

六本木未来会議

デザインとアートと人をつなぐ街に

武田悠太 ファウンダー

Yuta Takeda / Founder



CREATOR INTERVIEW ^{No} 173

武田悠太 Yuta Takeda

東京の老舗衣料品問屋の4代目として生まれ、慶応義塾大学卒業後、アクセンチュア株式会社戦略コンサルティンググループに入社。医療、公共領域の新規事業立案、業務改善、政策提言などのコンサルティング業務に従事する。

2014年、実家のグループ会社の経営に参画、2016年ログズ株式会社を設立。

以後、衣食住学という4分野に事業を拡大。DDD HOTEL (ホテル)、PARCEL (アートギャラリー)、nôl (レストラン)、GAKU (10代向けクリエイティブ教育)、EASTEAST_ (アートイベント)、alter. (デザインイベント) 等を立ち上げ、展開する。

No
173 武田悠太 ファウンダー
YUTA TAKEDA / Founder

変化し続ける社会で、本質的な問題意識を持ち続けること。

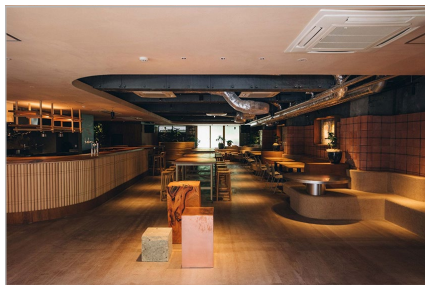
published_2025.12.17 / photo_yoshikuni nakagawa / text_ikuko hyodo

老舗衣料品問屋の4代目として家業を継ぎながら、アートやデザインに関する新しい取り組みを生み出し続ける武田悠太さん。2025年秋には、気鋭のギャラリーや作家が集うアートフェア「EASTEAST_TOKYO」に加え、初開催となったプロダクトデザインを再解釈するイベント「alter. 2025, Tokyo」を実施。アートとデザインの二領域を行き来し、新たなムーブメントを仕掛けています。それぞれのジャンルについて今思うこと、そして東京の街の可能性について、お話を伺いました。

若い世代の学びの場を六本木で。

家業が衣料品問屋で、僕はその4代目なんです。問屋事業のほかに、日本橋エリアでホテルやギャラリー、レストランなどを展開しています。そのため“イースト東京の人”というイメージを持たれがちですが、ここ7、8年は実家も自分の住まいも六本木です。

六本木で仕事をする機会はあまり多くないのですが、「Common cafe & music bar lounge」の上階にある「Kant.」というワークプレイスの4階で、10代向けの教育プロジェクト「GAKU」の講座を開いています。「GAKU」は、音楽、建築、デザイン、アート等様々な領域で、10代とクリエイターが出会い、ともにプログラムを展開する試み。ここ六本木では、今年9月から来年3月までの半年間をかけて、演劇の授業を行っています。



Common cafe & music bar lounge

六本木通り沿いに位置する、食・音楽・アートを楽しむカフェレストラン&ミュージックバーラウンジ。1971年に竣工した地下1階、地上8階のビルを大規模リノベーションして完成した施設「Kant.」の1階にある。同施設には、すこやかに働くための場所"としてつくられた「Kant. WORK LOUNGE」や「Kant. co-office」がある。



GAKU

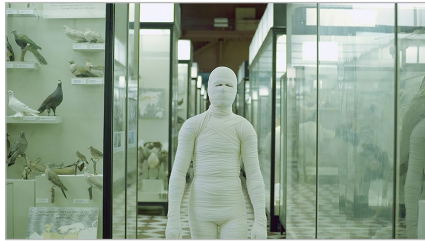
10代のためのクリエイションの学び舎。音楽、建築、演劇、食、ファッション、デザイン、アートなどさまざまなジャンルの授業を、第一線で活躍するクリエイターを講師に迎えて展開している。武田さんがファウンダーで企画運営も行う。

価値観をゆさぶられたアーティストとの会話。

以前はアクセントという会社で、医療や公共領域のコンサルタントをしていました。経済的インパクトが大きい仕事だったので、家業を継いだ直後は手がける案件の規模感のギャップに驚きました。うん十億円という金額を扱っていた世界から、突如「700円のを 100枚売る」というような世界で生きることになったわけです。社会貢献の実感や、動かすビジネスの規模がすごく変わった。そこから、はたして自分の人生はどんな意味があるのだろう、とまで悩むようになったんです。

そんなとき、自社で所有していた馬喰町のビルのスペースをアートイベントに貸し出すことになりました。アントン・ヴァイドクルというロシア人芸術家の映像作品のお披露目パーティーでした。そのときアントンがテーマにしていたのは、かつてロシアの知識人たちに多大な影響を与えた「ロシア宇宙主義」。これは、死んでしまったすべての人類を生き返らせて不老不死にするという思想で、当時の僕には不可解なものでした。たとえば、「生き返らせるために体中の血を入れ替える」という発想があるんだよ、といった話を聞いて「謎だな...」と思っていた(笑)。アントン自身は非常に知的で素晴らしい人だと説明を受けていたのですが、彼の作品をまったく理解できなかった。けれど、パーティーの終盤で、「今回場所を貸してくださった武田さんからアントンに、何か質問を」と振られてしまったんです。

そこで、僕は率直に「これは何のためにやっているんですか?」とアントンに聞きました。すると彼は「Good question (いい質問ですね)! 全人類が不老不死になったら、人はもう働かなくてもいい。そしてアート活動をするんだよ」とにっこりしながら答えたんです。「いやいや、僕は不老不死になっても、アート活動はしたくないけど?」と、またも素直に返したら、「Good question! アートは人だけでなく非生物ともコミュニケーションできて、それで世界がひとつになるんだよ」とアントン。僕もすかさず、「仮にそうだとすると、僕は別に世界がひとつになることは望んでいないのだけれど、それに一体何の意味があるの?」と僕が重ねて尋ねたら、「I found it beautiful (それが美しいと気づいたんだよ)!」と言われた。その言葉に大きな衝撃を受けたんです。



アントン・ヴィドクル (Anton Vidokle)

Anton Vidokle. 1965年モスクワ生まれ。映像作家、キュレーター。リウム・ギリックやファー・ファンといったアーティストや哲学者、人類学者などと数多くのコラボレーションプロジェクトを行う。世界の現代美術を牽引するプラットフォーム「e-flux」の創始者としても知られる。上海ビエンナーレ (2023年) のチーフ・キュレーター、ソウル・メディアシティ・ビエンナーレ (2025年) のキュレーターなどを務める。
画像: Immortality and Ressurrection for All! 2017, film still. Courtesy the artist

自分は論理的思考や金銭的価値に囚われすぎていたと、ハッとしましたのです。「この視点から見た景色は、あなたが見ている景色よりも美しいかもしれない」。そう言われた気がした。たとえば1万円と100円のコーヒーを売るとして、もし、金銭的価値が全てであるなら、1万円のコーヒーのほうが良いことになる。でも、100円のコーヒーの味が好きだからという理由でそれを選んでいると言われたら誰もそれを否定できない。つまり、すべては見方の問題だと腑に落ちたんです。僕はその場で「アートギャラリーを始めます!」と宣言しました。その1年後、馬喰町で始めたのが、PARCELです。ほぼゼロだった僕とアートとの関わりがここからスタートしました。



PARCEL

2019年6月に日本橋馬喰町のDDD HOTELの一角に開廊したアートギャラリー。ディレクターは佐藤拓。もとは立体駐車場だった特徴的な空間で、現代美術を軸にカルチャーを横断するプログラムを展開している。2022年2月には近隣に姉妹ギャラリーとして parcelもオープン。両ギャラリーともに国内外の新進アーティストと多角的に協働している。



武田悠太 ファウンダー

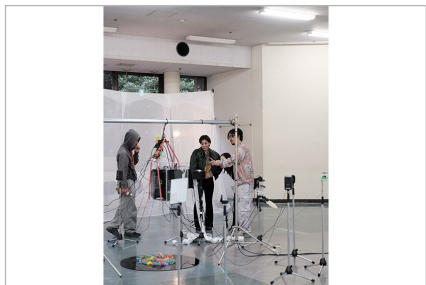
YUTA TAKEDA / Founder

published_2025.12.17 / photo_yoshikuni nakagawa / text_ikuko hyodo

アウトサイダーの視点で生み出した新企画。

アートに関わりを持ち始めた頃、2020年に「EASTEAST_TOKYO」というアートフェアをスタートし、2023年に、第2回を科学技術館で開催しました。このイベントは、コロナ禍から社会が脱していく時期であったこともあり、大きな反響をいただいたのですが、その時フェアに来場してくれていたプロダクトデザイナーから「こんなイベントを、プロダクトデザイン分野でもやってもらえないですか?」とお願いされました。それがきっかけとなって、2024年に、13年ぶりとなるデザインの祭典「DESIGNTIDE TOKYO」を復活させることになりました。

僕は、デザインについてはそこまで問題意識を持っていたわけではありませんが、それでも、東京のいたるところに、同じデザイナーによる、同じような空間が生まれ続けているのを横から見て、「かっこいい」という価値観が均質化していることに違和感を抱いていました。プロダクトデザインやインテリアデザインは、デザイナーに実績がないと商品化されるのがとても難しい業界なんです。平面のデザインと違って、「モノ」にするためには少なくないお金がかかりますし、企業などの発注者もリスクを取りたがらない。かつての「DESIGNTIDE TOKYO」がそうであったように、僕はこの新しい「DESIGNTIDE TOKYO」が新しい才能が発掘される場になればいいと思いましたが、残念ながらチームは1年で解散になり、イベントを取り巻く状況はもとに戻ってしまいました。それで、これまでの蓄積や想いを引き継ぎながら、僕たちの「やるべきこと」も実現しよう、と立ち上げたのが、「alter. 2025, Tokyo」でした。



EASTEAST_TOKYO

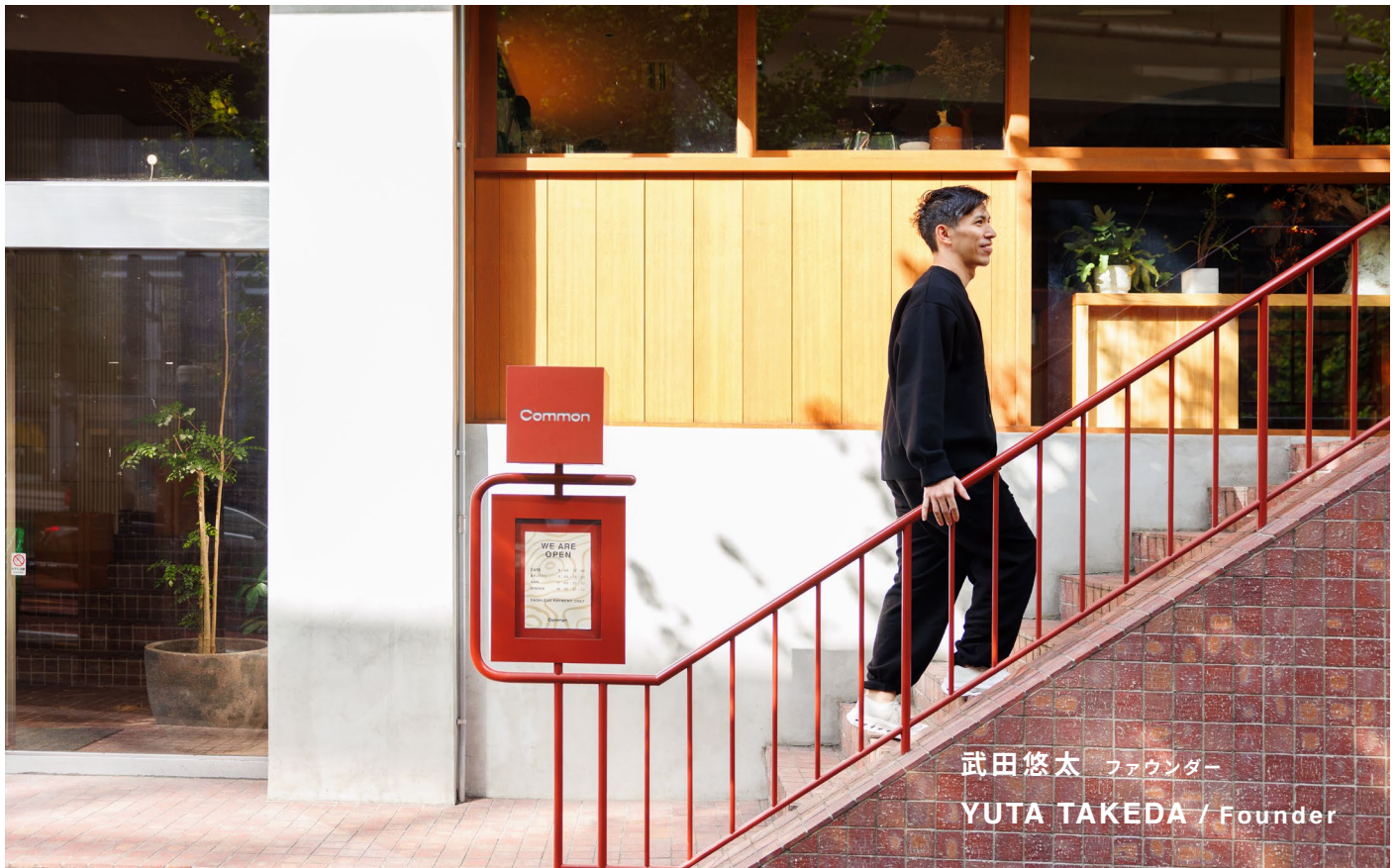
武田さんがファウンダーとして関わるアートフェア。東京を拠点にアートやその周辺領域で活動する文化従事者たちによって運営され、作品を展示・販売する場ではありつつ、関係性を生み出すことに重点を置く。2025年11月に第3回目となるEASTEAST_TOKYO 2025が開催され、国内のギャラリーだけでなく、ソウル、香港、ロンドンなどのギャラリーが参加した。
写真：高羽快



alter. 2025, Tokyo

武田さんがファウンダーとなり、2025年11月に初開催されたデザインイベント。デザインスタジオ「FormaFantasma」のアンドレア・トレマルキとシモーネ・ファレジン、ニューヨーク近代美術館（MoMA）建築・デザイン部門キュレーターのターニャ・ファンらからなるコミッティーの審査のもと、主に30代以下のクリエイターたちが領域横断的なチームを結成。これからのプロダクトの機能や美を問うプロジェクトを提案した。

僕はアートもデザインも門外漢で、業界でもアウトサイダーですが、外側にいるからこそ見えることもあるかもしれません。どの業界にも共通であるかもしれませんが、すでにポジションを確立した方々は業界内の知り合いや仲間同士で固まり、新しいアイデアや枠組みに賛同しつつも行動には移さないことが多い。一方で、30代前半より下の若い世代は“村意識”が薄くて、分野やコミュニティーを越境している人たちがたくさんいます。彼ら彼女らの帰属意識は複数のコミュニティーにあり、また、そのコミュニティーの形も柔軟に変わります。「村八分」を起こす村自体が存在しないんです。同じ船に乗ってある時期を一緒に過ごす、乗組員同士のようなテンションなんですよ。定住しないで、気軽に越境していくことで可能性を広げている。ただ、村意識が弱い分、自分にとって利があるかどうかで結びつく側面もあり、強固な束にはなりにくいという側面もあります。



武田悠太 ファウンダー
YUTA TAKEDA / Founder

published_2025.12.17 / photo_yoshikuni nakagawa / text_ikuko hyodo

東京にフィットするイベントのあり方。

「EASTEAST_」と「alter. 2025, Tokyo」、ふたつのイベントを終えてみて、思うのは、やはり、世代交代が必要だということ。若い世代が立ち上がって、東京の均質化した空間を変えていかなければいけないだろうし、そのためには、発注者となる事業者と若いクリエイターをつなぐ仕掛けや人材がまだまだ全然足りないと思っています。

ふたつのイベントを同じタイミングで開催したのには、いろいろな理由があります。東京に世界から人が訪れるデザインウィークやアートウィークを形成する上で、大阪万博のようにひとつの傘で実施すると、不格好になってしまう気がして。大阪万博の場合は、関西というローカルリティや経済圏がうまく連動していたけど、東京は都市として大きすぎて分断やほころびが目立ってしまう。また、組織が巨大化すればするほど、新陳代謝のエネルギーも保てない。それであれば、個別の企画を同時多発的に開催するほうが、東京らしい。身軽な単位で続けていくことが大事だと考えました。それで、今年は、「Art Week Tokyo」というアートイベントの期間にデザインイベントも集めようとのことで「DESIGNART」さんと調整して、「alter.」 「EASTEAST_」も含めて同時期に開催できるようにしました。今年の秋はイベントが集中すぎて、運営側も来場者も疲れてしまったところは正直あるかもしれませんが(笑)。

業界の枠を越えた挑戦：「alter. 2025, Tokyo」の可能性

「alter. 2025, Tokyo」は、非常に実験的な取り組みでした。プロダクトデザイン業界の外にいる人が提案するイベントだったので、当然のことかもしれませんが、ただ、「プロダクトデザインのイベント」として認められたかった、という強い思いがあったので、この分野に精通し、説得力を持つ存在が不可欠だと考え、海外からキュレーターを招聘しました。もちろん、「こんなのはプロダクトデザインではない」と感じた人もいたかもしれませんが、しかし、才能を発掘する場をつくるという当初の目的は達成できたと思いますし、何よりこの取り組みを継続することが重要だと考えています。

「EASTEAST_」や「alter. 2025, Tokyo」は海外からも好評価を得ることができて、「東京でしか生まれ得ない」との嬉しいご意見を頂くことが多くありました。結局のところ、ヨーロッパやアメリカでは、アートやデザインの分野において「権威」が強く機能しています。そのため、主流を無視して下から立ち上がるような動きが少なく、異なる文脈の作品が隣り合うこともほとんどありません。ですが、東京ではそれが可能なのだということを、このふたつのイベントで示せたのではないのでしょうか。さらに、海外のキュレーターと日本のデザイナーやアーティストが出会ったことで、新しい流れを生み出すことができた、と自負しています。

よいコンテンツにするための3つの心得。

イベントや事業のファウンダーとして大事にしていることがいくつかあります。ひとつは、「自分がその道のプロではない場合、コンテンツに関して口を挟まない」こと。例えば、デザインやアートの企画内容については、一緒に取り組むチームにまかせています。ただし、どのプロジェクトでも、本質的な課題は共有するようにしています。事業者側は、「ここまでこれをやらなければいけない。そのために何をするか」というふうに、実施自体を目的としてしまいがちですが、それでは本末転倒。その前に考えるべきことがあるはずだと、声を大にして言っています。

次に、「出展者の熱量を引き出すこと」。「alter. 2025, Tokyo」は初めての開催でしたし、まだ認知度の低い作家も多く出展していました。会場が日本橋というのも、デザイン系イベントとしては、正直不利だったと思います。そんな状況でもイベントを成功にもっていくには、出展者の本気を最大限引き出さなければ、と考えました。出展者とは必ず直接コミュニケーションを取って、一緒に頑張っていきたい気持ちをストレートに伝えました。全員と面談をするし、決起集会も行う。万単位を動員する大規模なイベントでは難しいでしょうけど、数千人規模までであれば、こういう密なやり方が効果的だと思っています。

さらに、「会話の生まれやすい空間づくり」を意識しています。出展者の知り合いや家族は、作品に強い興味を示して一生懸命鑑賞する。すると、おのずと周辺の商品にも関心が向くはずなので、そこで別の作家とも会話してもらおう。こうした事象がいくつも重なれば、無理なく場全体に熱量が生まれます。展示レイアウトは作家やディレクターに任せますが、作品同士の共鳴が生まれやすくなるよう、僕がほんの少し手を加えることはあります。



武田悠太 ファウンダー
YUTA TAKEDA / Founder

published_2025.12.17 / photo_yoshikuni nakagawa / text_ikuko hyodo

もっと本気になって魅力的な空間をつくる。

街をもっとクリエイティブにしたいと思った時に、デザインやアートが果たせる役割はたくさんあると思います。あえて厳しいことを言わせていただくと、街づくりをしている人たちには、魅力的な空間をつくることにもっと本気で向き合ってほしいです。「街づくりは人づくり」という理想を掲げながら、同じような建物や空間を量産しているじゃありませんか。例えば、真にクリエイティブな空間づくりにもっともっと貪欲になるべきだし、デザインやアートはそこに寄与していかなければいけないと思っています。

ただし、今は、街そのものが機能しにくくなっているとも言えます。多くの人は、街を歩いても風景から何かを見つけるのではなく、手元のスマホにしか興味がない。街なかにアート作品を置いて、それがSNSで話題になるように狙う企画をよく見かけますが、それがバズったとしても、その場所にその作品を置くことにどんな意味があるのかは考えられていません。実際の場所や通りに人が集まっても、その人たちは街に魅力を見出しているのではなく、スマホで見つけたコンテンツに引き寄せられているだけなんです。

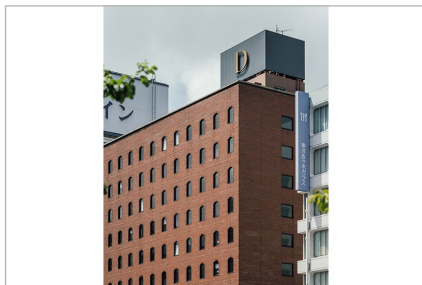
街をどうにかしたいと思っても、ひとりで実現できるものではありません。ただ、単純に空間がカッコよければ、そこで何かやりたいと思う人が増えるのではないのでしょうか。「武田さんなら、具体的にどんな場所をつくればいいと思いますか？」とよく聞かれるのですが、何をつくったとしても、若い世代はそれほど熱中しません。みんなが面白いのは、モノではなくコミットメント。だから、「alter. 2025, Tokyo」では誰かや何かに関わる可能性、つまり、“関わりしろ”をつくりました。同世代で組むとか、異業種で組む、コンセプトを立てるなど、いろんなルールを設けて、それを楽しんでもらう。そうすることで、「その場に関わっている」という感覚を生み出そうとしたのです。

今の街づくりは多くの場合、「はい、ここで何かやってください」と渡されるだけのもの。それでは関わりしろがなさすぎる。たとえば、大きなホワイエをつくるだけでもいいんです。そこで飲食をしてもいいし、座っているだけでもいいとする。そうすれば、関わりしろは自然に生まれてくると思います。

街には、多様性を受け入れる余白が必要。

以前、GAKU のプログラムで 10 代の参加者がデベロッパーの役員と対話をする機会をつくりました。そこで、ある子が「映画を観に日比谷へ行っても、帰りにお茶を飲むところがない」と言ったんです。そうしたら役員が「お茶を飲むところならたくさんつくっていますよ」と答えたのですが、ハイエンドなカフェやラウンジは、10代の彼らがお茶を飲む場所ではない。すると彼らは、自分たちがこの街に関れる余地はないと思ってしまう。完璧に整えられた場所をつくれれば人が集まるというわけではない。街には、より多様な人が関われるように、余白をつくってあげる必要があるのです。

今やりたいのは、DDD HOTEL の発展形。DDD HOTEL は“Live and let live (自分も生き、他人も生かせよ)”というコンセプトのもと、いろいろなクリエイターが好きなことをしながら共存している空間です。コミュニティーと呼ぶほど固まってははいないけれど、隣に存在し続けるような関係性。これをいろんな街で展開してみたいのです。ポイントは、完全な日常ではなく、ホテルという、非日常を常としている場を使うこと。そうした場でどんな関わりしろをつくっていきけるのかにとっても興味があります。



DDD HOTEL

2019年11月、日本橋馬喰町に開業した、デザイン、アート、食の才能が集うホテル。違いのある個人が集いコレクティブ（集合体）となることで、新しい価値を生み出すことに重きを置いている。30年以上続いたビジネスホテルを全面改装して生まれた空間には、客室のほか、アートギャラリー、キッチンスペース、カフェ&バーなどが入る。

ゲーム的になった新しい社会で、文化のあり方を問い続ける。

20世紀はマスメディアとナラティブの時代だったように思います。メディアが語る筋書きを、多くの人を追っていた。それはときに単なる大義名分や偽善でもありましたが、社会全体で共有されるミッションでもあったのではないのでしょうか。現在は、そうしたナラティブが語られない世界になりつつあります。そこでナラティブに取って代わったのが「ゲーム」という手法。共有されるのはミッションではなくルールで、個々人がそれぞれゲームに参加し、技能やセンスを競うようになっています。「経済的に成功したから上がり」「丁寧に暮らしているから幸せ」ではありませんが、ルールに則って点数を勝ち取っていくことに主眼が置かれていると感じます。

そうすると、ただエンタメとして消費されるものが力を持つていく。そんな時代に、文化はどこへ向かうのか。この問いは、若い世代には無意味に映るのかもしれませんが、けど、この危機的な状況を誰かが訴え続けていかなければいけないとも思っています。

僕自身はカッコいいモノやコトをつくる自信はないけれど、「これがカッコいいよ」と教えてくれる人がたくさんいる。自分で言うのもなんですが、素直なんです。自分が判断できないものは信頼している人に見てもらって話を聞いたほうが絶対に良い。もちろん、最終的に判断するのは自分。だから、問題意識は常に持っていたいんです。

撮影場所：Common cafe & music bar lounge

取材を終えて……

「自分はアウトサイダーだから」と謙遜しつつ、終始にこやかに、そしてときに鋭く課題を語ってくれた武田さん。なぜ武田さんのような動きが可能なのか。それを探るべく臨んだインタビューでしたが、コンサル時代に培ったであろう論理的思考や、問題意識を常に持つ姿勢、一歩引いて俯瞰する冷静さ、そして、「この人となら面白いことができそうだ」と思わせる人間的魅力を感じました。アートとデザインの両領域を行き来する貴重な存在として、これからも活躍を期待しています！（text_ikuko hyodo）