

# 六本木未来会議

デザインとアートと人をつなぐ街に



## CREATOR INTERVIEW <sup>No</sup> 98

### 安藤北斗 (we+) Hokuto Ando

1982年山形県生まれ。セントラルセントマーティンズ卒業。2013年にコンテンポラリーデザインスタジオwe+を共同設立。武蔵野美術大学非常勤講師。

### 林登志也 (we+) Toshiya Hayashi

1980年富山県生まれ。一橋大学卒業。2013年にコンテンポラリーデザインスタジオwe+を共同設立。

#### we+

林登志也と安藤北斗により、2013年に設立されたコンテンポラリーデザインスタジオ。プロダクト、インスタレーション、グラフィックなど、多岐にわたる領域のディレクションとデザインを行い、テクノロジーや特殊素材を活用した実験的なアプローチを追求している。国内外での作品発表のほか、Gallery S. Bensimon (パリ) やRossanna Orlandi (ミラノ) などのデザインギャラリーに所属。<http://weplus.jp/>

No

98

安藤北斗 デザイナー(we+)

林登志也 デザイナー(we+)

HOKUTO ANDO / Designer(we+)

TOSHIYA HAYASHI / Designer(we+)

六本木をアートとデザインのジャンクションに。

クリエイターインタビュー

『若手の登竜門となるような  
作品発表の場をつくることの大切さ』

published\_2018.10.24 / photo\_mariko tagashira / text\_ikuko hyodo

コンテンポラリーデザインという、ちょっと聞き慣れないジャンルで活動をする we+ の林登志也さんと安藤北斗さん。水のにじみのような模様が浮かび上がっては消えるテーブルや、釘のような鉄線で覆われたイスなど、海外でも評価の高い彼らの作品は、シンプルゆえに思わずじっと見入ってしまうような不思議な魅力を持っています。2018年10月19日(金)~11月4日(日)まで開催される「Tokyo Midtown DESIGN TOUCH 2018」に出展している作品の制作エピソードとともに、コンテンポラリーデザインの海外事情やそこから私たちが学べることなどをお聞きました。

屋外でのインスタレーションは、実は初めて。

安藤 「Tokyo Midtown DESIGN TOUCH 2018」では『Swell』という作品を発表しています。白いメッシュの上にミラーフィルムを貼り付けた大きなタペストリーみたいなもので、風を受けてそのメッシュが揺れたり、ミラーに光が反射してキラキラときらめくことで、風や光を可視化するインスタレーションになっています。

林 展示場所がミッドタウン・ガーデンなんですけど、屋外でのインスタレーションは、実を言うと初めての試みなんです。ミッドタウン・ガーデンに最初に来たとき感じたのは、風通しのよさ。緑が多いだけでなく、小川も流れていたんで、外の環境を何かしらうまく生かしたインスタレーションにしたいという思いから、アイデアの構想が始まりました。

当初は水を使うつもりでいろんな実験をしていたのですが、夜はきれいだけど、昼間は魅力を最大限に引き出せていない気がして断念したりなど、紆余曲折があり……。

**安藤** 昼も夜も見えていただける場所なので、ランドアートのようにどのタイミングで見てもきちんと成立するものであるべきだと思ったんです。

『Swell』は昼の場合、自然光や芝の緑など、どちらかという自然物がミラーに映り込んでくるんですけど、夜になると建築物などの人工的な光を受けてきらめくので、表情がかなり異なってきます。

いずれにしても、その場所ではできないサイトスペシフィックな作品を意識しているので、昼夜の差を感じてもらえるはずですよ。ミッドタウン・ガーデンは、六本木のエアポケットのような場所ですよね。コミュニケーションの速度が圧倒的に速い、せわしない街にぽっかりと存在する独特なシチュエーションなので、あえて六本木のイメージを逆手に取って、風や光などの自然物を可視化してみたいと思ったところはあります。



#### 「Tokyo Midtown DESIGN TOUCH 2018」

「デザインを五感で楽しむ」をコンセプトに、インテリアやグラフィック、プロダクトはもちろんのこと、ミュージックやフードなど文化を形成するものすべてを「デザイン」として捉え、それらを通して日常生活を豊かにすることを提案するイベント。2018年は「みらいのアイデア」をテーマに、10月19日(金)～11月4日(日)まで開催。



#### 『Swell』

直訳すると波などの「うねり」という意味で、風と光を可視化するインスタレーション。もの見方や使い方を少し変えることで新鮮さを感じることのできる、we+らしい作品。2018年のミラノデザインウィーク期間中の「TOKYO MATERIAL BYPASS」で発表した『Peep』を共同制作したNBCメッシュテックと再びタグを組んでいる。

**現象の魅力をベストなかたちでいかにしてすくい取るか。**

**安藤** 僕らの造語ともいえるのですが、ものづくりをする際は「目置き」というキーワードを重視しています。たとえば焚き火だったり噴水だったり、水面の動きや光の反射みたいなものって、何も考えずにぼんやりと眺め続けることができるじゃないですか。そういう機能があるものに興味を持ってものづくりをしていたりもするので、『Swell』もこの忙しい街のなかでぼんやりと眺めてもらいたいし、ここだからこそ意味のあるものにしたかったんです。

**林** どの作品もそうなのですが、僕たちの制作過程はまさに実験的で、1分の1あるいはもう少し小さいモックをつくって、実際にどのように見えるか試していくんです。万人がぐっとくるようなものを探していく時間が、たぶん制作全体の9割くらい。デザインタッチの担当者にも、「事前にこんなに現場に来る人たちを初めて見た」と言われてしまうほどで（笑）。

室内の展示であれば、光や空間を仕切ったりして、ある程度こちらで調整できることも多いじゃないですか。だけど屋外で展示する場合は、時間帯や天候などで環境が大きく変わるので、こちらでコントロールできない要素がたくさんある。最適解を見つけるには変数が多すぎて、狙うべき針の穴がかなり小さいイメージなんです。現象の魅力を最大限に見せていくことをテーマとしているので、そのすくい取り方が屋外だとより難しくなるんですね。



安藤北斗 デザイナー (we+)

HOKUTO ANDO / Designer (we+)

林登志也 デザイナー (we+)

TOSHIYA HAYASHI / Designer (we+)

published\_2018.10.24 / photo\_mariko tagashira / text\_ikuko hyodo

**図面には描くことのできない領域に想像をめぐらす。**

**安藤** ほかの方々のつくり方はよくわからないのですが、図面を描いて、パースを描いて、プランをフィックスさせていくと、大体イメージ通りになると思うんです。ただ僕たちの場合、自然や現象などを相手にしているので、良くも悪くも図面で示すことのできない領域がすごく広いんです。

なので目の前にある実物と対峙して、いかにそれをディベロップさせていくかを考えなくちゃならないし、図面に描けない領域をどれくらい想像できるかは、やっぱり経験というかやってみるしかない。限りなく余白があるともいえますが、非効率かつ非合理的で、なかなかタフな作業であることは間違いありません。

**林** 制作過程は、かなりアナログですからね。実験をすると、インターンの学生に「子どもの頃に戻った気がします」って言われるくらい（笑）。

**安藤** 完成した作品は、一見テクノロジカルかもしれないけれども、自分たちで手を動かして実験したことを、最終的にエンジニアリングに置き換えていく作業なので、そのテクノロジー自体も基本的には身体性の範囲を超えないんです。どちらかという、マテリアルドリブンものをつくっていたりするので。

**林** 素材と現象の関係性や、その変化に対する興味が出発点になることはよくあります。見えないものを可視化したいというよりは、素材の持っている動き方を魅力的な形ですくい取りたいんです。たとえば砂鉄を使った『Drift』という作品があるのですが、砂鉄がただゾワゾワと動いているだけだとそんなにおもしろくないけど、そこに時計という規則的な動きを与えてあげることで意味のある表現になる、みたいな。

身の回りにある素材をよく使うのですが、当たり前すぎて特に気にせず素通りしているものとか、実はおもしろい動きをするものにフォーカスして、作品にインストールしていくことが多いですね。



#### ミラノデザインウィークの期間中に連続出展することの意義。

**安藤** 海外で展示すると、「日本的な作品だね」とよく言われます。ひとつの現象を最大限活用して、それ以外の要素を極力カットしているから、ある種、純粹に見えるんでしょうね。ただ僕たちとしては、現象がどうおもしろく見えるかっていうところにフォーカスしているので、日本っぽさは実はまったく意識していないんです。

**林** 最初に言われたときは、もっと TOKYO とか JAPAN を意識したほうが海外の人にウケるのかな、みたいなよくない考えが芽生えましたけど（笑）。そんなことをしなくても、東京在住で活動しているがゆえに、無意識ににじみ出るものはあるでしょうし、作品に対する取り組み方で勝手にそっちの方向に行くのかな、と最近は思うようになりました。

ミラノデザインウィークの期間中、2014年から5年連続で展示していて、今年も『Peep』という作品を発表しました。海外のデザイン界隈でちょっとずつ認知度が上がってきている印象があります。日本と海外のシーンはやっぱり全然違うし、僕らとしても毎年参加することで定点観測ができて、今年はこれがきてるみたいなことを肌で感じられるのはいいことだと思いますね。



### 『Peep』

2018年のミラノデザインウィーク期間中に行われた「TOKYO MATERIAL BYPASS」で発表。メッシュ越しに見える異世界を体感するインスタレーション。医療用フィルターやシルクスクリーン印刷用の版などに使われる機能性メッシュを通して光や風景を見ることで、分光やモアレをつくり出す。

Photo: Masayuki Hayashi

**安藤** 僕も定点観測の意味合いは非常に大きいと思っていて、自分たちの作品がどういう理解をされているのか、客観視できるんですね。もちろん日本で展示をしても何かしらのフィードバックがあるので、客観視できるんですけど、海外だとフィードバックがわかりやすいこともあって、比較的高い解像度で定点観測ができる気がします。

いい悪いがはっきりしているし、出展者のバックグラウンドがどうであれ、いいものはいいときちんと判断してくれる。今自分たちが考えていることだったり、ステートメントを体現した作品が、見る人にどういうふうに届くのか、きちんと見定められるのがとても意味のあることなんです。

### アートとデザインの間にあるコンテンポラリーデザイン。

**林** 自分たちのジャンルをコンテンポラリーデザインと位置づけているのですが、コンテンポラリーデザインには今のところ、おそらくいろんな定義があると思うんです。そんななかで僕らなりの解釈としては、仮にアートとデザインが対極にあるとしたら、その中間くらいにあるものだと考えています。

僕たちのものづくりはデザインベースで始まっていて、軸足はあくまでもデザインに置いているので、たとえばイスとか机みたいな機能性は確実に持たせるようにしています。しかもデザインの場合は、社会との接点をたくさんつくらなければいけないから、経済的に成り立つことも重要です。

一方でアートというのは、社会に対して問題提起をする力があったり、経済性や合理性などは脇に置いて、つくりたいものを純粹につくるという思いをベースにしていることが多いですよ。僕らが作品をつくる時は、機能が備わっているという意味ではデザインなんですけど、経済性や合理性という考えはいったん外して、表現を突き詰めるとどんなことができるのかを追求します。それが僕らの考えるコンテンポラリーデザインなんです。

**安藤** 僕たちの作品は、ものによってはかなりアートっぽく見えるらしいんですけど、実を言うとあまり腑に落ちていなかったりするんです。というのも、諸先輩方がつくってくださった脈々と続くデザインの歴史やコンテキストのなかで、作品がどうあるべきか、あるいはどんなふうにしてそれらを更新できるかということに関して、かなり慎重に設計しているつもりなので。

アートにももちろん歴史やコンテキスト、平たく言うとお作法みたいなものが当然あると思うんですけど、僕らはそれらを体系化して理解したり、咀嚼できているわけではない。アートに対して自分たちをプロットしている感覚ではないので、やっぱりデザインベースなんですよ。そんな状況でアーティストと名乗るのは、アーティストの方々に申し訳ないというか……。

**林** たしかに無責任になっちゃうよね。特に海外だと、どういうステートメントで活動しているのか、自分たちで発信していくことも大切なんです。ヨーロッパやニューヨークなどを見ると、デザイン業界におけるプレイヤーの数が多くもあって、コンテンポラリーデザインをやっている人たちの経済が、別個に回っているようです。コンテンポラリーデザインに特化したギャラリーがそれほど珍しくなくて、アート作品のようにそのギャラリーを通して実際に売れたりするので。

昨年、六本木アートナイトに『Disguise』という作品で出展したのですが、現象などを見て驚いたりする反応のしかたに関しては、日本と海外の差を感じたことは特にありません。ただその作品をたとえば家具として評価するような視点を日本の場合はまだ持っていないで、「なんなのこれ!?!」「おもしろいね」で終わっているところはあるかもしれません。

**安藤** ヨーロッパなんかだと、コンテンポラリーデザインの評価軸がきちんとあるんですよね。スタンダードができていますので、コンテンポラリーデザインのフィールドのなかでこういったものをつくらうとしているのかを、体系的に理解してくれているような気はします。

日本はそもそもコンテンポラリーデザインの歴史が浅いですし、そういったものづくりをしているプレイヤーが極端に少ないのが現状だと思うので。

**林** マーケット自体がそんなに大きくないので、体系的に評価できる人が今のところ少ないのかもしれないですね。



『Disguise』

和紙を使った花器のように見えるが、重層的に成形されたワックスでできている。微妙な振動で花瓶の内部に波紋が生まれ、その影が表面に映し出される。「日本的」と評されるのが納得できる、2017年六本木アートナイト出展作。

Photo: Masayuki Hayashi



安藤北斗 デザイナー (we+)  
HOKUTO ANDO / Designer (we+)

林登志也 デザイナー (we+)  
TOSHIYA HAYASHI / Designer (we+)

published\_2018.10.24 / photo\_mariko tagashira / text\_ikuko hyodo

#### デザインの役割を拡張するために。

**安藤** メディアアートはここ 20 年くらいで評価軸が徐々に定まってきた印象がありますが、インスタレーションもコンテンポラリーデザインと同様、比較的まだ評価軸が定まっていないフィールドなのかなと思っていて。何がインスタレーションなのかっていう定義も曖昧ですし、もともとの文脈がないぶん、いい悪いを判断しきれないところがありますよね。文脈をどう理解してものをつくるのが非常に重要だと思うんですけど、それ以前に文脈がはっきりしていない。

**林** とはいえ文脈っていうのは、ギャラリーなどに対して必要になるものだったりもするので、僕らとしては単純におもしろいものをつくりたい。みんながぐっとくるような現象をすくい取って展示したいっていうのが、最もピュアな思いではあります。

**安藤** 第一義的にはやっぱりそれだね。そこが欠けると作品としての強度が出てこないし、文脈ばかり狙っていても薄っぺらいものになってしまうから。逆に表現だけがおもしろくても、後ろにあるコンセプトやロジックがしっかりしないと、それはそれで薄っぺらくなってしまいます。

僕はコンテンポラリーデザインを通して、新しいデザインのあり方や可能性を広げていければいいと思っています。デザインの役割をどんどん拡張できればいい。新しい可能性っていうのはまだまだそこに転がっていて、形にすることで新しいデザインが広がって、さらに社会に実装することができたら、よりよい未来が待っているような気がするんです。

僕はプレイヤーとしてそういったものをつくっていくのが役割だと思うので、キュレーターの方などにフィールドを広げてもらえたら理想的ですね。

### 若手のアーティストが発表できる場を六本木に常設する。

**林** そういう意味でも、六本木アートナイトのようなイベントはフィールドを広げる場になっているんですけど、若手が作品を発表する場所が圧倒的に少ないのが、東京の課題だと思うんです。たとえばベルリンなんかだと、そういう場がたくさんあって、個人でそこにアプライして、国などから補助金をもらったりして作品を発表する方法が珍しくないんです。

東京ミッドタウンにしても六本木ヒルズにしても、そういうことのできる空間自体はつくれると思うので、常に誰かが何かを発表している場所がもっと増えたらいいですね。そこで展示することがひとつの登竜門になったり、箔が付いたりするような場所だったら話題性もあるし、見に来る人も増えるだろうし。期間限定のイベントだけでなく恒常的な発表の場が複数あると、よりアートの街らしくなるんじゃないでしょうか。

**安藤** 六本木など東京の街が、どんどん肥大化しているのと同時に均一化しつつあるなかで、今後は"らしさ"がより重要になってくるはず。六本木の場合はたぶん雑多さや、多様性っていうのがキーワードなんだろうけど、らしさを際立たせるためにも都市の構造としてジャンクシヨンのな機能をもっと持たせていくべきなんじゃないかって思うんです。

六本木アートナイトで、デザイン側の僕たちが作品を発表したみたいに、もしアートとデザインの間境界があるとすれば、僕たちがアート側の領域に入っていったり、逆もまたしかりで、領域をどんどん溶かしてさらに多様性に溢れた街になっていけばいいですね。もっといろいろなジャンルの人が出たり入ったりして、ハブだったりジャンクシヨンの機能を持った街になっていくと、おもしろいんじゃないかなと思います。

### 取材を終えて .....

「このあいだはスーパーボールをたくさん買ってきて、床に落としたときの弾み方をずっと観察していました」と安藤さん。テクノロジーを駆使した作品というイメージを勝手に抱いていましたが、アイデアの発想やつくり方はアナログで、「学生のときは、デザイナーってもっとかっこいいものだと思っていた（笑）」とのこと。とはいえ、実験好きな少年の心を失っていないのが、彼らの魅力なのでしょう。コンテンポラリーデザインがアートとデザインの世界にどんな新風を吹かせるのか。彼らの活躍とともに追いかけていきたいと思いました。  
(text\_ikuko hyodo)