



空想が語るリアリティ

Reality in an Imaginary World

美術家

野又 穫 インタビュー

Minoru NOMATA / Artist

空想の建築を描き続ける美術家、野又穫氏。彼の描く建築は、時に現実の建築以上に見る者を惹きつける。

絵に込められた物語性や原風景を読み解きながら、その魅力を紐解いていく。

東日本大震災以降の感情の変化を経て、彼の建築は今何を語るのか。

聞き手=竹山 聖、王 隼斉、加藤 慶、川本 稜、キミニツヒ・レア、田中 健一郎、田原 迫 はるか、田村 篤、千田 記可

2016.6.19 京都大学 竹山研究室にて

—— 煙突のある町

川本 野又さんが画家になった経緯を教えてください。

野又 生まれは東京都目黒区の東山で、実家は染物屋をやっていました。あのあたりは昔から染物屋や町工場が数多く点在していて、うちの祖父は浜松から一旗上げようと目黒にやって来たようです。子どもの頃は家で反物に囲まれ、外では毎日のように町中を自転車で走り回る子どもでした。家の向かい隣にある木型屋さんが休みの日の遊び場で、鉋とか鋸は使わせてもらえないんですけど、釘や端切れ、木の欠片はいくらでもあったので、いつも何か作っていました。絵心と工作心がそこで合致して、欲しいものは想像を廻らして何でも作るということが日常の楽しみになっていたんですね。また、隣のお風呂屋さんに焚き付け用の廃材が大量に積み上げられていたので、それを使って秘密基地を作ったりしました。知らず知らずのうちに空間的な趣味と、平面的な趣味がだんだん培われていたのだと思います。実家は染物屋だったので着物がたくさんあって、和服の色彩や形態、素材に触れることができたし、近所の小さな鋳物屋さん、お煎餅屋さんなどの工作機械を目にして、構造的なものにも関心を持つようになりました。ただ建築だけは、ほとんど興味が持てなかったんです。面白い建築があまり身の回りに無くて、隣のお風呂屋さんの煙突にはやけに心が惹かれていましたけど、建築というよりも未来的なイメージの方が心踊るという気がしていました。『ALWAYS 三丁目の夕日 (2005)』という映画がありましたけど、ちょうど僕が生まれた時代は、まさにあの時代と合致していて、東京オリンピックの前でしたからあちこちで建物の工事をしていたんですよ。東京タワーが建ち上がったり、丹下さんの代々木の体育館が作られていたり、どんどん建物が建っていく中で、どんなものができるのかワクワクしながら工事風景を見ていたんですね。建築が出来上がるまでの期待感に満ちている、そんな時代を過ごしていました。僕が描いている工事中や煙突などのザワザワした原風景的なイメージは、この頃に植え付けられた

という気がします。

この時代の表現で一番感動したのは、亀倉雄策さんがデザインした東京オリンピックのポスターでした。初めて見たときに、見慣れた日本の旗があんなに新鮮に見えたことはないと思って。それまで日の丸は格好悪いものだと思っていたんですけど、あれがすごく心に響いて、グラフィックデザインへの興味が突然沸いてきたんです。初めは車のデザイナーになりたいとか思っていたんですが、それからは広告に興味を感じ始めてデザイナーになろうと。それで美大を目指して御茶ノ水にある予備校（御茶の水美術学院）に通ったんです。1年浪人して2年目に無事何とか東京藝術大学に入れました。でもいざ入ってみたら、芸大というところはデザインより美術の方が強いというか、油絵や彫刻の方がすごいな、と歴史の厚みを感じたんですね。

竹山 油絵とか彫刻専攻の方が偉そうなんでしょう。

野又 偉そうです。芸術やってるぞ、みたいだね。大学では、主に古典文様を学んだのですが、個人的には幾何学的な美術、オプティカルアートというものを知って、エッシャー (Maurits Cornelis Escher) のようなだまし絵や、直線でさまざまな表現をする世界に興味を持ちました。その延長線上で、自分の趣味的な部分、例えばバイクの空冷エンジンとか、メカニカルな造形がますます好きになっていって。そしてSFに出会うんですよ。文学にはあまり興味が無かったんですけど、たまたま『ブレードランナー (1982)』の原作者ディック (Philip K. Dick) の小説と出会ってから、SF小説ばかり読むようになりました。美術の歴史を背負った芸大というアカデミックな環境に身を置き、大人になったら空想もほどほどにしないとまずいんじゃないかと思いはじめたときにディックを読んで、大人でも自由なことを考えて良いんだ、と思ったわけです。そうしてSFがどんどん自分の中に入り込んできて、空想で描いたり、実物は見ずに写真だけを見て制作の手掛かりにしたりすることへの罪悪感がなくなりました。美術への興味は増す一方でしたが、就職して食べていかなければならないので、広告代理店でアートディレクターとして働きました。

竹山 大きな広告代理店でしょうか。

野又 マッキャンエリクソン博報堂というところですよ。1クール3ヶ月で終わるテレビのCMとか、まさに広告という仕事をしていたんですが、やはり作品が残る仕事をしたいと思い始めて、絵を描きたいと考えるようになりました。そのときに、原風景としての煙突が自分の描きたいモチーフだと思ったんです。大井埠頭あたりをバイクで回って、写真をたくさん撮ってイメージを膨らませ、絵を描き始めました。チャールズ・シーラー (Charles Sheeler) ^{註1} というアメリカの画家が、自分の原風景と同じような煙突を描いていたのを学生時代から知っていたので、心強くもあり、迷うことなく描き進めました。しかし昼は広告、夜は美術という生活に我慢できなくなって、6年後に会社を辞めました。絵を40点ほど描きためた頃、運良く佐賀町エキジビット・スペース^{註2}で初めての展覧会を開くことになりました。ちょうど30歳手前の頃です。それまでグループ展を一回しただけで個展の経験はなく、インスタレーションという言葉も初めてでしたが、どのような展示空間にするか、自分なりに考えました。結局、絵を天井から肩くらいの高さに吊って、その間を歩けるようにしました。想像上の建築なので、存在感を薄くするために壁に掛けるのではなくて吊らすという形式を採用したんです。この展覧会が成功したことで、画家としての生活が始まりました。

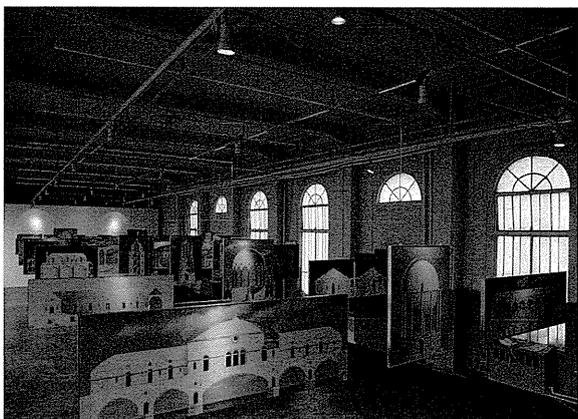


図1 STILL - 静かな庭園 - (佐賀町エキジビット・スペース / 1986)
撮影：林 雅之

—— スケッチから作品へ

川本 野又さんの絵は、考えていることが建築としてアウトプットされるのがすごく不思議だなと思いました。

野又 そうですね、アウトプットに関しては、建築的なパーツを言語のように組み合わせるという手法を使っています。たまたま建築と背景との関係を描くことが、僕の意図するところを一番スムーズに伝えることのできる表現方法なんです。

川本 アウトプットする際には、パーツを意図して、考えてから描き始めているのでしょうか。それともパッと思い浮かんだイメージを描くのでしょうか。

野又 僕の場合は考える前に、まず手を動かすという感じですよ。高校生の頃、赤塚不二夫が毎晩寝る前に、必ずネタを一つ考えるという話をテレビで見て以来、なるべく毎日スケッチを描くようにしていました。

川本 スケッチを見直して、アイデアを考えるということでしょうか。

野又 はい、見直すことで自分の考えが徐々に見えてくることがあります。見たことの無いものを考えるというよりは、とにかく皆が知っているものを扱っています。形にしても、既存の形を借りることが多いです。同じ形態だけど、それをいじって何かに変える、新しい解釈をするという手法が個人的には楽しいし、使えると考えています。だから、見たこともない形はあまり描いたことがないと思います。およそ皆が知っているであろう形やパーツがスケッチブックや頭の中に入っていて、それを別の解釈を介して絵に起こす。そういう工夫をしないと、創造的な仕事にならないし理解してもらえないと思うんです。思い込みで突っ走ることが一番恥ずかしいと思っていて、自分を冷ますというか。建築も同じでしょうけど、特に時間のかかる作品は熱

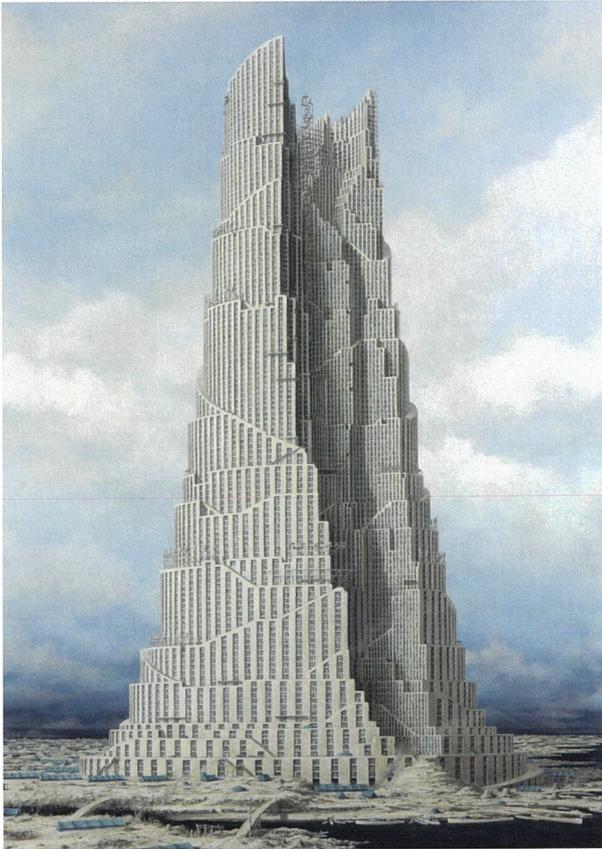


図2 都市の肖像 | Babel (2005)

い気持ちのままじゃ作れないので、どんどん冷ましていく
ことが必要です。夜中に一生懸命描いて、次の日見たとき
にどこか納得がいけないこともありますよね (笑)。

竹山 僕らは図面は定規で描くんですけど、野又さんも下
書きには定規を使うんですか。

野又 定規はスケッチや下書き以外、常に使います。大き
な絵を描くときはコンパスや分度器で測って立面図を描き
ます。そうしないと綺麗に左右対称にならないので。だか
ら初めに、立面図をベニヤ板に原寸で描いています。

川本 立面図と同時に平面図は描かれるんですか。

野又 平面図は、図面というほど精度のあるものではない
です。建築の図面に比べればスケッチみたいなものですね。
板にパッと描いて、絵が終わったら消してしまいます。

—— 語る空想建築

竹山 どこにでもありそうで、どこにも無い建築が描かれ

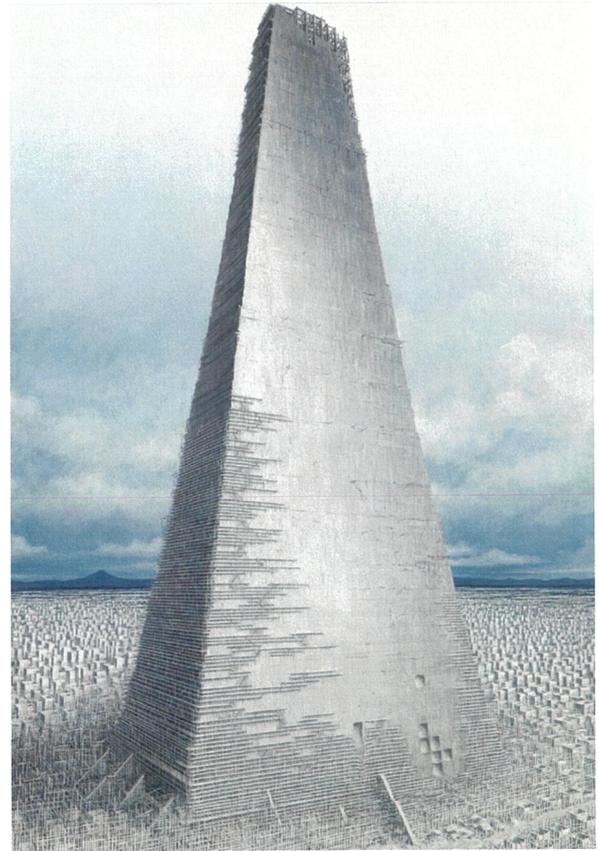


図3 都市の肖像 2012 | A portrait of the city (2012)

ているのが面白いと思うのですが、断面が見えている作品
については、意図的に断面をカットしているという意味で
描かれているんですか。それとも最終形の一つの建築とし
て、ということでしょうか。

野又 建造、修復、解体が同時進行するという設定で描い
ていた時期もありますが、建築の立面図と絵画の狭間の表
現と言えば良いかもしれません。例えばこの絵 (図2) は、
ブリューゲル (Pieter Bruegel) の崩れていくバベルの塔を
意識しています。描いた時期が、六本木に巨大なビルが建
ち上がる時期だったんです。小さなビルがたくさんあって
分かれていた機能が、一つのビルに集約されて街が荒れて
いくように感じました。一方で上野の美術館や動物園の周
りに行くとホームレスの青いテントがたくさんあって、何
か社会がアンバランスで奇妙だなと。そのうちにますます
六本木の大規模なビルの違和感を形にしたい、一言物申し
たいと言う気持ちが強くなって、現代のバベルの塔を描こ
うと思ったんです。

竹山 ぱっくり割れてるのが面白いですよ。完成してい
たものが崩れて、でもその不完全な形を良しとしているよ
うに見えます。でももう一方の絵 (図3) は、明らかに建
設中のような感じがしますよね。

野又 この絵（図2）は、都市機能が一つの建築物で完結することへの疑問を投げかけています。建築の周りにはブルーテントがあって、また、看板が内側に向かって付いているんです。実は下に大砲があって、非常に周りを警戒しています。つまり一つの国家のようなものですね。ベースはブリューゲルのバベルなので、この建築物が崩れている姿には、建築しながら壊れていくというニュアンスも込めていました。あとは、鑑賞する人に自由に読み取って想像を膨らませてもらえれば嬉しいですね。

竹山 作品に物語を込められているということですか。

野又 そうですね、必ず何かストーリーを意図していますが、あまり表に出さないようにしています。美しく誤魔化すというか、言いたいことをべったり言わないというか。

竹山 でもそのわりには人影は見当たりませんか。

野又 人はいません。人を描くとどうしても他者とみなしてしまうような気がするんです。観る人が最前列でこの現場を目撃しているという状況にしたいので、人物は入れないようにしています。絵のサインも全て裏側に納めるようにしています。これは自分の絵だと主張するのではなく、目の前に風景がパッと広がるような体験をしてもらえれば、と思っているからです。

竹山 ニュートン記念堂を描いたブレー（Etienne Louis Boullée）は、非常に模式的に小さく、人間を描いているんですよ。いかに建築が大きいかということを示すために配置されてるんです。ブレーは人間が労働しているとか、物語ではなくて、ただ単にスタティックな記号として人を描いています。野又さんの作品は、ブレーに通じる場所も感じられますし、物語性があるとのことなので、人影は意図的に描かれていないのかどうか疑問に思いました。

野又 実はごく初期の作品の中に小さく人物を入れたものが2点だけあるんですが、明らかに他者が入り込んでしま

うようで。初めは広告の仕事から逃れたいという動機もあって、己だけで完結する世界を作りたいと思ったことも、理由の一つだと思います。

川本 タイトルと作品の関係についてお伺いしてもいいでしょうか。同じタイトルの作品群があったり、異なるタイトルでも似ている絵があるように感じられたのですが。

野又 実は、個々にはタイトルは無いんです。

川本 シリーズとして付けているんですか。

野又 そうです。作品の制作中いつもタイトルを考え続けているんですが、どの作品においても、ダブル・ミーニング、アンビヴァレントなイメージを持った言葉を探しています。それを積極的に説明するつもりはないですし、やはり観る側に投げたいと思っているので、描いているときの気分をタイトルにしています。先ほど、竹山先生が物語とおっしゃいましたが、個々の作品にタイトルを付けるとそれがかなり定まってしまう。観る人によってそれぞれ感じ方も違うと思うので、なるべく曖昧にしたいんです。でもタイトルと言っても、どれも似ているんですけどね。言いたいことは大きくは変わっていないので、周辺の言葉をいつも探しています。

竹山 建築だと、ルドゥー（Claude Nicolas Ledoux）やブレー。アートでは、マグリット（René Magritte）やキリコ（Giorgio de Chirico）とか。それぞれを関連付けて、後から気付くことはあるかもしれないけど、意識してスタートしたというより、むしろ近所の煙突ということですね（笑）。

野又 はい（笑）。結果的に、自分が描いた想像上の建築ととても近いものだと感じることはあります。基本形態は、丸、三角、四角のさまざまな組み合わせです。建築が建った後のさまざまな痕跡とか、時間が経過した気配みたいなものに興味があるので、それを絵画の中で再構築して何か感じられるものにできないかいつも考えています。

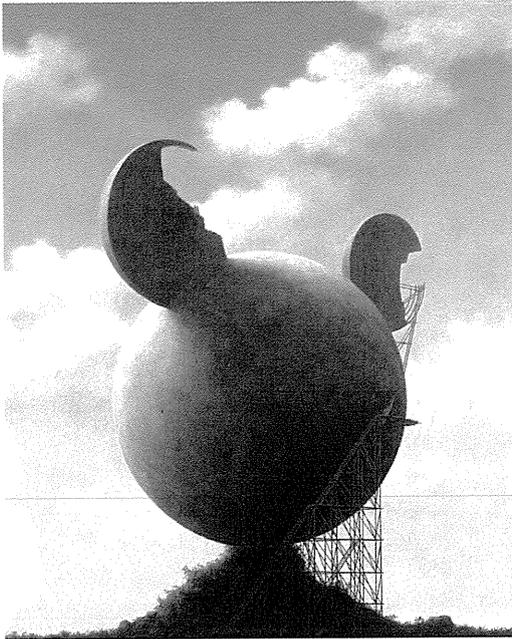


図4 Forthcoming Places-1 (1996)

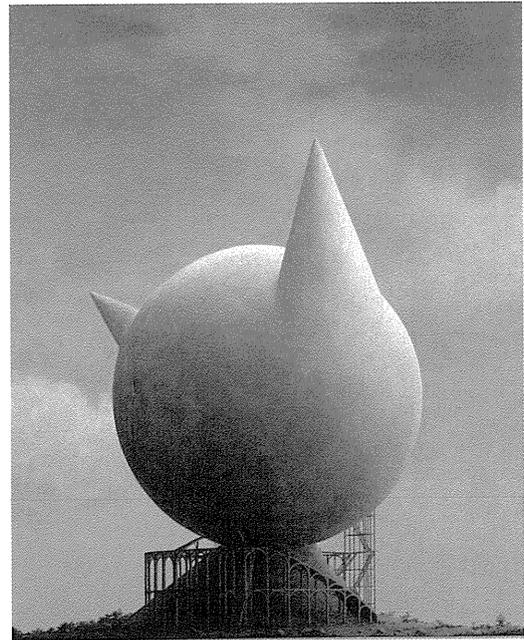


図5 Forthcoming Places-9 (1996)

—— 形としての感情表現

竹山 また全然違いますけど、終末的なスケールもあって、『風の谷のナウシカ (1984)』のような世界にも繋がってきますよね。

野又 そうですね、等身大という言葉があまり好きじゃなくて、遠く及ばないものや巨大なもの、あるいはくだらないものの方が想像力が沸くし、モチベーションが枯れません。そうは言っても、何の変哲も無い小さなプレハブの小屋を見て、良いなと思うこともあります。逆にそんな普通の光景から妄想を働かせて、それを別の次元に持って行くという意識があると思います。

川本 風景の中に小さく建築が建っている絵が少ないと思うんですが、それは建築だけを見ているということなのか、それとも巨大なさまを表現しているのか、どちらでしょうか。

野又 いや、風景の中にある建築を見ているんですけど、それをトリミングして描いているということですね。場の空気を感じることが好きなので、物質として建物単体を見ることはほとんど無いですよ。場の中での気配を十分纏っているの。

川本 風景を描かなくても感じるができるということですね。

野又 そうですね。背景を入れなくても、わずかな陰影とか湿度が十分滲み出ていると思うんです。建築の冷たいところ、転んだら血が出て痛そうとか、つるつるしているところに僕は馴染めないと感じていて、親和感のあるマテリアルだとか、経年変化したものの方が共感して描けるんですよ。その意味でも、僕の作品は空想ですけど、現実でありそうだと思う人が多いと思いますね。実際に展覧会でも、この建築はありますよね、あの建物ですよ、と言われたこともありますし (笑)。ですから、空想が絶対にあり得ないレベルとは思えません。ふと思い浮かんだ微細な感情を形にしたらこうなりましたとか、世の中で起きた事件をこう解釈しましたというような、それくらいの空想です。例えば、ディズニーのキャラクターのような姿をした幾何形態の絵 (図4) があるんですけど、耳の一部がポキッと折れています。これは湾岸戦争のときに、アメリカが世界の正義であるかのようにふるまうことに憤りを感じて、思わず描いてしまった絵です (笑)。

一同 (笑)。

野又 そのものを描くのではなく象徴的にそれらしく、ですね (笑)。以前『フルメタル・ジャケット (1987)』という映画で、敵の街を制圧した後ミッキーマウスの歌を歌いながら軍隊が歩くシーンがあって、何とも言えない気持ちになった記憶も重なっていると思います。そして、アメリカを描いたら日本も描かないといけないと思って、アトムのもつもりで描いた絵 (図5) もありますね。これには深い意味は何も無いんです。連想ゲームのように描いていっ

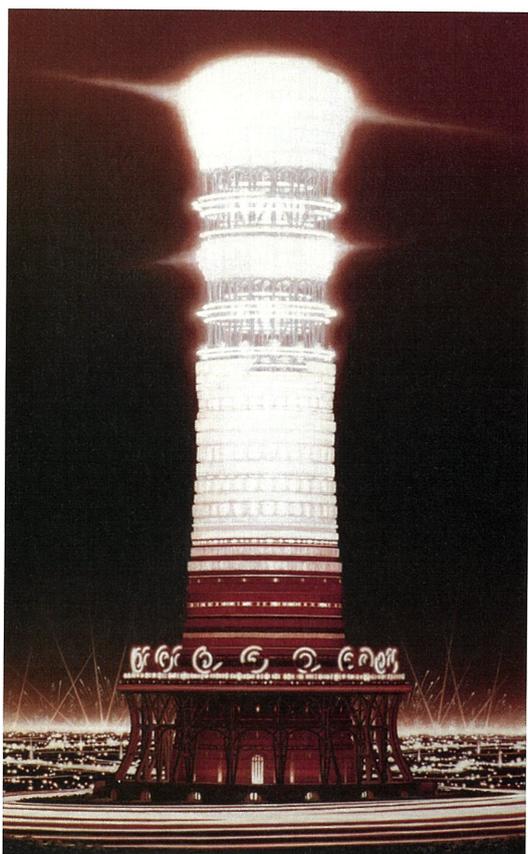


図6 光景-1 | Skyglow-V1 (2008)

て、時々苛立ちを描いてみたり、必要に駆られたような気持ちになっていくことが多いですが、隙間に意味から離れた作品を描くこともあります。僕の作風は確立されたジャンルではないので、どこか気概のようなものが必要だと思っていて、握りこぶしをつくって、よっし、という気持ちで描くことが多いです。そんな気持ちが構造的で建築的なニュアンスを生んでいるのかもしれない。

発光する建物を描いていた時期もあります。銀座の大通りにPCメーカーがピカピカ光る看板の建物を作っていて、こんなに電気を使っているのかとびっくりしたのがきっかけです。そんな過剰さを絵にしたいと思って、眩しすぎる過剰な建造物を描いてみたんです(図6)。この絵では、後ろで花火が上がっていて、無駄なエネルギーを表現しています。絵としての良し悪しではなくて、自分の気持ちを言葉にするときに一番饒舌なのは想像上の建築にすることなので、その結果の形ですよ。

竹山 批判のツールとしての建築ということですが、先端的ではないですよ。例えば、イタリアの未来派のサンテリア(Antonio Sant'Elia)という建築家は、近代のスピードの時代、飛行機や自動車や鉄道がどんどん普及したときに、新しい都市のプログラムとして工場や駅を、あくまで想像の範囲で外観だけを描いていました。それが新しい都

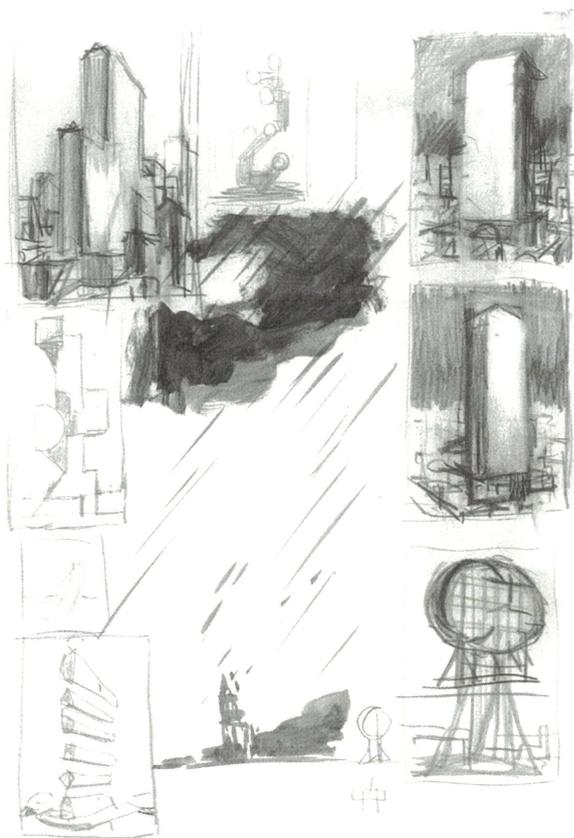


図7 スケッチ 『blue construction-work in progress』より

市のイメージとして受け入れられたんですが、野又さんの作品にそういったイメージとしての意識はほぼ無いですね。

野又 僕も未来派の作品や、ロシアのアヴァンギャルドの作品は好きですけど、そうではなくて、家に帰るような、戻ろうという意識の方が強いんですね。むしろシェルターや隠れ家みたいな、そんな気持ちに近いと思います。

竹山 昨今の建築は機能を重視して作られています。野又さんの絵からは人間の生活的な次元ではなく、風がどう吹いているのか、戦争の予感があるとか、そういったことが伝わってきます。

野又 そういえば、展覧会の図録の中で藤森照信さんが僕のことを“予兆の画家”と書かれていましたね。作品には日常の積み重ねの中で一番気に掛かる部分が出現して来るので、結局いつも予兆みたいなものに引っ張られていく感じがして、自分の中の無意識を意識することが作品に繋がるのかなと感じています。



図8 blue construction-1 (2012)



図9 blue construction-4 (2012)

—— 建築家と空想建築家

野又 実際に建築を作っている人の仕事はとても刺激的だし、素材も驚かされることばかりです。建築家というのはクライアントと一緒にものを作るという仕事だと思いますが、僕の場合はクライアントが僕自身なので、完結した建築が都合良く描かれています。もし建築家の人に面白いと思ってもらえるのであれば、普段クライアントを相手にする仕事の上では大きな声では言えないような部分に関係しているのではないかと考えています。

竹山 多くの建築は、2年か3年で実現することを考えていますよね。ところがプレーヤルドゥーの建築は200年くらいの単位でしか実現しません。鉄筋コンクリートの無い時代であんな巨大な躯体が建つわけないですから。建築の歴史に残るものは実現した建物だけでなく、むやみやたらに200年先を見据える想像力の方が残るし、ひよっとするとそれしか残らないかもしれません。だから日々プラクティカルな仕事をしている建築家は、2年先とか10年で精一杯、長くて東京オリンピックくらいを想定するんですけど、そうするとあまり射程の長い本質的なことが残らないですよ。200年先にはもう覚えてない、下手すると

20年先に誰も覚えてない建築になってしまう気がするんです。野又さんの絵がそういった建築と対極にあるという点に、皆が魅力を感じていると思います。

野又 僕も以前は、建物は強固に出来ているし人間の命よりはるかに寿命の長いものだと思って描いていたんですけど、実際に絵を職業として描き始めて30年経って、消えていく建築がいくつもあって、あれっ、と思いました。想像上の建物の方が未だに古びていないと思って、不思議に感じましたね。時代ごとの社会環境に合わせたものではなくて、夢見る力は古びないということでしょうか。

竹山 プレーのニュートン記念堂は、一種の宗教的な対象であったり、人に対する捧げものとしての建築です。ルドゥーの場合は、理想社会の中で、崇高さや性といった人間が心の中に持っている最も原型的なものを空間化しようとした。建築のそういう性格も見せつつ、現代の技術やトレンドにも目配せしながら建築しなければならないと建築関係の人間としては思っているわけです。一方で野又さんが、一番深いところに純粋に、クライアントを考えずに触れることができることは、ある意味羨ましいですよ。

野又 僕は世俗的な人間なので、一番遠い場所とか崇高さ

というものに惹かれ続けています。ですから、俗っぽさと崇高さをほのめかすような、得体の知れないオーラを放つような作品を目指したいと思っています。制作は常に一義的に考えないで、自分でツッコミを入れながら描いていくんです。知識として美術や建築を見て勉強したものが頭の中に散らばっているんですけど、あるときパッとそれぞれが組み直されて、形が出来上がるということですね。

—— 揺れる大地

野又 東日本大震災が起きるまでは、人間や文明が地上を壊していくと思っていたんですが、このとき初めて、人間よりも地球自身の破壊力の方が強いと感じました。そう考えたときに、空は地上よりは変化が少ないし、心落ち着ける場所のように思えました。地上はもう安心できない、そんな気持ちが未だに続いていて、最近絵の中に空の大きさとして現れ始めているように思います。

震災が起きた後は、ぱったり絵が描けなくなってしまいました。空想であっても、建物が根こそぎ津波に飲み込まれるイメージがどうしても頭から離れなかったんです。無理をして建物を描こうと思っても描けないですし、外に出る気も起きませんでした。そのとき偶然、マレーヴィチ（Казимир Малевич）^{註3}の、つるつとした顔の農民を描いた作品に出会ったんです。コルホーズに苦しむ農民を、腕の無い人間とか、顔の無い人間として描いているんですが、それを見たときに、この時期に日本を包んでいた空気と似ているように感じて、こういうディテールの無い建物なら描けると思ったんです。そんな震災後の状況から、『blue construction (2012)』と名付けたシリーズの絵を描き始めました。無表情な建物でも作品ごとに特徴があります。例えば、青色の作品（図8）は幾何学的な街を描いていて、原子力発電所の事故があって日本中に放射能が降り注いだことに対する憂いを表していますし、海の世界（図9）は、海に瓦礫や船がいっぱい沈んでしまったという憂いを表現しています。

川本 ブルーというのは、絵の青色と憂いをかけているということですね。

野又 はい。憂いの構造、すなわち『blue construction』。建築の構造ではなくて社会的な構造という意味合いでタイトルを付けました。いつの間にか正義感みたいなものが自分の中で大きくなっていったんです。今はそのあたりが邪魔だとも思っているんですけど、そのときはさまざまな建築家も被災地で何かプロジェクトをしていましたよね。邪魔というのは、正義感が強いと想像力が損なわれてしまうような気がしていて、アンチな気持ちも必要なのではないかとということです。

竹山 悪じゃないとね。

野又 そうですね、良い人になってしまうと良い建築はできないのではないかと思ったりします。

—— 安心を求める

野又 震災以降、正義感が厄介なものと思い始めてからは、自分が何をすべきか分からなくなってしまいました。今何を指すのかというと、安心感、目の前にある安心が欲しいという気持ちがすごく強いというのが正直なところですね。不安を呼ぶようなものにあまり関心が持てません。震災のときはあらゆるものが壊されましたけど、そうは言っても直立していた柱はたとえ曲がっても残っていたりして、地面から垂直に立ち上がる物体に力強さを感じました。震災後の瓦礫の山の中に、少しでも直立して残ってるものを見ると喜びを感じるというか。

竹山 大きな動きや流れに抵抗するもの、というニュアンスでしょうか。

野又 うーん、抵抗というか、自分には無い強さ、という



図 10 Points of view-24 (2004)

ことでしょうか。少なくとも絵の中では、圧倒的な根を張っているような安心感を得たいという気持ちなんです。こんなことは建築家の人は絶対正面から言えないと思うのですが、どうでしょうか。

竹山 いやいや、そんなことないですよ。建築の歴史を通して見ると建築物というのは保護の装置ですが、現在は安定した社会、平和という一応の了解事項ができてきて、可能な限り開いた建築、透明な建築、自由な建築という風潮になっています。しかし、社会が変われば一気にそれらは津波のように根こそぎ持っていかれますよね。だから、開いた建築という方が標語としては良いんですけど、本当に人間の自由を守るのはしっかりと守る、プロテクトできる空間だという考え方もあります。テロに襲われたり、いろいろな事が起きたりしつつも、開かれた社会は絶対に必要ですが、開かれた社会を作るのは必ずしも開かれた建築ではないんです。それは明らかです。

野又 その意味で地面は、非常に不安定な社会と比べて、とても安定していると思っていました。以前は地面に対して安心しきっていて真っすぐその上に建物を描いていたんですが、震災以降はそれができなくなってしまって。僕の作品で一番好きな絵(図10)を自分の部屋に飾っているんですけど、これが今、もっとも自分の気持ちに近いですね。空と、その下にはテントがあって、テントには仮設という自分の地面に対する不安を象徴するような意味合いがあります。ニュートラルで穏やかな気持ちになれる、一番好きな絵です。

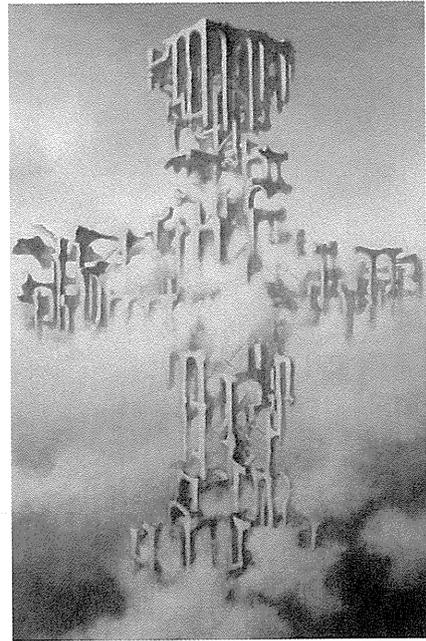


図 11 Ghost-18 (2014)

田村 人が地球を壊すよりも、もっと大きな力で地球が人を壊す、という話がありました。それで震災後の『浮遊する都市の肖像(2014)』というシリーズがあって、ついに建造物が浮くのかな、と思ったのですが、依然として地面に付いているままですね。これはどういった意味があるのでしょうか。

野又 2014年に発表した一連の作品は『Ghost』というのがメインタイトルで、実はほとんどの絵の構造物は宙に浮いているんです。変貌していく身の周りの風景と自分の記憶のズレが、あたかも幽霊のように白昼夢のように立ち上がる亡霊のような建造物という意味を込めてタイトルにしました。でもやはり安心というか、慣れたものというか、地面から離れることはできないですね。震災から逃れるといっても、月には住みたくないし、海の上で暮らしたくないです。僕は建物と一緒に植物も描いていますが、植物は余程のことがないと倒れないですよ。そんな植物のような強いしなやかさを得られないかと考えています。

加藤 不安定な地面と安定な空を背景に、建築物が中央にそびえ立っている絵が多いと感じたのですが、震災後に地面の不安定さを意識したときに、空だけをトリミングして、地面は見えないようにするような絵の描き方というのは考えられたのですか。

野又 どんなものでも引き立て役は必要で、空と地面との対比がないと伝わりにくく、思い込みだけでは何を意図しているのか分からなくなってしまいます。夢物語であって

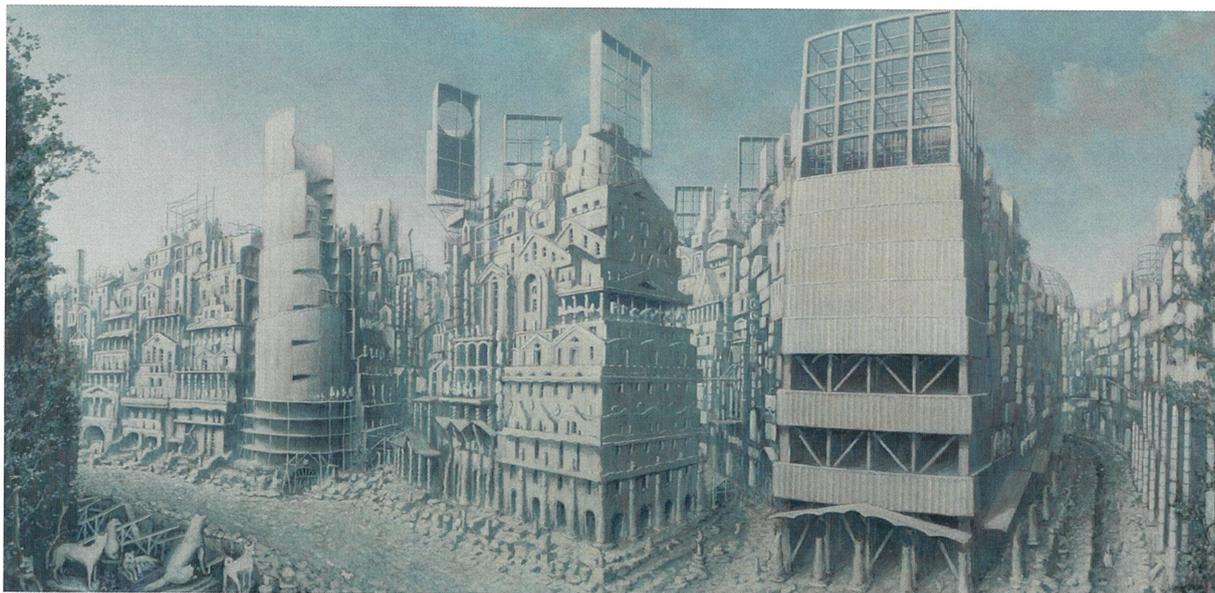


図 12 交差点で待つ間に | Listen to the Tales (2014)

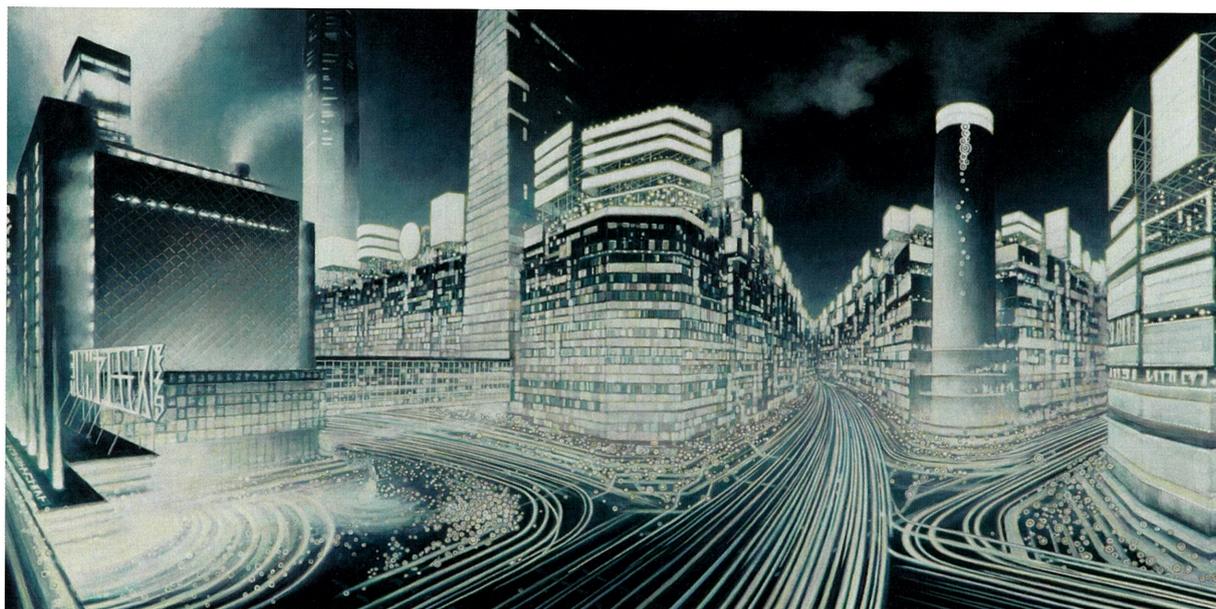


図 13 波の花 | Bubble Flowers (2014)

も伝えるべきことはしっかりと描きたいと思っています。空といっても、大気も大暴れしたりしますが、基本的には移ろいみみたいなものを絵に取り込もうとしています。人工的な湖を描いた絵では雨を降らせているんですが、移ろうものと土木の関係を描こうとしたんです。決して空は安定しているわけではないけれど、なかなか人間の力が加わることが無いという点で“作品の中では安定”なんですよ。それと、空を見て息抜きするという気持ちも込めています。

—— 渋谷交差点から

野又 最近は大規模な商業施設ができてメディアに取り上げられています、古くからある周辺の街が分離してしまっているような気がします。巨大なビルはそれ自体で一つの街になっていたりして、その中の利便性だけはあるのだけど、古い街とのつながりがなくなって、街全体としてみると連続性が無くて居心地が悪いです。逆に古い町並みの方は流れが良くて、安心感があるんですよ。昔からある電車の沿線の町なんかは気持ち良く歩けますし。例えば以前の渋谷駅周辺は混沌の中に秩序立った流れがありましたけど、開発が始まってから急につながりが悪くなっ

てしまって、過渡的な状況だとしても今は非常に違和感があります。

川本 この絵（図 12）が渋谷駅前ですよ。

野又 そうですね。渋谷は子どもの頃から一番馴染みのある街なのでいつか作品にしたいと思っていました。どういう絵かという、ハチ公の目線で描いた絵なんです。ハチ公が見た未来というストーリーです。ピラネージ（Gionvanni Battista Piranesi）の有名な古代アッピア街道の絵画⁴があるんですが、以前から大好きで、渋谷の交差点に置き換えてみようと思ったのがこの絵を描き始めたきっかけです。いろいろなストーリーを込めています。例えば 109 のビルの中に実は原発の装置が入っていたり。人間がいなくなった世界だとか、SF の色んな妄想を表現しています。もう一方の、光で描かれている渋谷の絵（図 13）は、現代という設定です。光は人々が持っている携帯電話の明かりを表していて、光の点々がそれぞれの携帯電話のつもりで描きました。渋谷はほとんど広告看板の街ですから、建造物の周りを、常に情報を送受信する携帯電話の光で描くことで、街がメディアによって構成されていることを表現しています。

竹山 すごく批評性を込めてあるんですよ。

野又 わからないように、綺麗に隠しています。

竹山 あんまり表に出すと煩わしいですからね。

野又 煩わしいです。そんなの本当に嫌ですから（笑）。

川本 これからの建築への期待や、建築に対してどう考えておられるかを教えてください。

野又 現場から建築を面白くしてほしいですね。プロセスの初めから終わりまでを通して、メッセージを発信してほしいと思います。時にはアンチテーゼも必要だし、仕事の

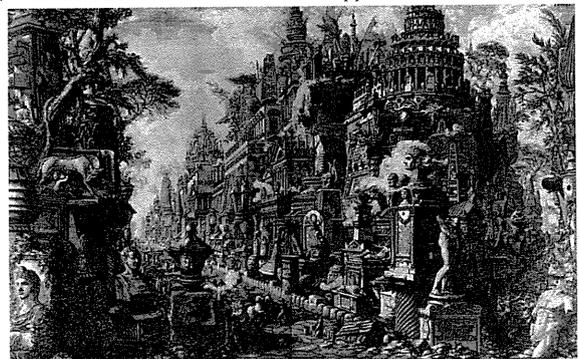
大きさに関わらず自分のヴィジョンを失わないでほしいと思う一方で、アートのような建築は嫌だという気持ちもあります。物をつくる人間は自我が強いですし、そうでなければ新たな創造は難しいと思うのですが、建築の場合は個性が強過ぎると街並を壊してしまいますから。魅力的な建築に出会ったときに強く感じるのは勇気と知性です。近頃は、以前にも増して現実空間のリアリティが失われているように感じているので、過剰な演出のない、土地固有の歴史と街とのつながりを大切にしたい提案をしています。非常に保守的な考え方もかもしれませんが、文脈のなかで納得できる建築が今の自分にとっては理想的です。

1) 1883-1965。アメリカの戦間期から戦後にかけてのプレジジョンニズムの画家、写真家。人工的な風景を、やや抽象化しつつも、写実的な筆致で描写する作風が特徴。

2) 東京都江東区佐賀に存在した食糧ビルディングの空間を再生し、1983年から2000年までの17年間、現在進行形のアートを発信した日本初のオルタナティブ・スペース。森村泰昌、大竹伸朗、杉本博司など多数のアーティストを輩出した。2011年には千代田区外神田の「3331 Arts Chiyoda」内に「佐賀町アーカイブ」として、これまでの活動と資料、作品コレクションなどを展示する新たなスペースが開設された。

3) 1878-1935。ウクライナ・ロシア・ソ連の芸術家。戦前に抽象絵画を手掛けた最初の人物で、晩年に、顔の無い農夫の絵画を多数描いている。

4) 『古代アッピア街道とアルデアティーナ街道の交差点』（1756）（l'incrocio delle strade dell'antica via Appia Antica e via Ardeatina）



『PIRANESI as Architect and Designer』, John Wilton-Ely, The Pierpont Morgan Library and Yale University Press, 1993, pl.34.