

六本木未来会議

デザインとアートと人をつなぐ街に

南條史生 森美術館館長

Fumio Nanjo / Director of THE MORI ART MUSEUM



CREATOR INTERVIEW ^{No} 71

南條史生 Fumio Nanjo

1949年東京生まれ。1972年慶應義塾大学経済学部、1976年文学部哲学科美学美術史学専攻卒業。国際交流基金、森美術館副館長などを経て2006年11月より現職。1997年ヴェネチア・ビエンナーレ日本館コミッショナー、1998年台北ビエンナーレ コミッショナー、ターナー賞(英国) 審査委員、2000年シドニー・ビエンナーレ国際選考委員、ハノーバー国際博覧会日本館展示専門家、2001年横浜トリエンナーレ2001アーティストティック・ディレクター、2002年サンパウロ・ビエンナーレ東京部門キュレーター、2005年ヴェネチア・ビエンナーレ金獅子賞国別展示審査員、2006年及び2008年シンガポールビエンナーレ アーティストティック・ディレクター等を歴任。2007年外務大臣表彰受賞、2015年フランス「芸術文化勲章オフィシエ」受章。近著に『疾走するアジア』(美術年鑑社、2010年)、『アートを生きる』(角川書店、2012年)がある。

No
71

南條史生 森美術館館長

Fumio Nanjo /
Director of THE MORI ART MUSEUM

クリエイターインタビュー

『美術館が未来の街にできること』

24時間オープンに小学校へデリバリー、
一年中いつでもアート“体験”を。

photo_tsukao / text_kentaro inoue

長年にわたり、大型のパブリックアート計画、コーポレートアート計画のディレクションを手がけ、現在もさまざまなアートイベントや芸術祭でキュレーターやディレクターを務める、森美術館館長の南條史生さん。前編では、六本木アートナイトをはじめ森美術館の取り組みを中心に、後編では、地方の芸術祭や未来の美術館についてもうかがいました。

目に見えるいろんな仕掛けをつくっていくこと。

美術館はこれまでは、箱に入っているインスティテューション（公共施設）だったから、外には出ていかない仕事だったけれど、もう少し広く美術館を一種のアートの拠点と考えるなら、まさにアートが街に出ていくことも意味があるかなと思います。森美術館は「アート&ライフ」という言葉をモットーとしてよく使っていて、日常生活に浸透していくことがアートにとって理想だろうと考えています。

具体的には、「六本木アートナイト」とか、パブリックアートをできるだけ増やしていくといった方法があります。この間も、六本木ヒルズ10周年にあたって毛利庭園の中にパブリックアートをひとつ増やしましたが、一度街をつくり、アートを置いたから終わり、じゃなくて常に発展していく必要がある。

本当に六本木をアーティスティックな街にしたいと思うなら、目に見えるいろんな仕掛けを

つくっていくこと。キューバに行くと、まさに「ブエナ・ビスタ・ソーシャル・クラブ」のように、どこのカフェでも生で音楽を演奏しているんです。アートでもそういうことができないかなと思っています。

一年中アートナイト状態になったら、他の街と差別化できる。

最近しばしば、コミュニティ型のアートが地域振興のために使われていますよね。ここ六本木でも、いつでもアートイベントやワークショップが行われていたら、一年中アートナイト実施中みたいな状態になる。そうなったら、東京の他の街と明らかに違う世界が開けるんじゃないですか。

たとえば、六本木ヒルズでは毎年、夏休みに「キッズワークショップ」を開催しています。六本木ヒルズのテナントや、いろんな団体や企業などとコラボして、多彩なプログラムが展開されていて、森美術館でも一部協力しています。

もちろんコストはかかりますが、街のブランディングとして見れば、たいしたことはないのではないのでしょうか。コストを下げるだけの経営は、クリエイティビティの欠如です。だからもう少し広い意味で、デザインも含めたアートのブランディング効果を考えて街づくりに取り組むべきなんじゃないかと思います。



六本木ヒルズキッズワークショップ

MIT メディアラボとの共同研究から生まれた世界の最先端を体感する「MIRAI SUMMER CAMP」はじめ、仕事体験やアートにものづくり、料理など。写真は、森美術館 × 六本木天文クラブによる「サマーナイトミュージアム」の様子。

アートの定義は、時代によって変わるもの。

2016年の「六本木アートナイト」のテーマとして、僕は「六本木を遊園地に」と書きました。その理由は、誰でも参加できるんだというメッセージを出したかったからです。となれば高邁なアートだけでなく、もっとわかりやすいアートも大事にすることになる。そもそも、今や何がアートか、アートの境界わからなくなっているでしょう？

もちろん、アートのオーセンティシティ（王道）みたいなところは保ちつつも、周縁の部分では多少崩れていったっていい。よく「日本語の乱れがひどい」なんて言われることがあるけれど、時代によって言葉は変わっていくもの。それと同じで、アートも変わっていくし、その変化を受け入れていくことも歴史ですから。

アート活動を増やすことに加えて、その情報をみんなが共有できることも必要でしょうね。ウェブに情報をあげるとか、丁寧に解説してあげるとか、そういう努力を惜しまないことが大事。

知らなかったり意味がわからなかったりすると、無視されてしまう。六本木ヒルズには年間2000万人くらいの方が訪れていますが、森タワーの高層階にある森美術館、森アーツセンターギャラリーまで上がってくる人は、まだまだその一部。ときどき、この森タワー内のオフィスに勤めているのに、上に美術館があることを知らない人がいるくらいですから（笑）。



六本木アートナイト 2016

2009年にスタート、今年で7回目となる六本木の街を舞台にしたアートの祭典。メインプログラムアーティストは名和晃平氏、10月21日（金）～23日（日）の3日間にわたり、インスタレーションやパフォーマンスをはじめさまざまなイベントが行われる。



南條史生 森美術館館長

Fumio Nanjo / Director of THE MORI ART MUSEUM

photo_tsukao / text_kentaro inoue

街づくりとは "カルチャー" をつくること。

六本木には森美術館のほかにも、いくつも重要な美術館がありますが、それだけでは十分ではありません。ギャラリーも集まっていて、パブリックアートやミュージアムショップがあって、夜のイベントがあって、ワークショップで子どもたちが遊び。役割の違うものが複合的に

集まって、アートを取り巻く文化をレベルアップさせていくことが必要でしょう。表面上、アートがある街じゃなくて、街の中にアートの根があるような状態が理想です。

街づくりって、ビルを建ててテナントを誘致することだと考えがちですが、実はそこに住んだり、働いたり、訪れたりする人たちのカルチャーをつくることなんですよ。そのときアートやデザインが非常に大きな要素になってくる。だって、そういうものがなければ、なかなか人と人とをつなぐことはできないから。イベントがあったり、ワークショップがあったり、子どもや親、遠くから来た人が同じ場で一緒にアートやワークショップを楽しむ、結果としてみんなの理解がなんとなく深まっていく。それをできるのがクリエイティブの力なんじゃないか、と思います。

美術館は 24 時間オープンが理想!?

とても息の長い街づくりですが、今では、学校の先生が子どもを連れてきてくれたり、私たちの活動がかなり浸透してきている気がします。今、日本の学校教育からは、美術や音楽の時間がどんどんなくなっていますから、美術館が子どもたちにアート教育をしなければならないと思うんです。

たとえば、どこの県にも必ず美術館があるから、そこのスタッフが小学校にアートをデリバリーすればいい、っていうのが僕の考え。演劇の世界ではすでにそうなっていて、児童劇団が全国を回っていますよね。以前は森美術館でも、学校の依頼を受けてスタッフを派遣していたんですが、最近はそこまで手が回ってなくて……。

また夜間開館も、六本木ならでは。森美術館は火曜日を除いて 22 時までオープンしていて、食事をして、そのあと展示を観るというライフスタイルが可能になりました。これは、まわりに飲食店が少ない地域で行うのは難しい。地の利を生かした六本木らしいやり方といえるかもしれません。

お客さんさえいれば、本当は美術館も 24 時間オープンが理想だし、六本木アートナイトは、そのモデルケースでもあるんです。夜中まで若者が集まっている状態をつくれれば、店を開けていても商売になる。以前、アート特区の申請をしたこともありましたが、厳しい規制がなくなれば、アートナイトを年に何回もできるようになるかもしれない。僕を含めて、スタッフはみんな死んじゃうと思うけれど（笑）。

東京で「クリエイティブダボス」をやろう。

話は変わりますが、大量生産システムで稼いでいた戦後日本の経済モデルは今、破綻してしまいました。あとに残っているのは、IT、デザインやアートなどの、クリエイティブなビジネスしかありません。では、どうするのか。

そう考えて、2013 年からはじめたのが、「イノベーター シティ フォーラム」という会議です。当初、内々で「クリエイティブダボス」と呼んでいたように、ダボス会議（世界経済フォーラム）のクリエイティブ版をイメージしてもらえばいいかもしれません。世界の人が自腹を切っただけでもそこに行って、新しい情報や話題を聞こうと思ってくれるような会議ができないかな、と。

少なくとも、東京はアジアのクリエイティブハブになって、いつも最高にクリエイティブなア

アイデアが集まっている場所であるべき。この会議を 10 年続ければ、きっと世界からそう見えてくるんじゃないか、というのが僕なりの戦略です。



イノベティブ・シティ・フォーラム

「都市とライフスタイルの未来を描く」をテーマに、2013 年 10 月スタート。「先端技術」「都市開発」「アート&クリエイティブ」3 カテゴリーの専門家が集まるコンベンションイベント。2016 年は、10 月 19 日(水)～20 日(木)虎ノ門ヒルズフォーラムで開催。写真提供：森ビル株式会社



南條史生 森美術館館長
Fumio Nanjo / Director of THE MORI ART MUSEUM

photo_tsukao / text_kentaro inoue

芸術祭と美術館の一番の違いとは？

最近では、各地で「芸術祭」と呼ばれるアートフェスティバルがいくつも開かれています。美術館との大きな違いは何だと思いますか？ それは展示スペース。美術館って白くて四角い箱だから、おおよそのものは持ち込めるし、無機質だから何でもはまって見える（笑）。でも地方の芸術祭は、そういう場所がほとんどない状態でスタートします。

そうするとアートをどこに置けばいいのかという、たいへんな創造力やイマジネーションを発揮して、全体をデザインする必要があります。まさに、日常生活の中にアートを挿入してい

こうという試み。そこが美術館とは一番違うところで、一番面白いところでしょう。ここまでの「アートを街に挿入する」という話ともつながっているのです。でしょう？ でも都市計画とか再開発って、その影を消してしまうわけです。

「KENPOKU ART 2016」は、インパクト、テクノロジー、コミュニティ。

たとえば、今、僕が総合ディレクターをしている「KENPOKU ART 2016 茨城県北芸術祭」は、だいたい3つのタイプの作品から成り立っています。ひとつは自然の中に置かれてインパクトのあるもの、もうひとつはテクノロジーを使った新しいアート、最後がコミュニティとコラボするタイプのアート。

スケールが大きいものでいうと、妹島和世さんがデザイン監修した日立の駅。線路の上に300メートルくらいのガラスの通路が走っていて、端にはガラス張りの展望台があって下に海が見える。その通路の壁面に、ダニエル・ビュレンがカラーシートを貼っていて、すごいインパクトです。他にも、チェ・ジョンファが375メートルある吊り橋からテーブルを下げたり、イリヤ&エミリア・カバコフのペインティングが海岸に突き刺さっていたりと、ダイナミックな作品がたくさん。

テクノロジー系でいえば、やくしまるえつこさんが、「シネココッカス」という藻の遺伝子配列を使って作曲した芸術祭のテーマソング。その曲をもう一度藻の遺伝子の中に戻して、つくった曲が永久に受け継がれていく、というバイオの最先端技術をアートにしています。

コミュニティ系では、力石咲さんというアーティストが、常陸多賀駅前の商店街にあるものを、2ヵ月かけてニットでくるんじゃうとか。街なかに突然茶の間をつくってみんなを招待する、イベント的な作品も登場します。



The poster for KENPOKU ART 2016 features a blue and green header with the text 'KENPOKU ART 2016' and '2016.9.17-11.20'. Below the text is a photograph of a person walking on a beach towards a large, white, wave-like structure on the sand. The background is a clear blue sky and ocean.

KENPOKU ART 2016 茨城県北芸術祭
国内の芸術祭としては最大級となる広大なエリアの中に、チームラボ、落合陽一氏など国内外80名以上の参加作家が、百数十の作品を展開。9月17日(土)～11月20日(日)まで、茨城県北地域の6市町を舞台に開催される。

サイエンスは、最終的には人間の問題に行き着く。

ちなみに個人的に今、興味があるのはサイエンスと哲学。僕、あんまり細かいことは覚えてなくて、大筋の話しか理解できないから哲学に向いているんですよ(笑)。哲学は抽象だから。

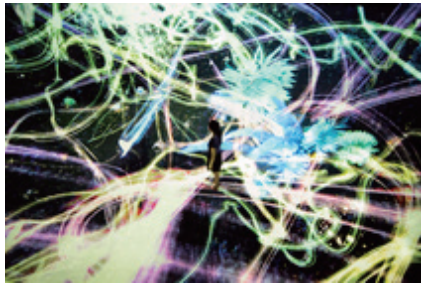
サイエンスの中で、一番面白いジャンルはやっぱり AI とバイオテクノロジー、なぜかという人間の未来に大きな影響を与えるから。2035～2040 年には、「シンギュラリティ（技術的特異点）」といって、AI が人間社会をテイクオーバーするといわれています。そのときに問題になるのは、哲学というか、倫理ですね。

たとえば、もし AI に、環境に悪いものを排除しろって命題を与えたら、人間は抹殺されるかもしれない。あるいは、コンピューター制御している車が事故の瞬間に、年寄りが 3 人乗っている車と、若者がひとりだけ乗っている車があって、絶対にどちらかとぶつかるっていう状態になったとき、どちらを選ぶか。これって、誰も解答が出せないでしょう？ 最終的には哲学の問題、人間がどのように物事を考えていくのか、何を大事とするのかにつながってくるんですよ。

バイオもまた、人間の未来とつながっている。

森美術館で開催されている「宇宙と芸術展」を観るとわかりますが、NASA は火星につくる住居のコンペをしているし、ヴァージンアトランティック航空は、数年以内に 2,000 万円で簡単な宇宙旅行を実現すると言っていて、すでに 600 人以上が申し込んでいます。

ところで、火星に行くためには 2 年かかって、その間放射線を浴び続けます。つまり、人間の体を改良しないと長期間の宇宙旅行には耐えられません。そこで、放射能を浴びても死なないクマムシの遺伝子を入れればいいんじゃないか、なんて研究をしている人もいます。バイオテクノロジーもまた、宇宙をはじめいろんな人間の未来とつながっているんです。



宇宙と芸術展：かぐや姫、 ダ・ヴィンチ、チームラボ

日本初公開となるダ・ヴィンチの天文学手稿ほか、隕石や化石、歴史的な天文学資料に曼荼羅、宇宙開発の最前線に至るまで、ジャンルを超えた出展物約 200 点を一挙公開。チームラボによる新作インスタレーションも。2017 年 1 月 9 日（月・祝）まで、森美術館で開催中。☑チームラボ |《追われるカラス、追うカラスも追われるカラス、そして衝突して咲いていく - Light in Space》| 2016 年 | インタラクティブ・デジタル・インスタレーション | 4 分 20 秒 | サウンド：高橋英明

未来のミュージアムのカタチとは？

最後に、もうひとつ未来の話を。僕は、未来のミュージアムは、いくつかのタイプに分かれていくんじゃないかと考えています。ひとつは、これまでの美術館と同じように、新しいことが実験できる「ラボ」としての役割を持ったもの。もうひとつは、直島のベネッセの美術館のように、観光と結びついて特殊な場所につくられたもの。

街と一体化するケースもありうるかもしれません。青森の十和田市現代美術館は、四角い箱を廊下でつないだような構造をしていて、もし街の中の空き地に四角い箱を建てていけば、街の中にどんどん美術館が増えていく。小さなギャラリーに分解されて、完全に街とつながっていく、そんな美術館だって考えられます。

それから、エンタテインメント型のテーマパーク。たとえばチームラボが、ひとつのテントの中に30点の作品を並べたら、これはディズニーランドと同じようなテーマパークといえるでしょう。でも彼らが、「俺たちはアーティストだ」「これはアートだ」って言えば、それは美術館になります。

一見さんお断り、特定の人だけを対象にした美術館も出てくるかもしれない。愛媛県の豊島（とよしま）という小さな無人島には、ゲルハルト・リヒターという作家の作品を一点だけ展示した建物があって、みんなわざわざボートに乗って観に行っていますから。

アートではなく体験を求めて、人は美術館に足を運ぶ。

そういえば、知り合いのデザイナーが、「日本には " 包む " 伝統があるから、贈り物を包むビジネスをはじめると」言って、ある日突然パリに行ってしまいました。僕は「フランス人はそんなことにお金を使わないよ」と言ったのですが。しばらくして店を訪ねてみると、小さいけれど中は総桧張りで、床の間には花があって、着物のスタッフが抹茶を立ててくれました。

そして2年後、お客なんてひとりもないのに、まだやっている。聞けば、店ができるや、名だたるブランドの企画担当者が飛んできて、今は10社のコンサルタントをしているといいます。そう、今やブランドは、ただ商品売っているだけではダメで、商品を買うまで、買ってからプロセスをどう体験させるかが重要。そこで、彼にアドバイスを求めにきているのです。

先ほど登場した直島にしても、アートだけでなく、自然があって海があって、名だたる建築家のつくった美術館があって、変わったアート体験ができる。夜はバーベキューをやって、いいホテルに泊まって帰ってくる、という一連の体験にお金を払っているわけでしょう。

アートが求められる時代というけれど、人はアートだけを求めているんじゃなくて、他では得られない体験を求めています。アートはそうした欲求に対する、もっとも有効なプラットフォームを提供しているんでしょうね。

取材を終えて

南條さんが、宇宙飛行士の方から聞いたという言葉が印象的でした。「(我々の世代じゃないかもしれないけど)絶対にいつか地球に住めなくなるときがくる。そのときの準備をしているつもりです」。どんな準備が進んでいるのかは、ぜひ「宇宙と芸術展」で。

(editor_kentaro inoue)