタビュー後の控え室で、「何か具体的に、この街でやってみたいことは？」と質問すると、上のような答えをしたあと、う〜んと考え込んでしまった名和さん。「六本木は大きく動いていて、つかまえられる感じがして……」と言いつつも、その表情は、すでに何かいいアイデアが浮かんでいるように見えました。(edit\_kentaro inoue)