

# 六本木未来会議

デザインとアートと人をつなぐ街に

福原志保 バイオアーティスト  
Shiho Fukuhara / Bio Artist



CREATOR<sup>No</sup>  
INTERVIEW 96

福原志保 Shiho Fukuhara

アーティスト、研究者、開発者。2001年ロンドンのセントラル・セント・マーチンズ卒業、2003年ロイヤル・カレッジ・オブ・アート修了。2004年ゲオアグ・トレメルとアーティストック・リサーチ・フレームワーク「bcl」を結成。以後、特にバイオテクノロジーの発展が与える社会へのインパクトや、水環境問題について焦点を当てている。また、それらにクリティカルに介し、閉ざされたテクノロジーを人々に開いていくことをミッションとしている。

No  
96

福原志保 バイオアーティスト

SHIHO FUKUHARA / Bio Artist

バイオアートの拠点となるために必要なこと。

クリエイターインタビュー

『日本ならではの好奇心で、  
バイオプレゼンスが可能になる場所にする』

published\_2018.9.5 / photo\_hirokuni nakagawa / text\_ikuko hyodo

ロンドンでバイオアーティストとして注目を集め、現在は東京を拠点に世界中の都市を飛び回る福原志保さん。木の中で故人の DNA が生き続ける『Biopresence』や、遺伝子組み換えによって開発された青いカーネーションを白に戻す『Common Flowers / Flower Commons』など、バイオとアートの融合で生まれる作品は、生命に対する常識や倫理観を揺さぶります。今後ますます盛り上がるのが予想されるジャンルのアーティストとして、六本木という街にどんな可能性を感じているのでしょうか。さまざまな都市との比較を交えながら語ってくれました。

### 六本木でバイオプレゼンスの実行計画が!?

六本木は何かとご縁のある場所で、今はオフィスがありますし、東京ミッドタウンができる2年くらい前には、『Biopresence (バイオプレゼンス)』を敷地内に植えたいという話をいただいたことがありました。「庭」というコンセプトを想定しつつ、ミッドタウン・ガーデン周辺を舞台にしようというお話だったと記憶しています。その際、遺伝子を提供してくれる方を公募して、どうして自分の遺伝子を木に残したいと思ったのか話をしてもらい、木が育っていく過程を記録するドキュメンタリー映画をつくらうという計画だったのです。基本的に、植物に人間の遺伝子を保存することは可能になりつつあるのですが、あえて大きく育つのに数十年かかる木を選んで、その方の子どもや孫もあとあと訪ねることができるような場所になったらいいね、という話をして盛り上がったことが印象に残っています。ただ遺伝子組み換えについての倫理的な問題について、時にはネガティブな意見が出ることもあるということを正直に伝えたところ、企画が難しくなってしまって……。

私が活動の拠点をイギリスから日本に移した頃は、ちょうど国立新美術館ができたり、いろんなギャラリーが引っ越してきたりして、六本木がアートの街に変わろうとしていた時期でした。18歳まで東京に住んでいたのですが、私のなかでは酔っぱらいのおじさんがいっぱいいる怖い街というイメージが強かったので、帰国したときはどうして六本木でアートなんだろうって不思議に思いましたね。もちろん、今となっては納得がいくのですが。



#### 『Biopresence』

故人から採取した DNA を木の細胞に保存して、生きた墓標をつくるプロジェクトで、ロイヤル・カレッジ・オブ・アートの同級生だったゲオルク・トレメルと共に 2004 年に発表。ペットの死にまつわる話を聞いて生まれたアイデアで、命や死、家族のあり方など、人間と社会をめぐる根本的な問いかけを行うことを狙いとしている。

撮影：BCL

#### いつ何が起きても驚かない、六本木を歩く人たち。

5月に東京ミッドタウンで行われた、FIS TOKYO (Future Innovators Summit TOKYO) に参加させてもらったのですが、そのときショッピングモールでテーブルを囲んでディスカッションをしたんです。冷静に考えると異様な光景だと思うんですけど、たまたま通りかかった人たちは立ち止まって話を聞いてみたり、なんかやってるなみたいな感じで遠目に見たりして、特に驚かないんですよね。この辺では、いろんなイベントやパフォーマンスをしょっちゅうやっているから、いつ何が起きてもあり得るだろうっていう空気が漂っていて、おもしろかったですね。

とはいえ海外から六本木を見ると、ギャラリーは比較的有名ですけど、アートの街というイメージを持っている人はまだまだ少ないと思います。アートの街としてもっと認知してもらうには、六本木アートナイトを「night」だけでなく、「day」も何日間か開催するっていうのも一案です。アートナイトは六本木の活気とマッチしているというか、普段アートとかにそれほど馴染みがないような人も、デートしながら気軽に楽しんでいる感じがしていますよね。ある程度のスペースが必要だから、東京のほかの街ではなかなかできないイベントだと思うし。パリのニューブランシュをお手本にしているのだと思うのですが、東京はセキュリティ面での安心感もやっぱり大きいんですよね。ネックなのは、期間が短いこと。今年に行くつもりで夜中に起きたのですが、日にちを間違えていて前日に終わってしまいました(笑)。これってたぶん、「アートナイトあるある」ですよね。だからできれば、3日間くらいやってほしいなあ。

ロンドンにも似たようなアートイベントがあるんですけど、ギャラリーが集まっているエリアでオープニングを同じ日に合わせるんです。そうすると来場者はいろんなギャラリーを転々どできるし、ギャラリー側としても広報が楽ですよ。オープニングはお酒が飲めたりするから、それを狙って遊びにくる人もいたり、友だちに会えることを期待して自分でお酒を持ってきて、路上で盛り上がっている人もいたりして。みんながウィンウィンで効率がいいと思うんです。六本木もギャラリーがたくさんあるから、ぜひそういうことをしてほしいですね。

## 世界中のバイオアーティストは、日本に来るべき!

日本はバイオアートの歴史をこれから蓄積していく段階にあるということもあって、まだまだ認知されていないですね。だからこそ、いろんな作家さんや作品が現れてくる可能性があると思っています。欧米なんかだと、バイオアートの定義がわりとしっかりしているのですが、日本はそこがまだ緩いんです。以前は私自身も考え方が狭いところがあって、映像とか写真ベースの作品はバイオアートとは呼べないんじゃないかと思っていたし、生物学的な現象を作品制作のための素材や方法としてリアルに用いて、作品をつくるべきだと思っていたんです。そのぶんハードルは高くなってしまいうけど、そこをクリアしてこそいろんなものが見えてくるので、ストーリーだけで終わらせるような作品はちょっと嫌だなあって。だけどそういうことも受け入れるのは、日本らしいというか、日本の多様性や寛容性につながっているのだと最近思うようになって、「バイオアートはこうあるべき」という頑なさは特になくなりましたね。

最近の傾向としておもしろいのは、バイオが経済的な活動とつながっているところだと思っています。インターネットやコンピューターの発展と比べても、バイオの発展のほうが今は早くて、投資家などがバイオにとっても可能性を感じているようなのです。メディアなどを見ても、日本はバイオの流行りがほかの国より長い気がします。そう考えると、世界中のバイオアーティストは日本に来たほうがいいし、実際に呼び寄せる活動もしているんです。しかも日本は今のところ、規制がまだ少ないというのも大きくて。欧米ではなかなか難しいような遺伝子組み換え実験が日本ではまだまだ可能な段階だったりします。そういったバイオアーティストに寛容な環境は絶対に生かすべきだと思います。



福原志保 バイオアーティスト  
FUKUHARA SHIHO / Bio Artist

published\_2018.9.5 / photo\_hirokuni nakagawa / text\_ikuko hyodo

### ルールは守るためにある？ 破るためにある？

渋谷の道玄坂を上ったところにある「FabCafe（ファブカフェ）」の2階に、クリエイターが日単位や月単位で借りられる「MTRL TOKYO（マテリアルトーキョー）」っていうコワーキングスペースがあるんです。その奥の倉庫みたいな部屋に「BioClub」のウェットラボをつくり、バイオアーティストが制作もできる空間にしたんです。といっても私はただの言い出しっぺなんですけど（笑）。ライセンスをきちんと取っているので、遺伝子組み換えの実験もできますし、トークイベントやワークショップなども開催しています。最近はファンディングでヨーロッパのアーティストに来てもらったり、アジアのアーティストとコラボレーションしたりして、ようやく軌道に乗ってきました。



#### BioClub

大学や企業の研究室など専門機関の外でも、サイエンスに関心のある人たちがディスカッションを行ったり、本格的な実験を行うことができるコミュニティ。福原さんはファウンダーのひとり。バイオテクノロジーに関するあらゆるテーマをディスカッションする、誰でも参加可能なオープンミーティングを毎週火曜日に行っている。見学などもそのときに可能。

日本って一見、ルールでガチガチに固められていると思われがちですが、ルールを壊すためのルールが存在していたりもするじゃないですか。例外の多さはまさにそれで、ひとりひとりが「ここまでならいいか」というふう勝手に判断して動いているのが、おもしろいですよね。例えばアメリカはルールが絶対的なので、交渉する余地もない。フランスはルールの数は限られているけれども、ルールがある物事に関してはまったく容赦しない。「泣こうがなんだろうが知るか!」みたいな感じなので（笑）。どちらも歴史的に外国人がたくさん入ってきている国なので、厳しいルールを設けないと文化を守れなかったんでしょうね。

### 輪廻転生を理解できる日本人とバイオアート。

バイオアートに対する反応は、国によって全然違います。たとえばイギリスだと、『Biopresence』はほぼタブー扱い。メディアに取り上げられても、90%はバッシングだったりします。怒りの手紙をもらったり、「福原志保はどこだ?」って展覧会に怒鳴り込んでくる人もいたりして、怖かったのを覚えています（笑）。フランスの場合は「この作品はアートとして成立するのか」というディスカッションが積極的に巻き起こったりもするのです。他方日本は倫理観やアートの定義みたいなところはすっ飛ばして、アイデアとしておもしろい! となると、意外とすんなり受け入れてしまうことも多いと思います。日本人はおもしろいものに対する好奇心が旺盛で、知らないものでも脅威より興味が強いような気がします。

以前、『Biopresence2055』という作品を、ロンドンのサイエンス・ミュージアムで1年間展示したあと、東京のICCで3か月間展示したことがあるんです。そのときの反応も、見事に真逆でした。「この作品をつくる意味がわからない」とか「こんな木をつくるのは、神への冒涇だ!」というような怒りの反応が、イギリスの主流。日本は「ゴジラ細胞みたい」とか「それって家族と一緒に入れるの?」とか「自分はソメイヨシノになりたい」みたいに、思い思いのことを言ってくれるんです。やっぱり生きとし生けるもののなかに神が宿っているという思想や、輪廻転生っていうのが感覚として染み込んでいるので、木として人間の遺伝子が生き続けることにそれほど不自然さを感じないのでしょうね。反応があまりにも素直だから、拍子抜けしてしまっただけです（笑）。



#### 『Biopresence2055』

「福原志保+ゲオルク・トレメル」として発表した、バイオプレゼンスのインスタレーション作品。日本では2005年にICCで開催された『オープン・ネイチャー：情報として自然が開くもの』展で展示された。

撮影：木奥恵三



#### ICC

NTT インターコミュニケーションセンター（ICC）が、1997年4月に西新宿の東京オペラシティタワーにオープンした文化施設。メディアアートをはじめとする、最新テクノロジーを駆使したアート作品を展示。ワークショップやパフォーマンス、ギャラリートour、キッズ・プログラムも随時実施している。

写真提供：NTT インターコミュニケーション・センター  
[ICC]

### 前例がないと慎重になる日本と、大胆になる欧米。

「これはアートだ」という断りを入れると、許されてしまうことってたくさんありますけど、だからこそアートは非日常、非現実的なものとして扱われがちですね。私はその意識を変えたいという思いが強くあります。アートはホワイトキューブのギャラリーから飛び出して、もっと街に溶け込むべきだと思っているので、木という素材をあえて選んだところがあるんです。国から融資してもらって、ロンドンでバイオプレゼンス社を立ち上げたのも、アート作品だけ私たちの日常に近いものであることを想像してほしかったし、アートを真剣に考えてもらうチャンスだと思ったんです。作品を発表する側にとって、一番怖いのは何も反応がないこと。たとえネガティブな反応だとしても、違和感や嫌悪感の理由を考えることが大事だと思っているので。日常生活を送っていると、わくわくしたり、些細なことに疑問を持ったりするようなことがどうしても少なくなってしまうがちですね。アートはそういった感情を思い出させてくれる、スポーツみたいなものだと私は思っています。

『Biopresence』はまだ実現できていないのですが、発表当時と比べると技術がかなり向上したことで、かかる予算が約100分の1になったという研究もあります。以前は科学者の方をお願いをするしかなかったんですけど、私たち自身が作業をできるようになったのも大きいですね。できないからと諦めるのは簡単ですけど、ほかにもいろんな方法があるかもしれないじゃないですか。ひとつの壁に向かって突進して、それを崩せなかったとしても、いろんなところに種をまいてしつこく続けていたら、10年くらい経った頃にうまくいく可能性もあるわけだから。実現したいという思いだけはぶれずに進んでいけば、これまでやってきたことやまいた種が、どこかでつながる瞬間が必ずあると思っています。

日本で実現する可能性ももちろんありますが、日本の場合、前例がないことに対してすごく慎重になりますよね。欧米は逆で、前例がないということはルールもまだつくられていないわけだから、大胆にやっちゃえ！っていう思考回路なんです。しれっとやってしまって、あとで怒られればいいやって考えるんですけど、日本は怒られるパターンを想定しすぎて、急になくなってしまふことが多い気がします。それって結局、何もコトが起こっていないのと同じだから、長い目で見ると大きな失敗ですね。そういう考え方って、大きなプロジェクトを進めるときだけでなく、日常からすでに始まっているんだろうなあ、と思ったりします。



福原志保 バイオアーティスト

SHIHO FUKUHARA / Bio Artist

published\_2018.9.5 / photo\_hirokuni nakagawa / text\_ikuko hyodo

### 街なかの巨大オブジェの楽しみ方とは。

六本木って、巨大なオブジェがポツンポツンとあったりするじゃないですか。オランダの空港とかでもよく見かけるので、エアポートアートって呼んでいるんですけど、突然「ぬん！」とデカイのが出現する滑稽さがあって、作家名を探してもよくわからない。いろんな意味で謎が多いんですけど、日本のは柵で囲ったりして、入れないようにしちゃっているものが多いですよ。ケガをしないようにとか、そういう理由なんでしょうけど、それこそ自己責任でいいのって思うんです。夏に巨大なオブジェに触って、やけどしそうなくらいの熱さを感じることもあって、まさにサイエンスじゃないですか。

岐阜に養老天命反転地っていうテーマパークがあるんですけど、作品を見るだけでなく、触れてみたりよじ登ったりして体感して楽しむから、ケガをすることだって普通に起こり得るんです。だけどみんなそれを承知で、自己責任で楽しんでいますよね。子どもが公園で遊ぶときだって、危険と隣り合わせのところ体感して、いろんなことを学んでいくわけじゃないですか。クリーンすぎる環境で子どもを育てたら免疫がつかないから、大人になって大ケガしちゃいますよね。





#### 養老天命反転地

岐阜県養老町の養老公園内にあるテーマパーク。アーティストの荒川修作とそのパートナーで詩人のマドリン・ギンズによる構想を実現した、身体で体験できるアート作品。「極限で似るものの家」と「楕円形のフィールド」というふたつのメインパビリオンで構成され、起伏に富んだフィールドで身体を使いながらアートを楽しむことができる。

© 1997 Estate of Madeline Gins. Reproduced with permission of the Estate of Madeline Gins.

### 花粉症から見えてくる、土を増やすことの大切さ。

バイオアートという視点で街を見ると、「都市とバイオ」というプロジェクトは結構あるんです。たとえば以前、永田町のビルの屋上で養蜂をしていましたけど、蜂はある程度の分布があるから、蜂に付着した花粉のバクテリアを採取して、街のバクテリアマップをつくるようなこともできるんですね。バイオクラブには、自分たちでいろんなところからバクテリアを採取して、マップにしている人もいました。

都会にもバイオアートの素材はたくさんあるのですが、東京はもうちょっと木が増えたほうがいいですね。東京ってほかの世界的な都市と比べると、公園がものすごく少ないんです。だから空を見たいと思ったら、ビルの上に行くのが一番手っ取り早かったりする。ミッドタウン・ガーデンみたいにビルに囲まれているけど、空がスコンと抜けている場所は貴重ですね。アートは集中して見ると疲れるから、こういうオアシスみたいな空間があるのはありがたいです。

花粉アレルギーも、結局は同じ種類の木を植え過ぎたことの弊害ですね。花粉を減らしたいから木を減らしたり、木のあるところに近づかないというのは、根本的な解決になりません。もっといろんな木を混ぜて植えるとか、飛散した花粉が吸着しないアスファルトではなく土を増やしたり、公園を増やすような発想の転換が必要なんじゃないかと思います。100年後、200年後に、人間が木に順応できなくなってしまってからでは遅すぎます。街をつくるという意味でもエコシステムをきちんと見直して、デザインしていきたいですね。

### 取材を終えて .....

最近パリと東京を行ったり来たりしているという福原さん。インタビューは、その過密なスケジュールの合間を縫って行われました。生命のあり方について考えるきっかけを与えてくれる作品の数々は、いつも素朴な疑問から生まれるようで、「アイデアはプレッシャーがあったら出てこない」とのこと。それらをアートとして形にしていくまでの長い道のりで大事なものは、諦めないこと。さばさばとした語り口から、意志の強さを感じられました。(text\_ikuko hyodo)