六本木未来会議

デザインとアートと人をつなぐ街に

CREATOR INTERVIEW No.178

山出淳也　Jun’ya Yamaide

アーティストとして、MoMA・PS1のインターナショナル・スタジオ・プログラムに参加（2000〜01年）、文化庁在外研修員としてパリに滞在（2002〜04年）。Palais de Tokyo（パリ）、東京都現代美術館、台北市立美術館など国内外の展覧会に参加する。
2005年にBEPPU PROJECTを設立。以降、BEPPU PROJECTが企画・実施した1,000を超えるプロジェクトのほぼ全てに関わる。芸術祭のプロデュースをはじめ、地域・企業の課題解決に資する取り組みを数多く手がけ、組織を国内最大規模のアートNPOへと成長させた。2022年3月、BEPPU PROJECT代表を退任。同年、Yamaide Art Office株式会社を設立。2008年、芸術選奨文部科学大臣新人賞受賞(芸術振興部門) 。



NO.178

山出淳也 アーティスト

JUN'YA YAMAIDE / ARTIST

都市に必要なのは、整ったリズムを壊してくれる不協和音。

クリエイターインタビュー

『異なる視点の持ち主と出会えるプラットフォームをつくる』

published_2026.07.15 / photo_ yoshikuni nakagawa / text_ikuko hyodo

日本全国でアートを媒介としたまちづくりを行う山出淳也さん。かつてはアーティストとして海外で活動し、その後故郷である大分県の日本有数の温泉観光都市・別府を舞台に、《混浴温泉世界》という国際芸術祭を立ち上げました。それ以降、同地で 1,000 以上の企画に関わり、「アートによる地域活性化」を実現。現在はより広範な地域、企業などの課題解決に取り組んでいます。ご自身のこれまでの歩みについて、そしてまちづくりにおけるアートの役割について、俯瞰していただきました。

美術館、ギャラリー、まち。アートを発表する場に境界はない。

僕は大分県出身で、10代後半にアートに出会いました。美大に行こうと思っていたのですが、あるとき、雑誌を見ていてふと気が付いたのです。世界にはいろいろなアーティストがいて、活動場所や教えている大学もバラバラ。だったら、この人たちそれぞれに話を聞きに行けばいいのではないかと。その頃はあまのじゃくなところがあって、大学で学ぶことだけがすべてではないぞと思って、一浪中に個展を開いたりもしました。美大に属していない状態でアーティスト活動をスタートしているため、オーソドックスな発想がないんです。美術館やギャラリーでなければ作品を発表できないとは思っていなかった。僕が重きを置いてきたのは、何らかの課題と出会うこと。それらとどういう形で向き合い、アプローチしていけるかを考えるのが、とにかく好きだったのです。

©Tokyo Midtown Management Co., Ltd. All Rights Reserved.

20代後半までを過ごした大分には、現代アートに特化したギャラリーがほぼなかったので、自分たちで発表の場をつくる必要がありました。展覧会の話をもらっても、工場などを借りて場所づくりから始める。そうした経験もあり、発表の場としての美術館と街なかを線引きする感覚が、最初からないに等しいんです。展示を行うことと、市民と一緒に進めるプロジェクトの境目がほとんどないのが、僕の特徴かもしれません。

新しくて、どこにも属さない風景をいかに生み出すか。

こんな言い方も変ですが、僕には、絵を描きたいとか、オブジェをつくりたいという欲求はほとんどありません。小沢剛さんや会田誠さんのような芸術家と話をすると、ものづくりの欲求のかたちが自分とはまったく異なると感じます。取材などでは、「アーティストなのにどうして経営ができるのですか?」とか、「アーティストのときとアートプロデューサーのときで、考え方はどう違いますか?」とよく聞かれます。けれど、作品をつくる、つくらないという違い以外は、本質的にあまり変わらないと感じています。

たしかに、僕はアトリエにこもってものづくりはしませんが、何かしらのプロジェクトを常に手がけています。そのスタイル自体が僕の基本的な“創作活動”です。課題を見つけ、解決するための創造的な仕組みを考えて、動く。言うなれば「ルール」をつくっている。たとえば、2000年に東京都現代美術館で行った企画は、40メートルほどの巨大な塗り絵を用意して、来場者に思いのままクレヨンで塗ってもらうという内容でした。2000年から 2001年にかけてニューヨークの MoMA PS1 のレジデンスの企画に参加したときは、人から借りてきたカバンを並べ、ニューヨークのシティスケープ（都市の光景）をつくりました。それは「カバンが並ぶ」というルールをもつ風景を作りたかったから。

どの場所で、どんなふうに風景を立ち上げるのか。そして、新しくてどこにも属さない風景を生み出せるかが、僕にとってはすごく重要です。2004年、それまで拠点にしていたパリから帰国したのは、別府でアートフェスティバルを実施したいと思ったからでした。当初、別府での活動は 3、4 年だけ続けるつもりだったんです。しかしいざ始めてみると、実に多くの課題が出てきました。一般的に、ひとつの作品を制作する創作活動ならばその期間は長くても数年ほど。“お披露目”という明確なゴールが存在します。一方で、まちを巻き込むプロジェクトにはゴールがない。まちと人の関わりに終わりはありませんから。また、アートフェスティバルのような活動は1人ではできないので、必然的に組織化します。そして、組織として課題に向き合うとなると、継続しなければ乗り越えられないことが多いのです。

今思えば“上から目線”だった。

別府で試行錯誤しているうちにヨーロッパに戻るどころではなくなり、気付けば 20年以上経っていました（笑）。帰郷を決めた当初は、別府でのプロジェクトをサバティカル（長期休暇）のように捉えていたんです。それまでの僕はドイツ、アメリカ、フランスなどいろんな国で活動させてもらっており、アーティストとして比較的恵まれたキャリアを歩んでいました。美術館やギャラリーでの展覧会のために毎週どこかに作品を送ったり、現場に足を運んだりする日々で、朝起きたときに「あれ、ここはどこだろう?」とわからなくなるほど。今でもたまにそうなりますが（苦笑）。けれど、いろいろな土地を訪れても、空港とギャラリーや美術館を往復するだけで、街なかを歩くことはほぼなかった。しかも、忙しさと作品の売れ行きが比例しているわけでもない。

©Tokyo Midtown Management Co., Ltd. All Rights Reserved.



山出淳也　アーティスト
JUN'YA YAMAIDE / Artist

published_2026.07.15 / photo_ yoshikuni nakagawa / text_ikuko hyodo

徐々にそうした活動に手応えを感じられなくなっていたなか、ふと目に留まったのが、別府のまちづくりの記事でした。それは、自主的に古い建造物の保存活動をしている人たちを取り上げたものでした。誰かに頼まれたわけでも、どこかから予算が出るわけでもないのに、勝手にそんなことをしている。ある意味、余計なお世話ですよね。それが面白くて、その人たちに会ってみたい、と直感的に思ったのです。自分の故郷が舞台になっている点にも興味を引かれました。そろそろ、地に足を着けたかったのかもしれませんね。自分が知っている昔の別府の風景や歴史を思い出しながら、いろいろなアーティストやクリエイターが関わるフェスティバルの夢が膨らみました。きっと市民も喜ぶに違いないし、世界中からお客さんが来るだろうと、心躍らせて帰国を決めたのです。

今思えばおこがましく、恥ずかしい。僕は“上から目線”でした。「さびれた温泉地を自分のネットワークで元気にする!」という気持ちでありながら、自分の拠点はパリのままのつもりでいて。しかし、帰郷後すぐに気が付きました。別府には気前よくお金を出してくれる人もいませんし、そもそもアートに興味のありそうな人も皆無。「イベントするのは楽しそうだけど、アートっちゃなんか?（アートって何?）」と聞かれて、説明しようとする。最初は僕自身も説得力ある言葉をもっていなかったので、どう語れば伝わるのかを探ることが第一の課題でした。

何かを形にするために冷静に考えていくと、足りないことや障壁がたくさん浮かび上がってきます。一足飛びに目的地にはたどり着けないから、一つひとつ地道に取り組んでいくしか方法はありません。別府で学んだのは、逆算の姿勢。必要なこと、やるべきことを洗い出す。プロジェクトの実現とはつまるところ、その連続だと実感しています。

©Tokyo Midtown Management Co., Ltd. All Rights Reserved.

自分の見たい風景と、ほかの人の見たい風景が重なる。

僕はものを作りたいという欲求がないと言いましたが、自分が考えたことが現実になるのを見たいという欲求はすごくあります。そして、とにかく新しい風景を見たい。「作りたい」というよりも「見たい」が出てくる点で、とてつもなくモチベーションが高い観客みたいなものだなと思います。

けれど、ただやりたいことだけをやれているのではなく、その周辺にやらなければいけないことが無数に存在します。アスリートが金メダルを目標に膨大な練習プログラムを組むのと、もしかしたら似ているかもしれません。ただ、それらを全部こなせば自信をもてるかというと、決してそんなことはない。僕の場合は何をやっても心配は尽きないのです。

何かを継続するにはパッションも非常に大事ですが、周りから必要とされ続けることが不可欠。僕は、まちの課題に向き合うためにアートが必要だと信じていますが、まちの人たちにもそう思ってもらえることが重要です。それに関してとても印象に残っていることがあります。2009 年、別府で芸術祭《混浴温泉世界》を開催しました。そこで、来場したおばあさんから「来年も来るわね」と声をかけられたんです。僕は、一度きりの芸術祭のつもりで開催をゴールと捉えていたので、衝撃を受けました。僕の見たかった風景が、ほかの人も見たい風景になり、みんなのカレンダーに書き込まれていく。パブリックとはこういうことかと実感し、「継続」の意義を感じた瞬間でもありました。

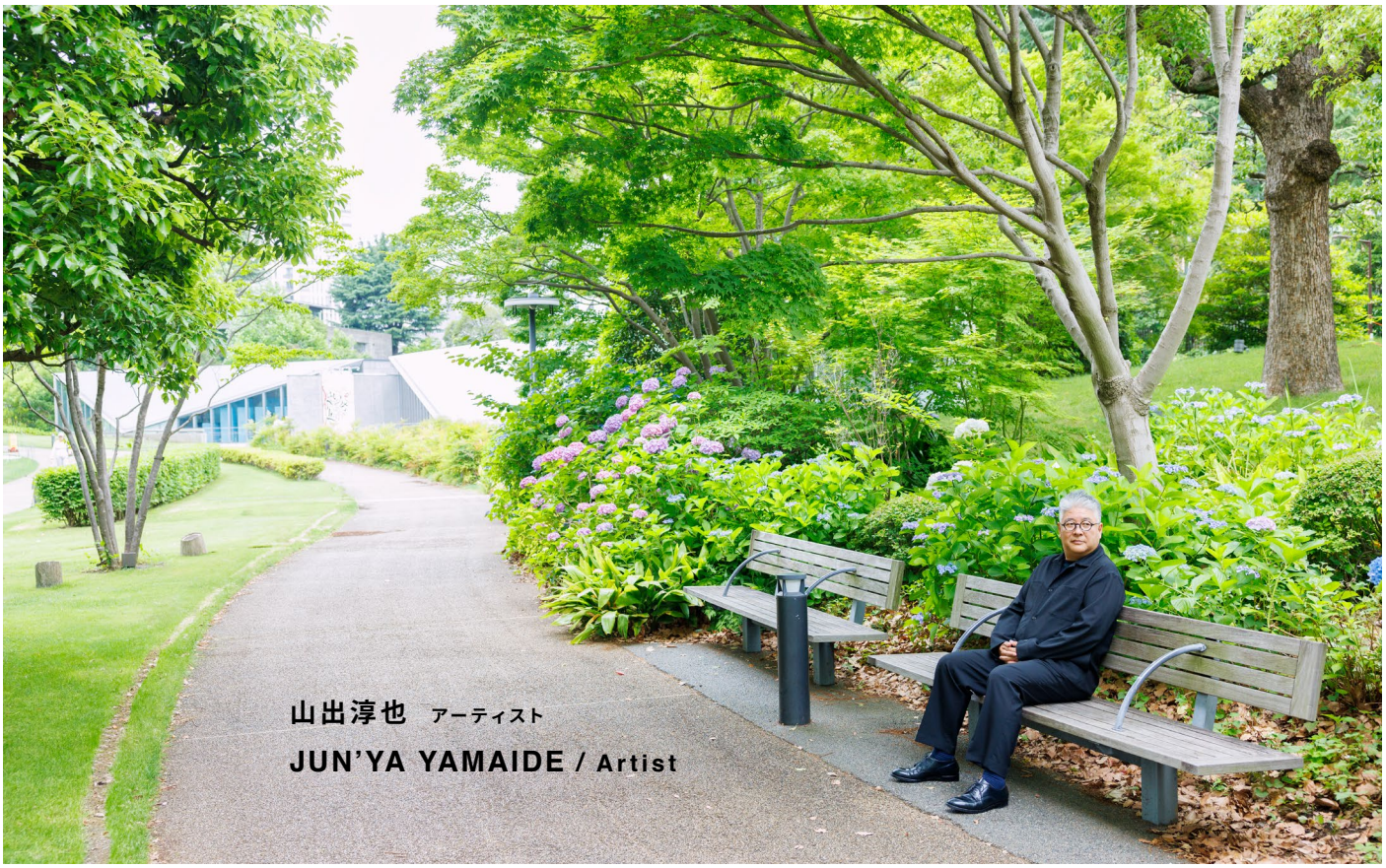


《混浴温泉世界》

2009年に初開催された、国際芸術祭。別府のシンボルである「温泉」をメインテーマに掲げ、まち全体を美術館に見立てた地域密着型のプログラムとして話題を呼んだ。2012年、2015年と計3回開催。2016年以降は毎年、国際的に活躍するアーティストを1人招聘し、個展形式で作品を展開する《in BEPPU》に移行した。現在は一時休止中。

廣川玉枝 in BEPPU／2021／Photo by Takeshi Hirabayashi ©混浴温泉世界実行委員会

©Tokyo Midtown Management Co., Ltd. All Rights Reserved.



published_2026.07.15 / photo_ yoshikuni nakagawa / text_ikuko hyodo

芸術祭はまちづくりの成果報告でもある。

別府の芸術祭《混浴温泉世界》には、観光振興に近い側面がありました。芸術祭をしたいという僕の漠然とした思いが、別府の中心市街地の活性化という課題へとつながっていったのです。

そして、別府で芸術祭をするにあたって重視したのは、ターゲットの多様化です。温泉地は、もはや中高年の男性客を待つだけでは立ち行かない。だから若い人、女性、アートファンも、誰もが楽しめる場所にしていったほうがよいだろう。かつ、お客さんに逗留してもらい、お金を落としてもらいたい。それがNPO法人「BEPPU PROJECT」のミッションと言えました。そこで、《混浴温泉世界》のスタート期には、中心市街地の地元の人たちを第一のターゲットとしました。中心市街地で商売をしている人たちは、外から来るお客さんをおもてなしする立場。だから、まずは彼ら自身に地域の魅力を実感してほしいと思ったのです。事業の目的を達成するには、地元の人たちに対等なパートナーになってもらうことが欠かせません。

©Tokyo Midtown Management Co., Ltd. All Rights Reserved.



BEPPU PROJECT

別府を活動拠点とするアートNPO。現代アートの紹介や普及、フェスティバルの開催、地域性を生かした企画や人材育成などさまざまな事業を通して、アートによる地域活性に取り組む。山出さんが2005年に市民有志で立ち上げ、翌年NPO法人化。2022年オープンの、アートと温泉が融合したアートホテル「GALLERIA MIDOBARU（ガレリア御堂原）」などのプロジェクトを実行。山出さんは2022年3月まで代表を務めた。

© GALLERIA MIDOBARU／ Photo by Takeshi Asano

日本全国のさまざまな地域で芸術祭が行われていますが、《混浴温泉世界》がほかと大きく異なるのは、芸術祭をまちづくりの“成果報告”として位置づけていたこと。ある意味、収穫祭なんです。その年のブドウのみを使って仕込む、ボジョレ・ヌーボーみたいなものですね（笑）。日常的な催しには別府市民や大分県民など近隣の人が来てくれますが、3年に1度の芸術祭にはもっと遠くから人が訪れる。すると、日常では気付きにくい声が集まる場にもなります。ですから、僕らがやってきたことは、まちづくりのプロトタイピングなのです。地域の課題解決を芸術祭というプロトタイプ（試作品）に落とし込んで発表し、オープンに参加できる場を作ることで、多くの人からのフィードバックをもらう。そして次の３年間に生かしていく。だからこそ、参加者の多寡を競ったりはしないと宣言もしたこともあります。予算も来場者数も、まちに見合った規模であることが大事。そうでないと、ひずみが生まれ、結果的に自分たちが苦しくなるからです。

一般的な観光地は、「交流人口」と呼ばれる、一時的にその地を訪れる人が増えることで、大型化・リゾート化します。一方、別府のような昔ながらの旅館街には、女将さんや仲居さんが常連さんのことを把握しているような小さな世界が成り立っています。「誰々さんはぬるめのお湯が好み」や、「誰々さんにはまず白湯をお出しする」など。そうしたベーシックな信頼関係のうえで、まちとしても観光地としても安定性を保ってきたわけです。その土台を崩さずに新規の人にも来てもらう仕組みをつくりたかった。そのため、継続的に地域との関わりをもつ「関係人口」の増加を目指しました。

異なる属性の人と出会うと、創造力が拡張する。

六本木のような都市は、常に新たな出会いの可能性に満ちていますよね。そうした交差点のような機能は、インフラとも言えるのではないでしょうか。だからこそ、その特性を伸ばしてより多様な交流を生み出せると理想的だと思います。交通網や建物などのハードウェアはほぼできあがっているので、そこで何をするかというソフトウェアに注目すべき。まったく違うアイデアをもっている人同士が出会える場所を創出する仕掛けが生まれたらいいと思います。

©Tokyo Midtown Management Co., Ltd. All Rights Reserved.

海外の話ですが、最近は東ロンドンがクリエイターの集まる魅力的なエリアになっているんです。その理由を遡ると、2012年のロンドンオリンピックがきっかけだと言われています。僕がロンドンに住んでいたのはかれこれ35年前ですが、当時東ロンドンといえば、治安が悪く不用意に近づかないほうがいいエリアとされていました。そのイメージを刷新した重要人物の1人が、チャールズ・アームストロングという企業家。彼はトランペリー（The Trampery）という会社の代表で、東ロンドンのビルをいくつも購入してリノベーションし、シェアオフィスをつくっていました。僕は2015年に大分の政財界の人たちと視察に行ってアームストロング氏に案内を受けたことがあります。そこで知ったのは、IT系だけでなくデザイン、ファッション、アートなど多岐にわたる企業が入居待ちをしているということ。

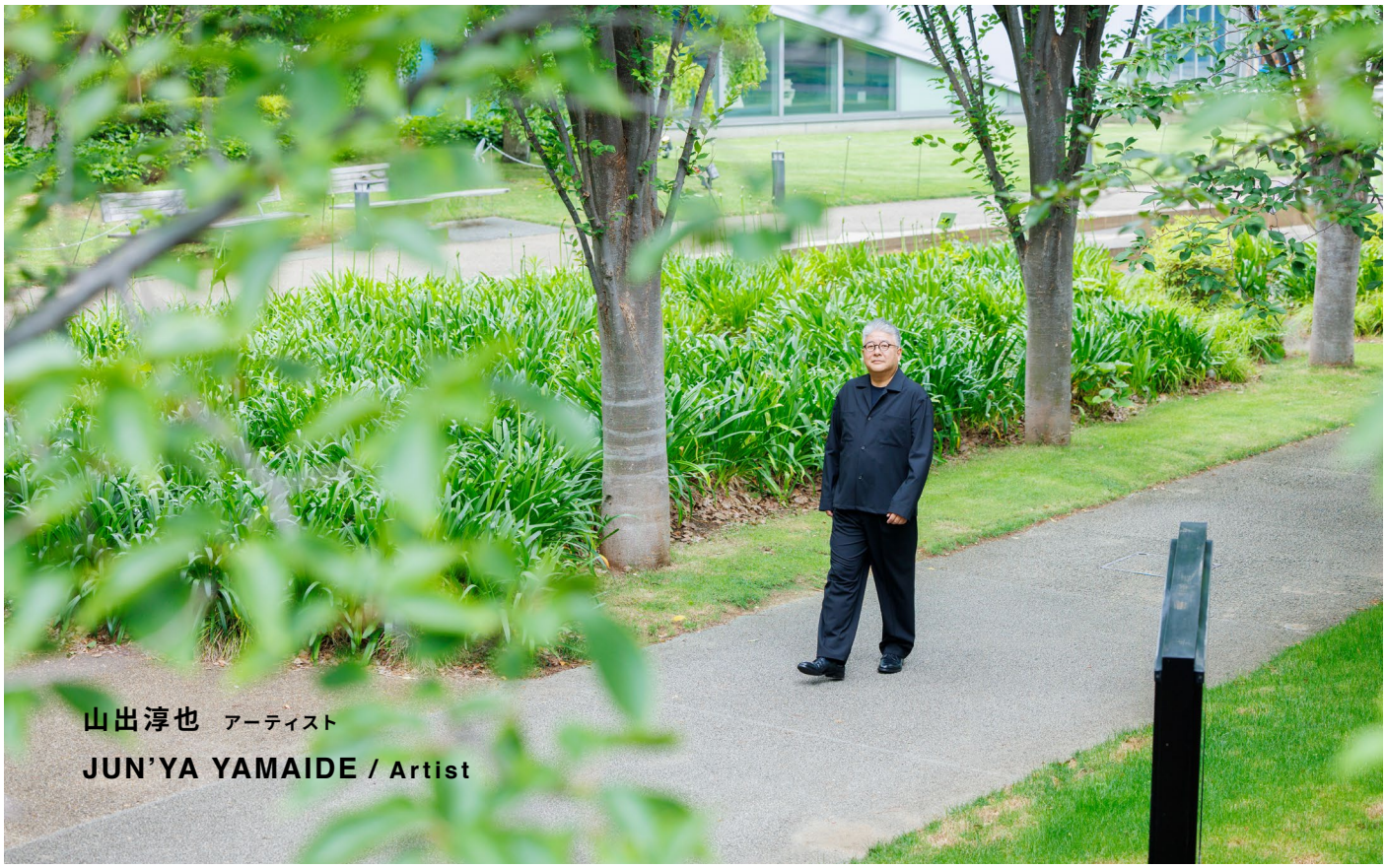
トランペリーのビル運営の特徴は、同エリアの相場よりも高い家賃設定にありました。普通、ベンチャー企業が相手ならば安くしてあげたほうがいいと思いますよね。しかし、アームストロング氏の考え方は、「将来有望な企業に入居してもらうのだから、なぜ安くする必要があるのか」というもの。たしかにその通りです。でも、実際はなかなか難しい条件でもある。もうひとつ運営の秘訣として彼が教えてくれたのが、「シェアオフィス内に必ずアーティストを入れる」ことでした。複数あるビルは、どれも大体1階がバーになっていて、2階または3階のワンフロアがイベントスペース。ここで毎週末、アーティストが作品やパフォーマンスを披露したり、音楽ライブをしたりするのです。そうすると、入居企業の人たちも感性を磨くことができる。ポイントは、その場に集まる顔ぶれ。ビル入居者はもちろん、近隣住民、さらには投資家がやってくる。つまり、そのときにいちばん“生きのいい”人たちに出会える社交場になっていたのです。アームストロング氏は、創造性を刺激する場を生み出す工夫をしていたのです。帰国後、この仕組みをヒントに立ち上げたのが、僕がプロデューサーを務めた「CREATIVE PLATFORM OITA」でした。

CREATIVE PLATFORM OITA

クリエイティブな手法により新たな産業創出を目指す事業として、BEPPU PROJECTが大分県から委託を受けて企画運営。中小企業の課題整理やビジョンの構築、クリエイティブ人材のマッチングなどをサポート。2016年から2020年にかけて実施された。

都市におけるソフトウェアの考え方も、これを応用できるのではないかと思います。必要なのは、整っているリズムを壊してくれる不協和音です。要は、まったく違う角度から物事を捉えて、意見を言ってくれる人との出会いですね。なぜなら「異なる視点がある」ことにこそ、アートの本質があるはずだから。アーティストが言う突飛なことは、ときに思わぬ視座を与えてくれる。そのことに気付くだけでも、アートがもつ意味は大きいと思います。

©Tokyo Midtown Management Co., Ltd. All Rights Reserved.



published_2026.07.15 / photo_ yoshikuni nakagawa / text_ikuko hyodo

あり得ないプロジェクトを実現させたい。

今年から、TOKYO MIDTOWN AWARD の審査員を務めることになりました。仕事柄、若い作家の作品に触れる機会も少なくないのですが、最近の傾向として良くも悪くも「優秀」という印象を受けます。少しとげのある言い方かもしれませんが、SNS や AI など情報を得るためのツールがどんどん増えたため、“検索する技術” が主戦場になっている。いろいろリサーチし、勉強するのはもちろんいいことだけれど、その結果として既視感のある作品が増えているように感じます。そういう意味で、ぜひ、まったく意味がわからないような作品に出会ってみたいですね。

TOKYO MIDTOWN AWARD

TOKYO MIDTOWN AWARD 2026

東京ミッドタウンが「『JAPAN VALUE（新しい日本の価値・感性・才能）』を創造・結集し、世界に発信し続ける街」をコンセプトに、才能あるデザイナーやアーティストとの出会い、応援、コラボレーションを目指して、デザインとアートの2部門で開催するコンペティション。アイデアや作品を生み出すことのできる「人」にフォーカスしている。
https://www.tokyo-midtown.com/jp/award/

©Tokyo Midtown Management Co., Ltd. All Rights Reserved.

とはいえ審査する側である僕も、その作家がどこの学校出身なのか、どこで展覧会をしたのかなど、略歴を無意識に確認してしまいます。いまだ古い慣習にとらわれているのは否めない。変わるべきなのは、むしろ審査する側なのかもしれません。審査員側の感覚を更新するという意味でも、あえて実現できなさそうなアイデアを募る“妄想コンペ”があっていいと考えています。たとえば、公共空間に展示されるものは公序良俗に反してはならないなど、作品を選ぶときには常にある程度の制約が生じます。審査側もその制約のなかでジャッジしていくことになる。けれど、その不自由さを一旦忘れて、発想をぶつけ合える場があったら面白いでしょうね。以前、21_21 DESIGN SIGHTで開催された《『そこまでやるか』壮大なプロジェクト展》にコンセプトは近いかもしれない。想像力の拡張を目指すことで、新たに生まれるものがあると思うのです。



《『そこまでやるか』壮大なプロジェクト展》

建築、デザイン、アートなど幅広い分野に精通するライター・エディターの青野尚子をディレクターに迎え、2017年に21_21 DESIGN SIGHTで開催された企画展。既存の表現方法の垣根を超えた大胆な発想をもつクリエイターによる「壮大なプロジェクト」を取り上げた。本展で紹介された、磯崎新とアニッシュ・カプーアによる風船状の移動式コンサートホール《アーク・ノヴァ》は同年、TOKYO MIDTOWN開業10周年記念イベントとして展示が実現した。
https://6mirai.tokyo-midtown.com/event/21_21_design_sight/

そういう意味で思い出すのは、パリのグラン・パレの空間を存分に使った、アニッシュ・カプーアの《リヴァイアサン》という超巨大な作品。あとは、蔡國強の《万里の長城を 1 万メートル延長するプロジェクト》など。「こんなことができたのか!」と語り継がれるようなプロジェクトに関わってみたいと思いませんか。僕は、ずっとその欲望を抱き続けています。しかし、一見あり得ないプロジェクトを実現させるには、セクターを越えて横につながることが不可欠です。社会が硬直しているようなときこそ、アートが果たせる役割は大きいはず。また、イマジネーションを解放させれば制約を乗り越えられるというのは、アーティストだけでなく、企業や運営する側にも同じことが言えます。それが文化を広げていくことにもつながるのです。まさに“Sky's the limit（可能性は無限大）”ですね。



《リヴァイアサン》

フランス政府がパリのグラン・パレに現代アーティストを招き、新作を委嘱するアートイベント「モニュメンタ」で、2011年に発表されたアニッシュ・カプーアの作品。旧約聖書に登場する海の怪獣「リヴァイアサン」をモチーフにした巨大なインスタレーションで、鑑賞者はその内部に入り込んで、全貌の見えない空間を冒険する。
"Anish Kapoor - Juin 2011" by blondetpatrice, CC BY-ND 2.0

©Tokyo Midtown Management Co., Ltd. All Rights Reserved.



《万里の長城を1万メートル延長するプロジェクト》

現代美術家の蔡國強が、《万里の長城に1万メートル加えるプロジェクト》と《烽火台を再燃する》という2つのプロジェクトを組み合わせた。1993年2月27日、万里の長城の最西端の関所、中国嘉峪関から1万メートルの炎と硝煙の長城を出現させた。
蔡國強「万里の長城を1万メートル延長するプロジェクト」
写真提供：P3 art and environment
撮影：森山　正信

撮影場所：東京ミッドタウン 芝生広場

取材を終えて……

終始、穏やかな口調でお話ししてくださった山出さん。アートを活用したまちづくりを進めるなかで、アートに興味や理解があるかどうかに関係なく、あらゆる世代や価値観の人と接してきたであろう、懐の深さを感じました。プロジェクトを中心で動かしながら、同時に「モチベーションの高い観客」であり続けるのは、決して楽なことではないはず。長く地道な努力を要する「見たことのない風景」を生み出すのも、結局は自分たち次第なのだと感じました。「とてつもないプロジェクトに関わってみたくないですか？」と少年のように目を輝かせて問う姿に、アーティストとアートプロデューサーの両面を垣間見ることができました。
（text_ikuko hyodo）

©Tokyo Midtown Management Co., Ltd. All Rights Reserved.