

『Graphic Art & Design Annual 10-11』

序論のためのインタビュー音源より（聞き手：河尻亨一）

2011年5月、ニューヨーク

提供：公益財団法人DNP文化振興財団

私のやり方はねやっぱり逆から攻めないんですよ。つまりサーベイしてね、大衆とは何を喜ぶかとかそういう入口は絶対入らない。私はどう作っていきたいかっていうところから入るわけですよ。だけどそれが、まあ、運よく自分の芸術性の、100%満足するとは思わないけれども、芸術性の満足度と、それから大衆が喜ぶ力量みたいなものにこう、合体、運よくしていくわけね。だから自分の中に、大衆が喜んでくれる表現の中にそういう要素は十分に持っていると思うし、それはピュアにそのエッセンスを取り出して考えると、案外ややこしいっていうかね。そんなにツルツルしたもんじゃないんですよ。

だからあの…なんていうかな、まあ再びすごい大変な戦場で戦って生き延びたって感じね。グラフィックデザインって言うんだけど、実際グラフィックデザインってなんなのか。今まで作ってきたグラフィックデザインっていうのはこれでいいのか。このままいったらもう消滅するでしょう。じゃあどうやったら消滅しないでいいのか、つまりグラフィックデザインというものの本質をね、もう一回デザイナー自身が掘り下げてみないとね。何かの上に乗っかってただこうベルトコンベヤーにいくだけでは、必ずそれはやっぱり停滞していきますね。何に憧れてデザイナーになるのかっていうことですよね。私はやっぱりグラフィックデザインでもインダストリアルデザインでもなんでも、デザイナーがかっこいいっていうものを見てみるとなんかツルツルピカピカ、表層的にただきれいなだけで中身は空っぽみたいに見えるんですよ。

じゃあどろどろに汚い物っていうのはね、デザイナーは使えないわけ？っていう。つまり何にも中身がなければ…そういうものは汚いものだから使わないでしょ。ただきれいなものをツルツルピカピカやってデザインミュージアムのところに飾られても全く社会的な運動にはならないと思う。だからもう今私が考えるのはね、ずっとそうだったんだけど、グラフィックデザイナー、インダストリアルデザイナー、アーキテクト、あるいはインテリアデザイナー…そのバウンダリーはなくしたほうが良いと思う。

で、私はいつもそういうもの頭の中にはないんですよ。だからパスポートに職業書くときに何と書こうか…毎回変えて書いてるんだけどね（笑）デザイナー、それ以外にコスチュームデザイナーだと思ったことないし…「ディレクター？」「イエス」って言ってやってたけども。もっと細分化していったるわけですけどね、職業としてはね。だけど、もっと…なんていうかな…バウンダリーがなくなってもっとクロスオーバーして、横断することによってなにか新しい方向性が見えてくる。テーマの根本から開発していくっていうか。日本なんか年とともに能力が落ちていくという

考えだけど、私は実際に違うと思う。ある意味では年とともに能力が上がっていくということ。

それから、経験と知識といろんなものをひっくるめて新しいものを…年寄りが新しいものをできないっていうのは全く嘘だと思う。だからもっと等身大の仕事じゃなくて社会を変えられるくらいの…社会を震撼させるような仕事っていうスケールのものは、やっぱりそれをやってくれっていう人間がいて、条件をそろえて、そして勇気づけてやらせる、お互いのそういった切磋琢磨があるから歴史の中に成り立ってきてるんですよね。めげないってことですよね。だからもうほとんど気狂いに近い精神構造を持っていないと、周り見渡してこんなこと俺やってる場合かよっていうのをやってるとダメなんですよ。僕にはこれしかない、これがなかったら明日がない、生きててもしょうがない…

そのくらいの猪突猛進ですね。いいな、デザインやりたいなってそれはさっき言ったペラペラペラペラした表層的なものじゃなくて、もっと本質的に新しい何かを掘り下げていくことから始めて、いろんなことに疑問が出てくるわけですよ、考え始めたら。今やってること、世の中に今出てるデザインなんてものに全て疑問が出てくる。それをウェルカムっていうところの仕事を、まあ、続けていきたいと思ってるんだけど。それが運よく、自分が思ってもそういう仕事がなければしょうがないわけで。映画なんかやっぱり面白いですよ。やはり。もうエキサイティングよ。

一人の能力だけじゃなくてやっぱり、音楽家の能力、脚本家の能力、演出家はもとより、今は CG の能力、セットデザイナー、それから、パフォーマー、アクター。そういうのがね、バラバラなところでまず用意されてて一緒にバツとお皿の上に乗かって、1つの料理が次々作られていくっていう。もうなんていうかな、そういうものがあってやっぱり自分も自分以上のものが表現ができていくってことがあるわけです。だから自分だけに閉じこもってオレオレっていう風になってね、自分の視野だけ見てもなにか飛べないっていう感じがするんだけど、やっぱり自分を全部バツと出して、そういう才能のある人たちに見せて、そういう人たちからまた「これどう？あれどう？あれどう？」…そういうことによって刺激されて、「ああそうね、じゃあこれだったらどう？」って言って切磋琢磨してるうちに、

最初に自分が考えているものよりも人から言われて見つめろって、「何を見つめればいいの？」ってなっちゃうから（笑）ただ自分がこれは好きでどうしようもないってものにしがみついて、そこからこう少しずつ少しずつ育てていくっていうか。植物を育てるように育てていくっていうか。もうあんまり目はキョロキョロしないで、1つにもう集中して。そうすると何か生まれてくると思うんだけどね。やっぱり無我夢中になれるかなれないかっていうことも一つのキーでしょうね。やっぱりいろんなものが気になっちゃって、自分がやってる足元がしっかり見えないっていう状態では何もつかめないと思うし、それからやっぱり…危険を冒して挑戦するべきですよ。

だから私が全部日本をやめて、こっち来たときに何の契約もなかったし、わざとそういう状況を自分が選んだんだけど。仕事の契約はないし、糸口もないし、ニューヨークに行ったらあそこで食べられるよっていうものが全くない状態。そういう地点に立たないと自分が次は本当に何をやりたいのか全く見えないっていう風に思ったんですね。じゃあそういうものをどうやって、どうして実現できるのかと。なぜ、どういう方法で。これはね、私にとってもミステリーなんですよ、かなり。やはり長い時間生きてきた時間の積み重ねの中で、体の中に全部ため込んだものっていうのはすごい財産ですよ。

若い人には多分出来ないだろうっていう自負はある。自分が見てきたもの、作ってきたもの、触れたもの、いろんなものをひっくるめて、まあ年齢が多くなればなるほど豊かな、そういうものは身体の中に取り込んでいるわけだから。そういうものはため込まれている。それから自分のわりと変えたくない考え方…哲学っていうとちょっとピンとこないんだけど、さっき言ったようになってなぜこの仕事をやるのか、例えばアート&コマースの結婚っていうのは可能なのか、っていうことを実験し続けている。実験をし続けている…もう実験し続けていくだろうっていうことと、それからやっぱり私の仕事はなぜ受けるのか。

そこはやっぱり私はオリジナル性があるということで。じゃあオリジナル性は どうやって出てくるのか。それから時代を超えたもの。まあ私は流行は大っ嫌いだから追わないし、だからそういう中で、改めて論理化できるようなものっていうのは私の中にはまだなくて、全てがこう、試みの途中ね。ただなんか自分の身体の中にある重要なものがため込まれていて、で、つつくとそれがバンと出てくると。必要なものが出てくる。まあ昔からそれは変わらないと思うんだけど。例えば説明できないものっていうのは必要なんですよっていうね。ピンとくる依頼主っていうのはほとんどいないっていう。

やっぱり説明してもらって、「なるほどそうですね」っていうもの以外は説得力を持たないとかね。で私はタイムレスが一番私の売りだと思っただけで、どうやってタイムレスなものを作り続けるのかっていうのはミステリアスですよ、自分の身体から出てくるあるテーマによって答えをだすとそれがやっぱりタイムレスなんですよね。まずオリジナリティ、自分にしかできないものをやらないとサバイブできないだろう。これは直感的に考えたことと、それから人のまねは絶対にしたくないっていうことですね。それから、流行は追わない。それでも自分のやりたいことを表出して、ちゃんとサバイブできる道になるということを探すこと。

だからそのやっぱりタイムレスなデザインでありたい。今私の昔のいくつかの仕事を見て、「えー！いい仕事やってるじゃないの」って自分で思うことって多いですよ。昨日作ったみたいに新鮮。私は本能的な人間だと思っただけでも、本能っていうものがすごくミステリアスでしょうがないわけね。そういうものをまた研究する時間もないし（笑）、興味を持ってるんだけど、その…本能でジャッジするってことはすごく多いと思うんですね、自分が。これは正しい、これは間違ってるって。本

能の部分にそういった、人々からのいい影響っていうのがすごく入り込んでるっていうところはあると思うのね。だからだんだんこう…いい意味でフィアレスになってると思うんですよね。昔はなんでもビビっちゃって…怖かったってことばかりが続いてくともう、なんていうかな、怖いものなしじゃないけど、もう、怖くなくなってくる。これもやっぱり年齢的にプラス。

私たちやっぱり、表現の志…アーティストみたいな、クリエイターみたいな…そういう図式に乗って、こう、先に行く…行けるのかなあ？私なんか、やっぱり、もう、前にも話したかもしれないけど、昨日と今日と明日しかないですね。だから昨日と今日と明日のベストでもやる。そうすると次がまた良く発展するんですね。だから次もまた昨日と今日と明日くらいの、そのくらいのレンジでしか自分っていうものは見つめられないし、考えられないし、だんだん年を取ってくると考えたくないですね。

無限にやっていたいから、無限に仕事していたいわけだから（笑）私が、映画界かなんかの仕事を積極的にやってみようかなと思ったのは、自分もまたピカピカツルツルが好きだったんですね、日本で。だけど、なんか違うんじゃないかな、そんなものがデザインではないんじゃないかなと。もっと深くて広い何かがあることがデザインなんじゃないかなと思って、それで映画なんか見るとものすごい汚い表現がいっぱい出てくるわけです。それはその専門家がいるわけ。見事にそういった汚れとかね、作れるんですよ。すごい楽しい仕事だけだね。

だからそういう汚いとかね、汚い美みたいなのを、反対側から自分をもう一回鍛えなおすとかそういうことをやらないと、なんかこのままツルツルピカピカではちょっと…情けないっていう思いはすごくありましたね。それはすごく改革されていってると思う。自分の中で。優れたものが何なのか。だから私は文化が何のためにあるか、どこにあるかって言われたときにね、やっぱり自然にもものすごく恵まれたところに文化はないと思うんですね。で、ここなんて人工ですから、完全な。自然はなく、砂漠のようなところに何かこう、自然のような、オアシスのようなものが人間は必要で、それがエンターテインメントなんじゃないかと。そういうやっぱりこう、オアシスの水のようなものを我々が提供していく必要がすごくあるんじゃないかと。

自分の考え方をごり押しする、というような方向じゃなくて、最終的に自分の成し遂げたい表現はやるんだけどやっぱりほかの人も巻き込んで、フレキシブルにしないところ、フレキシブルにする。そういうふうにしなないと大きなシステムの中で最後に自分がウィナーになるということはできないんですよね。わたしわたし！って言って、あとはちょっとどいて！うるさいってやってると全然大きな仕事は動かせない。中にはやっぱり職人なんかは「ああ、いいアイデア出すな」っていう人もいっぱいいるしね。いいアイデア出したらどんどん採用するし、どんどん良くなるし。職人も楽しいからどんどんいい案を出してくるし。