

# 六本木未来会議

デザインとアートと人をつなぐ街に

カート・パーシキー アーティスト

Kurt Perschke / Artist



## CREATOR INTERVIEW <sup>No</sup> 105

**カート・パーシキー Kurt Perschke**

アーティスト。アメリカ、シカゴ出身。彫刻、ビデオ、コラージュ、パブリック・スペースの領域にて活動。もっとも高く評価された作品に「RedBall Project」がある。アブダビ、台北、パース、イングランド、バルセロナ、セントルイス、韓国、ポートランド、シドニー、アリゾナ、シカゴ、トロントなど世界各地の都市を巡る周遊型のパブリックアートを展開し、100を超えるメディアにて取り上げられている。バルセロナ現代美術館、ウィーン工芸博物館、セントルイスの現代美術館など複数の機関にてコミッションを担当。現在は、ニューヨークにて活動中。

# No 105 カート・パーシキー アーティスト

KURT PERSCHKE / Artist

クリエイターインタビュー

『アートで街にコントラストをつくる』

大胆にパブリックスペースへと飛び出しアートをアップデートしていく。

published\_2019.06.12 / photo\_tada / text\_eisaku sakai / edit\_rumiko inoue

六本木の街中に突如出現した巨大な赤いボール。「六本木アートナイト 2019」のプログラムとして日本初上陸を果たした、アメリカ人のアーティスト、カート・パーシキーさんによるパブリックアート作品「RedBall Project」です。これまで約 20 年もの歳月をかけ、世界中 32 都市を巡ってきたという同プロジェクトのきっかけや、各都市を訪れる中で見えてきたアート作品と土地や人々との関係性などについてお話をうかがいました。

## 伝統的な彫刻からパブリックアートへ。

もともと大学では彫刻を学び、彫刻家としてアーティスト活動をしていました。いつしか、これまでの彫刻作品のつくり方から抜け出し、画家のように街をキャンパスに見立て、彫刻で絵が描けないかと考えるようになったんです。アメリカでは「パブリックアート」、ヨーロッパでは「ストリートアート」と呼ばれる領域のアート作品をつくって、街を歩き交う人たちと直接関わっていけないか .....。「RedBall Project」を立ち上げたのは、そんな想いからでした。

「なぜ赤いボールなのか？」とよく聞かれるのですが、最初にこの作品を設置したのは 2001 年アメリカのセントルイス。市から制作の依頼を受けて、ある橋のたもとにあったスペースに何か作品をつくれなから考え始めました。橋の重さを感じるられるような作品になったらいいな、というアイデアが浮かんで、何度もラフスケッチを描いたのですが、うまくいかなくて。行き詰まったところで、何気なく巨大な赤いボールを描いてみたんです。そしたらなんだか笑えてきてしまって。翌日キュレーターにスケッチを見せると、同じように笑ってくれました。そんなふうになから人へと評判が広がって、作品が伝わっていくんですね。「RedBall Project」のコンセプトが生まれた瞬間でした。

レッドボールは、置かれる場所や環境と一体となって初めてひとつの作品となります。どうしてもレッドボール単体を見て、その部分だけがアート作品だと受け取られてしまうことが多いのですが、他の巨大な彫刻作品とは違って「RedBall Project」は、街に彫刻で絵を描いていくパフォーマンス作品なのです。



#### パブリックアート

広場や道路、公園などの公共空間に設置される芸術作品。美術館やギャラリー以外の場所に展示され、その空間の特徴や周辺との関係性と結びついている点で、モニュメント的なものとは異なる。市民に身近な芸術作品であり、時には街づくりや地域活性化に活用されている。画像の作品は、ニューヨーク・マンハッタンにあるロバート・インディアナの「LOVE」。



#### RedBall Project

2001 年のスタート以来、約 20 年間継続されているパブリックアートプロジェクト。これまで世界 32 都市を巡り、各都市では毎日展示場所が移動するという周遊型のパブリックアートとなっている。

撮影：Kurt Perschke シカゴでの展示風景

## 世界 32 都市を巡り、見えてきた文化の違い。

プロジェクトは常に進行していて、これまで32都市以上でレッドボールを展開してきました。一度設置したところには、二度と戻りません。たとえば、この先東京で展開することはあったとしても、次は六本木ではない別の場所を探します。いつも新しい環境を追求していて、20年近くプロジェクトを継続してきたモチベーションもこの点にありますね。作品自体は新しくつくらず、いつも同じレッドボールを使う。同じ作品を毎回違う場所に設置していくことで、環境が変わるたび、常に新しいストーリーを考えているわけです。そういった「想像」のプロセスこそが、レッドボールが持つアート性だと思っています。

プロジェクトを実施するエリアが決まると、その中でどの場所にレッドボールを置くか決めることになります。場所を選ぶ基準はたくさんあって、まずは現地を視察するのですが、その場所を行き交う人々から受ける印象、作品を設置しようとしているそれぞれの地点につながりを見出すことができるか、ボールを触ることができる位置にインストールできるか、そして、作品がその場所とどんな感じでフィットするか、など様々なポイントをチェックしていきます。場所によって制約を受ける度合いも異なりますし、技術的に太陽の光の当たり方なども細かく確認します。晴れている時と曇っている時とでは、人の動きや気持ちも変わってくるので、いろんな想定をしながらその場所の特性を読み解いていって、最後にすべての場所がばらばらにならないように、ひとつのストーリーでつないでいくのです。こうしてひとつのパフォーマンス作品として成立するように組み立てていきます。

シンプルな作品だからこそ、それぞれの都市の文化が意図せず反映されるのも面白い点です。鑑賞する人の特性とか特徴が浮き彫りになるというか。作品を見るひとたちの反応や振る舞いが、想像を超えることも多いです。たとえば、オーストラリアとイギリスの文化の違いは印象的でした。オーストラリアではこれまで2回プロジェクトを行いました。ユーモアたっぷりに冗談を言い合いながら何度もジャンプしたりして、ボールとの付き合い方がとても身体的だった一方で、ロンドン郊外の田舎町では、長い間ボールの前でただずみながら話し込む人たちが多く見受けられました。そんなふうに変な場所が変な場所になれば、観客の反応もがらりと変わって、良い意味で期待を裏切られる。いつも新鮮な驚きがあるんです。



カート・パーシキー アーティスト

KURT PERSCHKE / Artist

published\_2019.6.12 / photo\_tada / text\_eisaku sakai / edit\_rumiko inoue

### 5年越しに実現した日本初のパフォーマンス。

六本木アートナイトでのパフォーマンスは、何度もディスカッションを重ね、今回ついに実現することができたんです。場所を決めるために、今年の2月に六本木に来ているいろんな場所を視察しました。季節やその時々でのコンディションで観客の反応は大きく変わるので、六本木では実際どんな感じになるのかは予測できませんでしたが、結果的に、アートナイトは都会的なアートフェスティバルということもあって、都市を巡る「RedBall Project」とうまくマッチしたと思います。

21\_21 DESIGN SIGHT では、少しジャンプをしないとボールに手が届かないくらいの高さに設置しました。ボールが迫って来るような感覚で、ちょっと危うい感じもあるのですが、同時に楽しいと思えるような高さですね。触れること、ジャンプしたくなる感じ。この2つの要素を重視したんです。もう少し高い位置にボールがあって、触れることができなかつたら、作品と見る人のコミュニケーションは生まれず、排除された気持ちになってしまっていたと思います。そんなふうに場所との関係性によってボールから受ける印象も全然変わってくるんですよ。

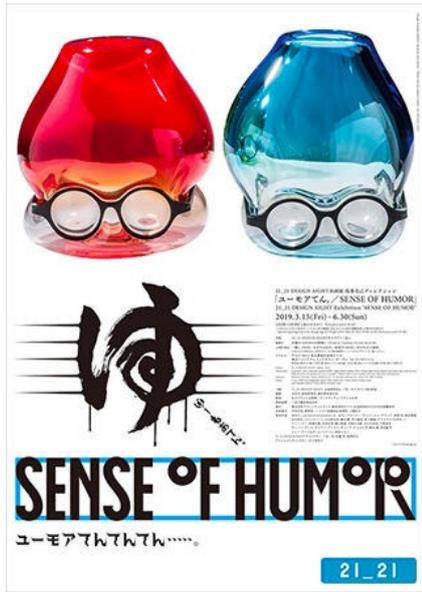
今回、日本でのレッドボールのパフォーマンスは初めてでしたが、1日目、不思議なことに気づきました。なぜか作品の前で写真を撮るのは女性ばかりなんです。イベント側のスタッフは、8名全員男性だったのですが、誰も作品と一緒に写真は撮らなくて。なぜでしょう？これまでいろんな場所をまわってきましたが、こんな反応は初めてだったので、とても驚きました。その特徴が顕著にあらわれたのは1日目だけでしたが、アートナイト当日フェスティバルに来る人たちが、レッドボールの前でどんな反応をするのか、今からとても楽しみです。



### 六本木アートナイト 2019

六本木を舞台にアートをはじめ、デザイン、音楽、映像、パフォーマンスなど多数の作品を楽しむことができるイベント。アートと街が一体となった都市型のアートフェスは、毎年多くの参加者で賑わう。2019年度で10回目の開催となった。「夜の旅、昼の夢」をテーマに、チェ・ジョンファ、カート・パーシキーなどのアーティストが参加。2019年5月25日～26日にかけて開催された。

© 六本木アートナイト実行委員会



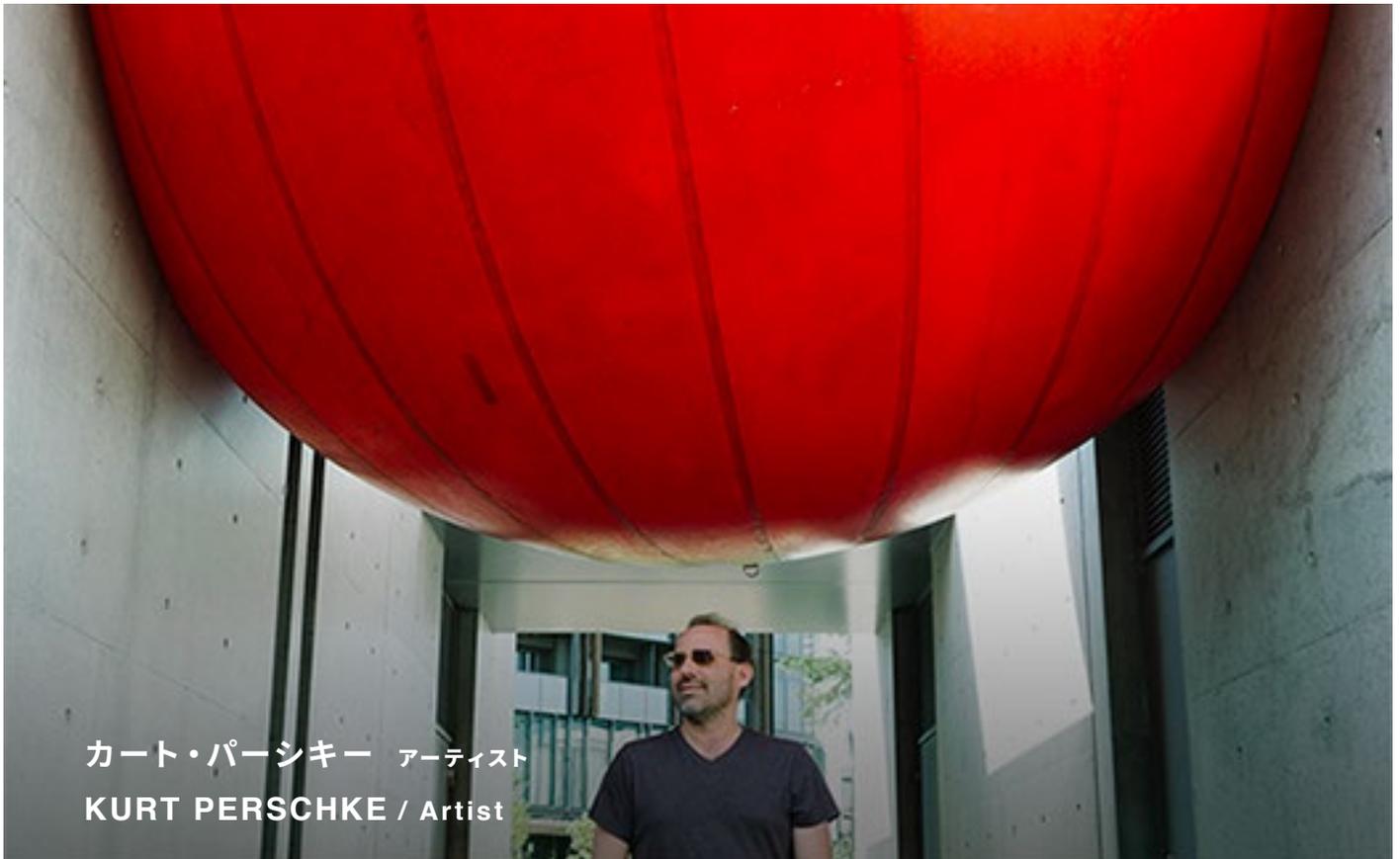
### 21\_21DESIGN SIGHT

東京ミッドタウン内に併設されたデザイン専門施設。三宅一生、佐藤卓、深澤直人をディレクターに迎え、デザインへの理解と関心を育てる場として、展覧会などを行っている。現在は、浅葉克己ディレクション「ユーモアてん。／SENSE OF HUMOR」(2019年3月15日～6月30日)を開催中。

## パブリックスペースへ飛び出し、得られる学び。

美術館やギャラリーではなく、パブリックな場所でアートを展示したり、パフォーマンスをしたり、そこにいる人々と関わっていくことにとっても興味があります。ただ、それはアーティストにとってはすごく怖いことでもあります。パブリックスペースに出た途端、制限が取り払われ、アーティストは鑑賞者を選べなくなってしまうから。もしかすると仕事に向かう途中の人かもしれないし、ただの通りすがりの人かもしれない。そこにいる人たちは、必ずしも「アートを見よう!」と思って作品の前を通っているわけではないのです。一方で、美術館の中では、ある種暗黙のルールに則って、制限がある環境の中で作品鑑賞を楽しみますよね。美術館やギャラリーは、ある程度、鑑賞者の振る舞いを想定できる安全地帯と言えます。

安全な空間で作品を展示することは、もちろんそれ自体に大きな価値があるものですが、時に自己満足で終わってしまう危険性があります。この安全地帯から抜け出すことは、アーティストにとって本当に難しいことだと思いますし、実際そうしているアーティストの数は、全体的にすごく少ないのではないのでしょうか。ただ、このリスクをとっていくことで得られる学びがあるのではないかと、私はそう信じて活動しています。



カート・パーシキー アーティスト  
KURT PERSCHKE / Artist

published\_2019.6.12 / photo\_tada / text\_eisaku sakai / edit\_rumiko inoue

### 思考を解きほぐす、想像力をかきたてるアート。

「RedBall Project」は、毎日違う場所を赤いボールが転々としていきます。たった数日間、数か所を回遊するパフォーマンスを行うことで、たまたまこのボールを発見した人は「じゃあ次はどこに移動するんだろう」と想像し始めるわけです。それは美術館やギャラリーで作品を鑑賞するのとは、まったく異なる体験と言えます。たとえば、美術館にある絵画を目の前にして「自分だったらこう描くのにな」などとは考えないのではないのでしょうか。でも、レッドボールのように自由に街の中を回遊していくタイプのパブリックアートは「自分だったらこうするか」と観客があれこれ想像を巡らせるスイッチを押してくれるのです。

アートが古びないで生き生きとあり続けるためには、美術館のようなある一定の型にはまり、守られた状態から抜け出して、社会と積極的に関わりを持っていくフレキシブルな側面をつくってあげることが必要だと思います。そういう意味では、私が取り組んでいるパブリックアートとは、ただ見るためのアートではなく、鑑賞者を解放する「想像力のアート」と言えるかもしれません。「RedBall Project」はその一例ですが、これにとどまることなく、現在は次の作品の構想を練っているところです。鑑賞者と直接コミュニケーションをとっていくには、いろんなやり方があると思いますが、「RedBall Project」を通して見てきた世界中の人々の反応をヒントにしながら、何を実現していくか考えていきたいですね。

## 新鮮な感覚をもたらす六本木は「新しい街」。

実は日本にはこのプロジェクトをやることになって初めてきたんです。六本木は全体的には「新しい街」というイメージで、21\_21 DESIGN SIGHT や国立新美術館など、きれいで新しいエリアが多い印象です。反対に、昔からある伝統的な街並みを見つけるのが難しいかもしれません。東京自体、どの空間にどんな建物を配置しているか、という視点で見ると、アメリカとはまったく違う手法がたくさんあってそれだけでもとても新鮮です。

レッドボールとともに作家としていろんな都市を巡ってきたわけですが、中には候補にあがったものの、実施には至っていないケースももちろんあります。印象に残っているのは、アブダビでの計画です。アブダビが近代化に向けて街づくりに着手したのは 1950 年くらいからで、歴史的に見るとそんなに昔のことではないのですが、街のど真ん中にコンクリートと緑でできた、タクシーとバス乗り場があるんです。その場所が気に入って、レッドボールの計画を提案してみたのですが、「そこは古すぎるし、醜い場所」と却下されて。そんなふうには、計画のプロセスやフィードバックから、その街が持つ特有の姿勢が見えてきたりもします。



## せわしくなく動き続けるビジネス街にスローな空間を。

レッドボールはその街にいる人の特性もあぶり出します。この数日間、写真を撮ったり、触れてみたり、いろいろな方法で遊んでみたりと、さまざま方法で作品と関わる六本木の人々を見てきました。その中で受けた印象は、とにかくみんな忙しそうだということ。「日常を抜け出して自由に遊んでしまおう」とか「ちょっと一息つこう」とか自分を甘やかすのが苦手な人が多いんじゃないかな、と。ニューヨークやロンドンも似た反応があったのですが、毎日忙しく過ごす都市に暮らす人は「無限に自由になる」ということに関して抵抗があるんです。こういった都市が持つ流れに逆らうような体験やコントラストをつくり出すこともアートが持つ大事な機能だと思っています。

六本木には「ハイ」カルチャーが集積しています。それに対して、いかに「ロー」なものをつくり出すか。たとえば、ローカルなフードマーケットを想像してみると良いかもしれません。六本木の流れの速さに対抗するには、そんなリラックスできる空間があると良いのではないのでしょうか。アートを通じて、街を「スローダウン」できたら面白いですね。

基本的に「RedBall Project」の期間は、最長でも 2 週間ほどです。今、夏に向けて制作中の作品があるのですが、それは夏の間ずっと継続するようなものです。彫刻作品として制作していますが、イベントを開催したり、プログラムを実施したりできるスペースでもあるんです。「RedBall Project」が短期間のプロジェクトなのに対して、こちらは長期間のもの。東京で新しいプロジェクトを実施する場合は、そんなふうに長く残るものになると良いかもしれません。あるいは、六本木アートナイトのように昼と夜で別の表情を見せるようなものでも良いかもしれませんね。



#### 制作中の作品(「HARBOR」)

夏の間、一時的に生まれるパブリック・スペース。現在制作中のプロジェクトで、人々が集まり、様々なイベントを実施したり、遊んだりできる空間となる。もともとはイタリアでのプロジェクトのために制作されたものだそう。

画像提供：Kurt Perschke

#### 取材を終えて .....

20 年近く「RedBall Project」を続けるカート・パーシキーさん。赤いボールのみ、というシンプルな形だからこそ生まれる「自由さ」は、鑑賞者はもちろん、パーシキーさん自身の想像力やアイデアのインスピレーション源にもなっているようです。いつもとは違った視点で風景を眺めてみると、街を出歩く楽しみが増えそうですね。(text\_eisaku sakai)