

INTERVIEW



彫刻家 名和 晃平

SCULPTOR KOHEI NAWA

彫刻と建築 クリエイションの地平

CREATION BEYOND BORDERS

学生時代

玉井：名和さんが彫刻家を志されたきっかけについてお聞かせ頂けますか？

名和：「彫刻家」という肩書きを名乗っていますが、昔から彫刻家になることを目指していたわけではないんです。高校時代も油絵を描いていましたし、京都芸大への進学を決めたときも、はじめは絵画のコースに進もうと考えていました。大学に入ってから彫刻コースを選んだので、彫刻家に対するイメージというものは持っていましたが、自分がそれを目指すという意識はありませんでした。それでも子供の頃からずっとつくることが好きで、物心ついた頃からクリエイションに対する興味を持っていたんだと思います。それが現在まで続いている感じですね。

玉井：大学では、なぜ彫刻コースに進まれたのですか？

名和：大学に入って最初の半年間、総合基礎という科目があって、いろいろな科の先生方が課題を出して授業をする期間があったのですが、そこで大学の先輩とか、先生とか、設備、ファシリティのことなどがだんだん分かってきて、その中で、彫刻科の設備なら、石でも、鉄でも、樹脂でも、なんでも扱えるし、学生も絵を描いたり、写真を撮ったり、音を素材にしたり、映像をやったりしていて、一番可能性が広いなあと思ったんですね。コンセプトもマテリアルも方法論も、それぞれが自由にやっているのを見て、魅力的に感じたんです。

玉井：学生の頃、特に興味を持たれていたことはありますか？

名和：何でも興味を持っていましたけど……、ラグビーと彫刻ばかりやっていましたね（笑）。あと映画はよく見ていました。芸術というものに関して大きな刺激を受けたのは、毎年夏にボランティアで参加していたアートキャンプ白州というアートイベントですね。山梨県の白州というところで、田中泯さんというダンサーが中心となった身体気象農場という組織が運営するイベントでした。今の越後妻有のアートトリエンナーレのような、山や農村の中に作品が点在し、鑑賞者は自然を感じながらそれを見ていくといった、日本の地方で開催されるアートイベントのモデルになったような活動で、白州ではそれを既に90年代初頭から継続して行われていました。木幡和枝さんという、現在の東京藝大先端科の学科長をされている方がアートプロデューサーとしても関わっていました。そのアートキャンプ白州の活動が、学生の自分からみると、ものすごくドラスティックで、ラディカルなものだったんです。社会から隔絶された時間

と空間をつくって、身体も感覚も思考も、全部使って芸術の本質を捉えるというプロジェクトだったんです。そこに18歳の頃から6年間、毎年夏になると行っていました、非常に大きな影響を受けたんじゃないかと思います。

安田：アートキャンプ白州では、作品をつくっていたのですか？

名和：最初はボランティアスタッフだったので、掃除とか、ダンスをするための舞台を整備したり、家畜の小屋をつくったりといった下働きをしていました。そこではダンサーが何十人も自給自足をされていて、畑を耕したり、田んぼで米を植えたりして、そこで獲れるものを食べて生活していました。家畜もいました。自分たちが食べるものはできるだけ自分たちの身体を動かし、自分たちの手でつくる、それが「身体」をつくることになる。それがダンスの本質だということです。日本人の骨格も身体も、日本人が古来から続けてきた農業と、農作業の動きから切り離すことはできない。伝統舞踊も含めた「踊り」や「動き」を、そんな日々の生活の動きのなかから生まれたものとして捉え直し、本能的な欲求や環境に対する反応、身体の奥深くに根ざしたところから出来上がっている、というのが田中泯さんの考え方なんです。つまり、泯さんの言う「ダンス」と「生きる」という言葉が地続きになっているのがわかるんです。だから僕たちが都市のなかに住居を構えて、生活していること自体が問い返されるというか、人間という存在のあり方を考えさせられました。そんな活動に共感する音楽家や美術家が世界中から集まり、美術家やダンサーの卵も、数々のワークショップに参加したり、交流が行われていました。僕は主にその運営の手伝いをしていましたが、美術や音楽、建築のワークショップにも参加させてもらい、いくつか作品制作も体験しました。

安田：作品というよりも、実際に「クリエイションする行為」そのものがアートだということでしょうか。

名和：そうです。作品と同じくらい、社会に対するスタンスも大事だということです。今 SANDWICH というスタジオをつくって、学生や、インターンなど、いろいろな国からの滞在を受け入れたりしているのも、この白州での体験が影響しているような気がします。

玉井：宗教美術や宗教建築などにも興味を持っておられたそうですね。

名和：そうですね。大学に入ってからすぐに仏像巡りをしました。京都、奈良は本当にたくさん仏像があって、それを1つ1つ見に行くのが楽しかったですね。近畿地方から中部地方のあたりまで、いろいろなお寺、それこそ山奥まで見に行き

ました。何百年も前につくられた仏像を今見て面白いのは、素材が経年変化することで、普通では得られない物質感がその表皮に漂っているところです。つくられた当時とは色も全然違うんですね。仏像は、その時代ごとによって技法や造形の仕方が違い、そこに歴史的な様式美の流れが見て取れます。神社仏閣の中で、仏像や神像はその宗教の教義によって配置や扱われ方が違います。例えば現代美術と比較すると、展示のレギュレーションが全然違うんですよ。ある価値観が制限やルールといったレギュレーションを生じさせ、それに応じて造形や様式が生まれる、ということに非常に興味があったんです。当時のライフスタイルや宗教観、死生観などが造形にどんな影響を与えるのか。そういう見方で現代のものも見ていくことができる。そうすると身の回りにあるもの全てが興味深く見えてくるんです。

安田：仏像をつくる仕事などはされたのですか？

名和：仏像の修復作業や、京都の仏師の工房などを見学させて頂いたことはあります。箔張りや漆磨きなどのバイトもやっていたですね。そういった造形の工房のなかには、テーマパークのオブジェなどもつくっているところがありました。中世の宗教美術が盛んだった時代に仏像を彫っていた仏師の役割を、現代では誰が担っているのか。むしろ、現代にも仏師はいますが、造形を仕事にしている人はさまざまな分野にいます。いわゆる造形会社というカテゴリーだけでみても、パブリックアートなどに使われるオブジェの制作の他に、繁華街の立体的な看板や、ウィンドウディスプレイ、遊園地のアトラクションに出て来る数々のオブジェや、キャラクターもののフィギュアなど、そのアウトプット先は多岐に渡ります。仏像だけが見たかったというわけではなくて、その時代ごとに造形に携わる人間がどんな仕事を残して来たのか、ということが知りたかったんです。石油の時代になってから、合成樹脂を材料にする造形は本当に増えたと思います。FRP という造形手法がありますが、ほとんど同じ構造で、昔は漆が使われていました。脱乾漆という手法で、奈良の興福寺の脱乾漆像などは今でもみることができます。けれど、FRP の造形物は 30-40 年でかなり経年劣化が進んでしまう。結局、20 世紀のもののつくり方というのは、使い捨てを前提としたものが非常に多いように感じます。建築も造形物も立て替え、入れ替えのスパンが短く、造形する際の条件も、商業空間に飾られるものなどは、寿命が短くてもいいから安く、早くできて、表面だけは綺麗に仕上げるのが求められる。そのための技術はこの 100 年のあいだに随分発達したんじゃないでしょうか？ 美術をやる人間の立場というのは、今の時代のルールにとらわれる必要はないので、逆に言うと、古代から現代、未来も含めて何をつくろうか？ と考えてもゆるされる立場なんです。そういう意味で、学生時代は様々

な時代、立場の人のものを見たり、関わらせてもらったりしながら、「みる」「知る」「感じ取る」ということを積極的にしていました。

安田：建築家を目指す場合、建築家のアトリエに弟子入りしてしばらく働いて、それから独立して自分の事務所を持つという例が多いのですが、名和さんは何か修業をしたり、師匠に師事したことはあるのでしょうか。

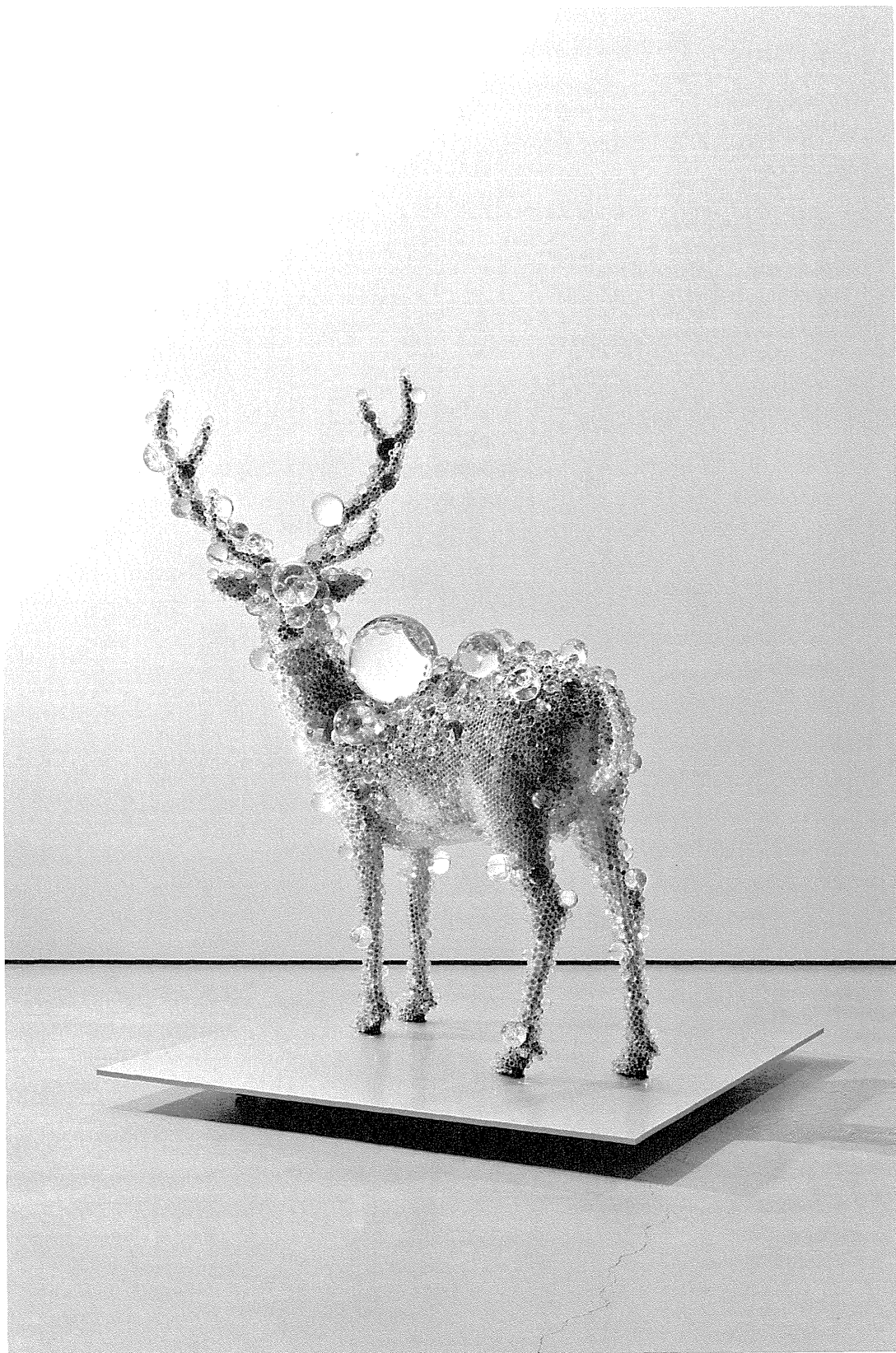
名和：学生時代が長かったので、その間にいろんなことを経験させてもらいました。先生や、造形の仕事をしている先輩の手伝いやアルバイトをしたり、京都や大阪の造形会社とか、建築現場の仕事にも行っていました。博物館の模型をつくったり、漆塗りの仕事をしたり。美大だと結構いろいろな仕事に関わる機会があるので、学生の間にできるだけ経験しておこうと思っていました。でも弟子入りとかそういうことはあまり考えたことがなかったですね。現代美術というのは 1 人 1 人スタイルが違うので、1 つの手法とかスタイルを弟子入りして学んでも、あまり意味がないんです。本当にオリジナルなものが、ひとつの特異点から生まれてくるものなんだと思います。もちろん知識や技術については教わることはたくさんあるので、先輩や先生からいろいろなものを吸収しましたが、やっぱり芯の部分は自分でつくらないといけないと思います。

作品について

『PixCell』

玉井：名和さんの彫刻作品では表皮や素材といったものが 1 つのキーワードになっているように感じますが、それは先ほど言っていたような学生時代の経験が影響しているのでしょうか。

名和：それもありますが、彫刻を造形の基礎から学んでいくと、最終的に表面をどうするのかということで、素材や処理の仕方を選択する瞬間があるんですね。それが自分の表現したいことに大きく関わってくるんです。こだわらなくても良い場合もあって、例えば概念が表現できればいいとか、空間や素材のボリューム自体を表現したいという場合もあるのですが、僕の場合は感覚に直接作用する「質感」というものにこだわっていたので、表面の素材とか仕上げは特に重要だと思っています。つまり、「表皮」というものが外せなくなっただけなんです。



PixCell-Deer#24

2011

mixed media

collection of The Metropolitan Museum of Art, New York, USA

courtesy of SCAI THE BATHHOUSE

Photo : Nobutada OMOTE | SANDWICH

森下：「表皮」というと、手で触れた感触なども想起させるように感じるのですが、彫刻作品には実際にはあまり触れられませんよね。名和さんは「表皮」と人間の感覚との関係をどのように考えていますか？

名和：例えば、『BEADS』という作品は、ネット上で見つけてきたモチーフを彫刻のベースとして、その表面をクリスタルガラスのビーズで覆ってしまうことで、そのモチーフを直接見ることも触れることもできなくしています。もともとモチーフとの出会いの接点はネット上、しかもモニター越しで、そこには直接見ることも触れることもできない現実と関わっているという事実がある。その距離感を表現するためには直接触れられないというのがすごく大事なことで、目の前のリアリティとしても、どこにあるのか確かめられない、触れることができない、という設定は重要なんです。「目で触れる」という言葉もあります。視触覚、つまり目で見えた情報を触覚的な情報に置き換えて体験することで、生々しい毛皮の質感とかテクスチャーが無意識のレベルで伝わるんじゃないかなと思っています。

安田：この『BEADS』という作品は何年もつくられています、やはりクオリティは変わってきているのですか？

名和：そうですね。制作方法も素材もアップデートし続けているので、クオリティは少しずつ良くなっているはずです。例えばTVモニターが発明されて、ブラウン管から液晶、液晶からLEDモニターになって、というようにインターフェイスって進化し続けるものだと思うんです。それと同じように、『PixCell』という彫刻の方法論も進化し続けたいいなと思っています。

玉井：彫刻作品に対して、その制作プロセスや方法論といったものをどのように位置づけているのでしょうか。

名和：各シリーズを生み出す制作のプロセスや方法は、プログラム化されたアプリケーションのように考えているんです。例えば『PixCell』という彫刻は、結果としてビーズで覆われたある1つの質感を持ったオブジェクトが生まれるわけですが、その生み出し方が大事だと思うんです。最初は1つ1つ勘でやっていくんですが、スタッフも含めてSANDWICHというプラットフォームでつくりあげていくためには、コンセプトも各工程も方法論として明確にしていく必要がありました。モチーフの扱い方や素材の使い方も、既存の方法ではできないんですね。樹脂も作品のためにオリジナルのものを開発しないとイケません。そうすると、そのための作法を1つ1つつくっていくことになって、それはプログラムを詳細に構築していくような作業なんです。ものつくりのノウハウを理解しているスタッフが、そ

のプログラムに従って作業すれば完璧なものが出来上がるという方法を模索してきました。そのために、プログラムを書いてアプリケーションをつくっていきながら、エラーが起こったらそれを書き換えるという作業を10年くらい繰り返してきて、今に至っています。そういったプロセスも含めてアートだと思っているんです。既にある方法やパッケージ化されたプログラムに頼るのではなくて、ゼロからすべてを立ち上げてつくってしまう。それが、アートとして一番強いと思うんです。作品のつくり方や作品をつくっている時間、開発して獲得する新しい表現、それらを内包するSANDWICHというスタジオそのものが1つの大きなアートだと思っています。

小川：作品を制作していく中で生まれた問題やエラーは、全て名和さんが修整されているのですか？

名和：全員で考えますね。僕が考え得ることは提案するし、設計するけど、誰かのアイデアでそれが合理的に解決できるのであったら、「あ、じゃあそれを取り入れるよ。」という感じで進めています。

小川：それは楽しそうですね。

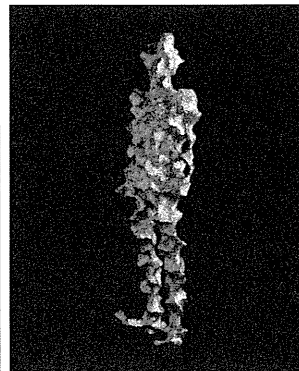
名和：楽しいですよ。でも時間はかかりますね。制作工程は温度や湿度にも影響されるので、季節ごとに調整が必要ですし、作業する人の癖とか感覚も入ってくるので、それらを同期し続けるのがものすごく大変ですね。表面的には簡単な作業に分解して単純作業ばかりにするんですけど、最終的に作品として仕上げるとなると、なかなか簡単にはいかないですね。

安田：『PixCell』シリーズでは鹿をモチーフにしたものをたくさんつくっていますが、同じモチーフの作品を量産することに対してはどのように考えていますか？

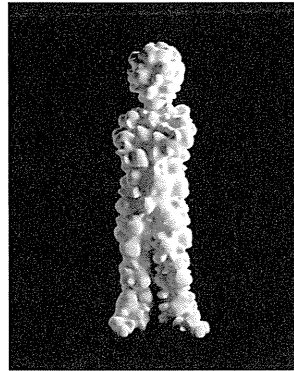
名和：量産というのはやってませんし、鹿の作品はエディションワークでもないんですよ。同じポーズですが1つ1つ違う作品だと考えています。ビーズの付け方にも整列やランダムなど色々ルールがあります。全く同じモチーフを重ねてダブルにするとか、そういうことを検証し続けているという感じですね。1つ1つ確かめていることが表現の差異を生み、その小さな差異が別々の作品へと派生してゆき、必然的にシリーズになります。その総体として『PixCell』というアートプロジェクトを続けていると言えます。



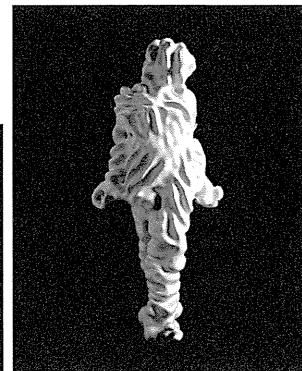
Trans-Double Yana(Mirror)
2012, mixed media
Photo: Nobutada OMOTE | SANDWICH



Trans-Yujin(Dent)
2012, mixed media
Photo: Nobutada OMOTE | SANDWICH



Trans-Ren(Bump)
2012, mixed media
Photo: Nobutada OMOTE | SANDWICH



Trans-Yana(Stroke)
2012, mixed media
Photo: Nobutada OMOTE | SANDWICH

『TRANS』

玉井：今回、韓国での個展で『TRANS』という新しい作品シリーズを発表されましたが、これまでの作品シリーズとはどのような関係にあるのでしょうか。

名和：2年程前に au の携帯電話のデザインをつくったときから、「freeform」というソフトを使い始めたことがきっかけで、「3D データで彫刻をつくる」ということを考え始めて、徐々に進めて来たアイデアです。デジタル造形というのは、オブジェクトを 3D スキャンでデータにする場合と、3D の仮想空間の中でゼロから形をつくる場合があります。この時に扱っているデータは voxel とポリゴンの 2 種類に大きく分けることができます。voxel というのは、粒が XYZ の座標空間の中にどれだけ並んでいるかという、中身も外身もすべて情報化されている状態です。例えば MRI で脳をスキャンしたものなどがそうです。ポリゴンデータというのは 3 次局面の面の数とか面の角度など、表面だけのデータです。実際に作品を削り出す (NC 加工) ときはポリゴンデータに変換して材料の表面を削っていくわけです。『TRANS』では「freeform」をつかって voxel データの塊から表面を変形させて造形していつているのですが、その表面を変形させるプログラムもオリジナルで開発していて、ある感覚的な操作に「ストローク」や「スパイン」、「フォーミー」などといった名前をつけて使用しています。Photoshop でもモザイクやシャープ、アンシャープなどイメージを変換させるフィルタがたくさんありますよね。それをオリジナルでつくろうというのがこの『TRANS』シリーズの出発点なんです。

『PixCell』というコンセプトはピクチャーエレメント (picture element) の略であるピクセル (pixel) に細胞のセル (cell) というのを加えてもじったものです。今度は voxel という考え方から彫刻をつくれないう、ということに挑戦しています。これはまだ始まったばかりという感じですね。『TRANS』シリーズは 3D の仮想空間の中で形態のデータを変換し続けて彫刻化していきます。偶然性が高いため、エフェクトのサンプルを何個もつくって、その中から選んでいきます。もちろん、造形的な感覚で最終形態を隅々まで確かめないと絶対に完成できません。『TRANS』シリーズのコンセプトとしては、人間などの姿、フィギュアをそのままではなく、現実の「向こう側」にある存在の姿みたいなものを見えるようにしたいという欲求があります。例えば今僕らがものを見ている状態というのは、僕らの感覚で、僕らの見方でしか見ていないですよね。だけどそれが例えば昆虫とか別の感性、感覚を持つものから見たら違うものに見えるかもしれない。サーモグラフィだったら、温度の分布がビジュアライズされているから、「熱」の状態がイメージになりますよね。音を形に置き換えるとしたら、波形にして見るとイメージしやすくなるわけですよね。そんなふうに、形にできる情報というのは様々にあるわけで、この現実には僕達はいるけれど、1 人 1 人生活しているリアリティとか現実の「場」や「質」は違うかもしれないし、その向こう側にいる形姿をいつも感じてしまっているのかもしれない。それがこの『TRANS』のシリーズのコンセプトです。だから一見すごく奇抜なフィギュアに見えますが、元々は 3D スキャンしたリアルな人体のデータが元になってるから、そこに面影を感じることができるはずなんです。その人が立っていた佇まいとか、ポーズと

か、印象を感じるギリギリのせめぎ合いを探っています。彫刻家が言う「存在感」が、まさにそのことだと思います。いくら抽象化が進んでもリアルさが完全には消えていないというのが大事なんです。最終的にはそこに実際にある物体を超えたもの、そこから感じる「何か」。それを3Dデジタルモデリングという、非常に現代的で、あえて人工的なアウトプットの方法で出来ないか？ということが一番の興味になっています。

中井：ジャコメッティの彫刻にも近いのかなと。

名和：そうですね、ジャコメッティみたいなところもあります。今まで僕がつくってきたもの、見てきたものが影響してその造形が選ばれているという意味では、彫刻史における批評的な観点もどこかに入っているんでしょう。おそらく映画やテレビも、ふとした経験の1つ1つが参考になっているはずです。

小川：『TRANS』では、造形的な面白さというのはパソコンの画面の中で確認するわけですね。その表面のマテリアルや仕上げに関しては、実際に出来上がったものを確認しながらつくっているのですか？

名和：表面の質感やテクスチャーに関しては多くのサンプルを作成します。また、デジタルクレイには画面の中でも触れるんですよ。画面の中で回転させて、触って、表面の手触りなども確かめながら仕上げることができます。

小川：手触りもですか！？

名和：触感デバイスといって、素材の柔らかさや表面の凹凸が指先に伝わって感じるすることができます。例えばあるものをスキャンして、そのデータを画面上で触れたら、その凹凸がよくわかります。それはつまり、彫刻家がどのようにして造形を確認するのかという問題なんですね。3Dでつくったものが、身体からかけ離れてしまって、「これ、なんかCGみたいやん。」って揶揄されることがよくありますが、この方法に関しては3Dにあるにも関わらず、彫刻家が「手で確かめながらつくったもの」だとも言えるんです。フィジカルと直結したままデジタルの造形が生まれる、特にフィジカルに確認できる点に可能性を感じています。そう考えると、グラフィックデザインが手描きから、大部分の工程をコンピューターに移行したように、必ず造形も3Dデジタル化が進むと思います。その際、最終的なアウトプットの素材や表面の仕上げは必ず問題になるでしょう。それを自分なりのやり方で1つずつ確かめていきたいと思っています。

スケール

玉井：名和さんは彫刻をつくることに関して、人間の感性や感覚を共有する場をつくりたいということを言われていますが、彫刻と場や空間の関係をどのように考えていますか？

名和：物理的な彫刻作品も空間によって違う見え方をしてくるし、光の当て方1つでも全然印象が変わります。また、建築に寄り添わないものや空間を無視した特異点をわざわざつくることもあります。

玉井：展示空間に対してはどのような考えをもっていますか？

名和：展示空間といってもいろいろありますよね。ギャラリーのホワイトキューブの場合もあるし、美術館という空間もあるし、公共建築の玄関ホールとか、建築の演出にとどまる場合もあります。

玉井：例えば、現代美術の展示空間としては、一般にホワイトキューブといわれる抽象的な空間が多いと思いますが。

名和：昨年、東京都現代美術館で個展をしましたが、その際はその空間で個展をするというのが1つの条件で、その中でどういう体験が作れるか、場所ありきで考える部分が多かったですね。例えば、1つの島を使って何かをすとか、そういう自由が与えられると、全然違うものができるんじゃないかと思っていて、ぜひそういうクリエーションをやりたいですね。むしろ、建築も含めて考える、建築も彫刻も一からつくるということに興味があります。現在パブリックアートのプロジェクトを進めているのですが、公共の場での恒久的な展示という意味で、条件設定はどうしても多くなってしまうからですね。

中井：クリスト&ジャンヌ＝クロードのプロジェクトはどのように見えていますか？

名和：クリストは都市や建築に対して批評的ですよね。国会議事堂をまるごと布で囲んで、それをオブジェにしてしまうことで、ある種の時代評価を与えているというか、街そのもののあり方を変えてしまう力がある。インスタレーションとしても高いクオリティを持っているなと思います。建築を彫刻へ、都市空間をアートに変えるという、頭脳ゲームとしても面白い試みだと思います。

玉井：作品の内容や規模が建築的なものに近づくほど、制約も生じてくるのではないかと思います。

名和：もちろん、その制約が面白いということもあります。制約

を逆手に取って生まれる作品もあると思うんです。アイデア次第じゃないでしょうか。建築が下らないから作品も面白くできないということはないと思うんです。逆に建築が素晴らしいから作品も素晴らしいという訳でもない。やはりその場所で発想して、その場所を活かすことの面白さというのが絶対にあると思いますし、キュレーション的な視点で客観的にこの場所にはこういうものが合うんじゃないかという編集的な捉え方も時には大事だと思います。

中井：空間とモノと人があって、それらがどう接するかを考えたときに、「体験をつくる」という観点で見れば彫刻よりも建築の方がクリエイションの幅が広いのではないかなと思います。光や風といった自然に対して建築が担う役割というものもありますし、そういった意味で名和さんが建築のほうに惹かれていくのかなと感じたのですが。

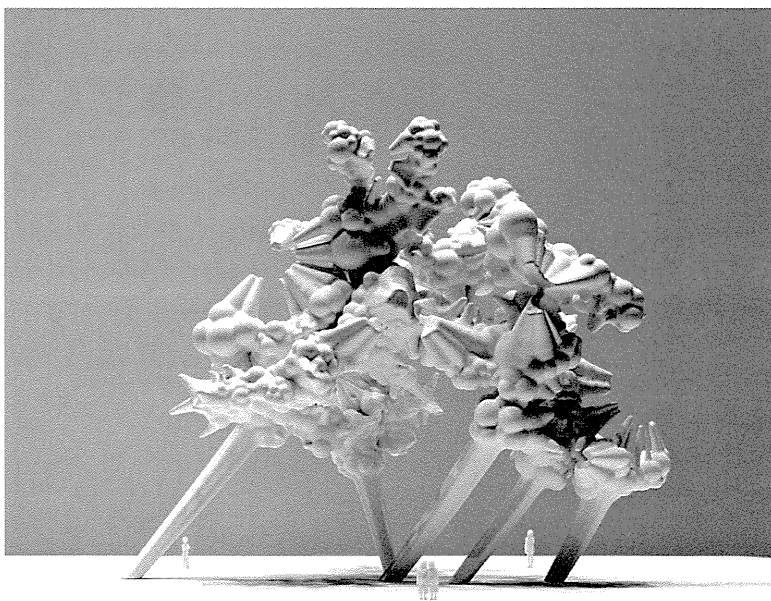
名和：建築のつくり方にもよると思うのですが、体験に対しては制約を与えたり、環境設定をしているのかなと思ってます。良い建築はある1つの条件や制約の中に入っていく、そこにフォーカスしていく、という印象が強いですね。そこにアートが入り込む場合、その制約を逆手に取れるか、活かせるかという視点で僕は考えています。

中井：建築は建築基準法然り、倫理や制約がありますが、アートは作品のスケールが巨大になったときに、「アートの倫理」といったものはどのように関わってくるのでしょうか。

名和：危なっかしいところまでやりたいですね。今度韓国のショッピングモール前の広場に『MANIFOLD』という15mくらいの巨大な作品をつくるのですが、造形物そのものがあまりに巨大なので、周辺の環境や建築的な制約はあまり気にせずにやろうと思っています。作品のサイズや、物理的なボリュームも関係あると思いますね。

玉井：建築の場合は人間の身体に基づいたスケールがあって、それを日常的に経験しているということもあるので、スケール感というのはある程度想像できる部分があると思うのですが、彫刻のスケールに関して名和さんはどのように考えていますか？

名和：うーん……、やはりその彫刻と対峙する「場」に影響されますよね。その空間で、どのような彫刻体験をつくるかによってスケールは決まります。例えば狭い箱の中で圧迫感を感じるくらい大きなボリュームを置いたり、逆に広いところでは大きい小さい他に数や配置でも随分違ったものになりますので、それは表現したい内容や意図に合わせて考えます。キュレーションみたいな仕事をすると、展覧会で自分の作品だけではなく、他のアーティストの作品を配置する際に、どの順番にあるのが良いのか、スペースに合うかどうか、この彫刻の向こうにこの絵画が見えても良いか、導線や全体レイアウトはどうか、そういうことを考えていくと空間、スペースに対するスケール感というのはとても重要になってきますね。



Manifold_Model (1/30)

2011

mixed media

courtesy of ARARIO Gallery, Cheonan, South Korea

and courtesy of SCAI THE BATHHOUSE

Photo : Nobutada OMOTE | SANDWICH

SANDWICH

京都を拠点とすること

玉井：海外でも活躍されていてお仕事も多いと思うのですが、SANDWICHというアトリエを立ち上げて、京都を拠点に活動が続けていることについてはどのような目的や経緯があったのでしょうか。

名和：最初はベルリンか、ニューヨークにスタジオを構えたいと考えていたんです。98年にロンドンで交換留学をしたのですが、その頃から海外で活動することは考えていました。当時は日本ではアーティストとして食べていけないだろうと思い込んでいたので、欧米に出て行くしかないと考えてました。ニューヨークには05年にロックフェラー財団のサポートで半年間滞在しました。その翌年、ベルリンにダイムラー・クライスラーのサポートで3ヶ月間滞在しました。そんな中で欧米のカルチャーに憧れて、アジア・パシフィックから若い作家がたくさん出てきている状況も見えましたし、アートヒストリーやアートマーケットをはじめとする欧米中心の価値構造にいつまでも頼り切るのはよくないと思ったんです。極端に言うとうちの地元や母国でうだつが上がらないから、出稼ぎに来てるように思われちゃうんですね。それはそれでくやしいなと思って。その頃、ちょうどインターネットも世界的に広まって、地元でもできるんじゃないか、と。それに、実際住んでみると京都が一番好きなんですよ。なんかこの、ニヒルな感じが(笑)。東京からも、大阪からも一定の距離を置いてる感じがいいな、と思ったんです。ちょうど京都造形芸術大学とか、京都市立芸術大学、京都精華大学からも教師の話を頂いていたので、京都に数年間は拠点を構えてやってみようと思うようになりました。拠点は京都、発信は世界へ、ということが出来るんじゃないかと直観していました。それで、ニューヨークから帰ってきた次の日に、淀という工場の多いエリアにある物件を賃貸契約して、翌日にはそこで壁にペンキを塗っていたんですよ。SANDWICHで現在テクニカルディレクターを担当する藤崎という京芸時代のラグビー部の友人と一緒にペンキを塗るところから始まったんです。淀で3〜4年活動続ける間に、毎年プロジェクトの数が増えてきて、スペースが足りなくなっていました。倉庫も借りる必要が出てきました。元々、実家の高槻でも一部を制作スペースにしていたんですが、そこも作品で埋まりだして。彫刻は、大変なんですよ。ボリュームも重量もありますからね。作品を運び出すときに道路が陥没したことも(笑)。

一同：笑

名和：愛知万博の出品作が重たすぎて実家の前の道路が陥没しちゃったんですよ(笑)。道路に置いたとたんに、アスファルトがミシッ、って。それで、淀のスペースも手狭に感じ出して、もっと広いスペースがあるなあと思っていたら、ある日不動産屋のチラシがポストに入ってたんです。間取りとスペースと賃貸料を見比べて、いけるかなと思って見に来たら、ここだったんです。元々サンドイッチ工場だったということで、それ面白いなと思って、SANDWICHという名前にしようと言ったら、スタッフに「えっ！」って言われました(笑)。電話とかで名乗るのが恥ずかしいと。今は普通に「はい。SANDWICHです。」って言ってます(笑)。

クリエイションのための場

玉井：SANDWICHでのプロジェクトについてですが、クライアントは名和さん個人に依頼に来られるのですか？ それともSANDWICHに。

名和：どちらもです。プロジェクトのオファーは、各チームがパンパンになってしまうほどの状態で、実際全てはお受けすることができていません。建築プロジェクトも増えてきて、自邸を丸ごとらせてくれるようなお話も頂いてます。このSANDWICH独特のムード、というか非社会性を帯びた空間と時間を守りつつ、クリエイションをアウトプットしていくこと。美大と会社の間をゆく、やり方。それを面白いと認めてもらえる、というのは素晴らしいことだと思います。社会に対するスタンスとしてもこれが僕たちに合っていると思います。ひとまず自由に無責任に発想してもいいんです。次に、それが本当にベストなプランなのか、考える、調べる、検証するというプロセスがあります。あくまでマイペースでクリエイションを続けるべきです。このSANDWICHの空間、人間関係、メディアや企業に対する距離感、バランス、ちょうどいい感じですね。

玉井：SANDWICHを立ち上げてから仕事の内容というのは変わってきていますか？

名和：立ち上げて4年目になりますが、プロジェクトの規模は年々大きくなり、数も増え続けています。でも僕自身が抱えきれないキャパシティもあるし、僕の持ち込むプロジェクトだけでスタッフも一杯一杯です。仕事のレンジをまだ広げるのか、絞り込むかということ、SANDWICHのこれからの方向性も含めて真剣に考えなければならない局面です。例えば建築チームで力のあるディレクターが現れたら、チームを束ねてやってもらってもいいし、アートの分野でも僕以外のアーティストも自由にSANDWICHで創作活動ができるような環境にしたいと考えています。



SANDWICH

2009

Photo : Nobutada OMOTE | SANDWICH

安田：他のアーティストの人がクリエイションしたり、ジャンルの違う、例えば建築家とかがここにきて設計したりということが同時に進んで行くイメージでしょうか。

名和：そうですね。もう既にそうになっています。SANDWICHのようなやり方を一種の「OS」として捉えています。SANDWICHにおけるクリエイションの形が、方法論として今の時代に合っていると思うんです。様々な立場、役回りの人が上下関係もない「平場」に乗っかっていて、いつでもコミュニケーションが出来る状態です。そこでは、アップデートされた内容が双方にとっての刺激やモチベーションとなり、次々と物事が動いていくなか、プロジェクトを回していく原動力そのものが連鎖的に生まれてくるんです。しかも、それぞれが独立して個々のプロジェクトをやるのではなくて、マルチタスクですべてを同時進行で進めることで、一方でリサーチしたことが別のプロジェクトで活かしたり、たまたまあることで打ち合わせにきた人が、隣のテーブルにある別のプロジェクトにも意見を出すことで偶然打開策が出たり、次々とシナプスが繋がるみたいに連鎖的に、一気に進みます。そのスピード感がすごいんです、本当に。

安田：将来的に SANDWICH が自立的に運営していけるようなシステムになっていくということも考えているのでしょうか。

名和：そうですね。今は僕が看板役になっていますが、例えば、建築チームに李仁孝さんという人がいるんですけど、李さんは大阪にオフィスがあって、李さんのところにきたオ

ファーも SANDWICH と組んでやりたい、という案件は持ち込んでもらうこともあります。アートディレクションが必要なら僕が入りますし、3Dの作業があったら3Dのデザイナーが入ります。そんな形で技術もネットワークもシェアしあって、プロジェクト事にパーティを組む。今は、とにかく面白いこと、あるいは新しい方法論を試したり、自分達の経験値になるもの、技術的な実績を残すことができるものなどは、積極的にやっけていこうとしています。また、SANDWICH の特徴の1つですが、儲かる儲からないで仕事を決めないんですよ。多分一般企業だったら、利益があがらなければ、そもそもプロジェクトとして始められないんですけど、それを全く無視することもあります。完全に赤字のプロジェクトになるのが目に見えていても、やるときはやる。だから自腹切るときの出血量も尋常じゃないんですけど（笑）。

一同：笑

名和：でもだからこそ面白いことができています。それを今は僕がディレクターとして独断で舵取りさせてもらっていますが、それでもし良い結果が続かなかったら、多分みんなついてこないでしょう。その辺のさじ加減はすごく難しいんです。今のままの「綱渡り」が本当にずっと続けられるのかという不安はあります。だから、最初の5年間のスタートダッシュと、次の5年間は変えようと思っています。今は4年目なので、次の5年のために北京で準備を始めたところです。

海外でのプロジェクト

名和：今北京に「SANDWICH Beijing」をつくらうとしています。スペース的には今の SANDWICH の 3～4 倍ぐらいのスケールになります。北京という場所だからこそこできることを考えたいです。それから、2 年連続でレジデンスに滞在していたバングラデシュ人の彫刻家達がバングラデシュの首都ダッカにも SANDWICH をつくりたいと言ってます。それがネットワークとなり、人、もの、情報が行き来するルートが出来れば良いと思います。

安田：北京でというのは、仕事の機会があるためでしょうか。もしくは環境を変えるためなのでしょうか。

名和：やはり環境が全く違うというのがありますね。アートシーンも違いますし、ドメスティックではなく、よりインターナショナルでいれる。最近の中国は情勢が不安定なようですが、そういった混乱期とか時代が動いているときに、なぜかアーティストってモチベーションが上がるんですよね。台風の時にドキドキするようなものでしょうか。ベルリンでも壁が壊れたあとに世界中からアーティストが集まって来ましたよね。ある固定的な価値観が一気に崩壊したり、パワーバランスが大きく動いている瞬間、そういう時代の「うねり」のようなものに表現者は興奮するんだと思います。普段の安定した状況では、逆にその安定感の中に飲まれてしまう。解放され、より自由に動き回れるチャンスを持っているんじゃないでしょうか。

玉井：「SANDWICH」というプロジェクトがどんどん拡大しているという印象を受けますが、その中で全体のディレクションをされている名和さんのこれからのヴィジョンというのはどういったものなののでしょうか。最初の 5 年間と今後の 5 年間で異なったアプローチをとるというお話もありましたが。

名和：あまり具体的には決めていないのですが、北京でのプロジェクトが動き出したら、自分の考えや動き方も変わってくるのではないかと思います。ヴィジョンのようなものはあまりフィックスせずに、予想もつかないことが起こった方が良く思っているんですよね。国内では昨年、東京都現代美術館ではじめて大きな個展をやらせてもらったので、今度はこれから 5 年くらいかけて、海外に発信していこうと思っています。欧米とアジアのしかるべきところで、ちゃんとした個展をしたいですね。最近韓国のソウルとチョナンで、美術館規模の個展を同時開催したので、それが第一歩になったかなと思っています。

玉井：具体的に、現在 SANDWICH ではどのようなプロジェクト

が進んでいるのでしょうか。

名和：フレームワークみたいなものでプロジェクトの管理をしているのですが、今週整理してみると大小のプロジェクト数が全部で 67 個でした（笑）。現在チームとしてはオフィスとプロダクションとアーキテクチャーの 3 つのチームに分かれていて、僕が総合ディレクションを担当しています。なかには僕自身が抱えている個人的な小さなタスクもあるので、プロジェクトを 4 種類に分けて管理しています。例えばこの「SANDWICH の改装」というのはこの 4 年間ずっと続けていて、これはもう終わりのないプロジェクトですね。「K 邸」というのは東京で頼まれている個人住宅の設計です。これは北京の物件の資料ですね。先日まで中国に行っていて、現在は北京の新しいスタジオのゾーニングのスタディをしています。もともと「アラリオギャラリー 北京」というギャラリーだった建物なのですが、韓国で個展を行った際にそのオーナーが SANDWICH の活動を気に入ってくれて、貸してくれるというので、今はその使い方や SANDWICH の今後のプロジェクトをプレゼンする準備をしています。ここにはレジデンスもつくって、スタッフやプロジェクト関係者、僕の教え子はいつでも滞在可能で、アート、建築、デザイン、どんなプロジェクトでもできるようにしたいと考えています。海外からやってくる若手の作家が滞在できるレジデンスプログラムもつくろうとしています。建築のプロジェクトとしては他にも濟州島の 3 つの美術館のプロジェクトがあります。その設計をまるごと SANDWICH が任されたので、島のリサーチから、土地選び、コンセプトの立ち上げからすべてです。一つ目は延べ床面積が 15000㎡くらいのなかなか大きな美術館で、壮大なプロジェクトになりそうです。

学生へ向けて

「共闘関係」

玉井：名和さんは現在、大学で教鞭をとっておられますが、教える側の立場としてはどのような意識を持っていますか？

名和：「アーティスト」は簡単につくれるものではないと思っています。そのことを最初に入学した学生に言っています。客観的なこと、技術的なことや知識を教えることはできませんが、誰も見たことがない表現に踏み込む意志、純粋なクリエイションに集中するということについては、最終的には自分で自発的に生み出すしかないんです。だから、美大の先生、生徒というのは、どちらかというと共闘関係なんですね。一緒に闘う者同士の関係がそこで生まれるかどうか

か、だと思います。さらに言えば、放っておいても闘う者が最後まで闘い続けるし、結局残るんですよ。あとは現場を知ること、体験することが一番早道です。僕が学生の頃に最も知りたいと思っていたことは、どうやってアーティストとして生き残っていけるのか？ ということでした。実際にそういう人も周りを見渡してもいないわけで、正直わからなかったんですよ。大学の彫刻科の先輩で、そういう話を直接聞けるような人は、その頃ヤノベケンジさんだけだったんです。だからヤノベさんのスタジオには、手伝わせてくださいと言って学生の頃から通っていました。そういった現場を垣間みることができたのは、いまでも貴重な経験だったと思います。だから自分が大学で教えることになった際に、僕自身は自分が作家だから、大学に通って伝えられることよりも、自分のスタジオに学生を受け入れ、インターンシップとして、プロフェッショナルな現場の体験をしてもらうことが、授業だと大学が認識してくれるのであればやります、と大学側に話したんです。それで SANDWICH は学生に対して、常に開放することになったんです。京都造形芸術大学だけではなく、すべての美大生は誰でも来れるようにしました。そうしたら美大以外からも建築科とか哲学科の学生の希望者が現れました。結局、学生だけに開放する意味もなくなったので、若手作家でも、海外の人でも、SANDWICH の活動に共感し、理解してもらえるのであれば、どんな方でもできるだけ受け入れようということになりました。そのかわり条件として、SANDWICH のために何か貢献するという約束をしてもらいます。それが自分なりの方法で出来る、という人だけを受け入れようと思っています。

森下：「共闘」というのは具体的にはどういうことでしょうか。

名和：具体的に何かに対する闘いということではなくて、むしろ、この世の中でいかにサバイブし続けるか？ ということです。商業主義が行き渡った世の中で生み出されるものというのは、ある一定の幅に限られてくると思うんです。その幅から逸脱し、自由になるためにはどうするか？ 生活の仕方も、お金に対する価値観も、仕事に対する価値観も、社会通念からも、常に自由であること。それは自己格闘でもあるんですよ。本当に「サバイブ」なんです。僕も作品が売れなくなったら、スタジオは運営できなくなります。クリエイターにとっての「理想のあり方」を求めて、試行錯誤しながら進むしかないと思うんです。

安田：現場を見るというのは、具体的なマネジメントについて知りたかったということでしょうか。

名和：それもありますね。実際、作家のスタジオというのは完成作だけをつくっているわけではなくて、実験してみよう

できなかったものも含めて、成功も失敗もすべてのプロセスが目の前で見られるというのが大きかったですね。運営の大変さとか、1つのプロジェクトにどれだけの負荷がかかっているか、などが段々とわかってくるんです。もちろん、学生はそういう生々しい現場を見て、「あ、もう自分には無理だな。」ってあきらめてもいいし、「本気でやろう、これはもう人生賭けないと絶対出来ない。」って腹をくくってもらってもいい。憧れだけで続く職業では決まっていなくて、ネガティブな部分もポジティブな部分もすべてできるだけ若いうちに知った方が良いと思います。どんなに過酷なことが待っているのか、目の当たりにして、それでも「やる」とははっきりと言える者だけが残っていくんですよ。そうやって、タフなクリエイターが一人でも出てくればいいなと思います。

玉井：SANDWICH では学生も含めて、たくさんのクリエイターが集まったり、関わられたりしてプロジェクトが展開されていますが、SANDWICH を運営してきて、こういった開放されたクリエイションのための場をつくっていく上で、名和さんが特別意識されていることはありますか？

名和：「居心地がいい」ということじゃないでしょうか。やはり楽しくないと来ないですよ。それに、仕事をやらされるのではなく、自ら関わっているという自発的な意識がある方と一緒に働きたいですね。関わる誰もが、モチベーションを保てる場所でありたいと思います。行くのがつらいような場所でいい作品が生まれるわけじゃないですよ。「モチベーション」って生き物みたいに上がったり下がったりしますから。重要なのは、仕事が好きかどうかではなくて、どれだけタフな共同作業であっても、それが最終的なアウトプットとして着地点を共有しながら、「よかったな」って言い合えるような仕事を残せるかどうかなんです。それを見た人が感動してくれたり、批評的な意見を頂いたり、欲しいって言ってもらったり、美術館がコレクションしてくれたり、雑誌に取り上げてもらったりする、そういうリアクションやレスポンスによって、表現する側の見えない努力は報われるんです。そして、今の世の中だけを相手にしているのではなく、大げさに言えば、過去や未来も含めた「表現の世界」に加担し、誰のものでもないその世界を少しでも良くしようと、皆で力を合わせて行きたい気持ちになってくるんです。大げさかも知れませんが、そこには使命感とか、そういうものも含まれてくるのかも知れません。そういう意識を共有できるスタッフが側にいて、支えられているからこそ、やっていられるのかなと思います。

玉井：最後に学生に向けてのメッセージをお願いします。

名和：とりあえず、SANDWICH にきてください。

一同：(笑)

名和：卒業して、手堅くどこかの事務所や会社に所属するというのもありますが、生きていけるのかなあ？　みたいな、そういう不安に身を投げ出して飛び込む勇気も大事だと思うんです。まだ全然若いんだから、時間もチャンスも山ほどあります。やりたいことをできることからどんどんやっていくべきですね。

2012年9月19日 京都・伏見にて

聞き手：玉井 中井 安田
記録：小川 森下 西尾