

賑わいを創出する『開かれた美術館』 意図と沢山の人を呼び込むミッション



黒澤 伸氏

金沢21世紀美術館副館長
金沢市民芸術村総合ディレクター

1959年東京生まれ。1983年東京造形大学絵画科卒業、1985年東京芸術大学大学院美術研究科修了。アトリエ出版社編集員等を経て、1989年より水戸芸術館現代美術センター学芸員として同センターの開設から活動をスタート。専門はミュージアム・エデュケーションで現代美術を中心に様々な教育プログラムの開発に携わる。また、アーティスト・イン・レジデンス形式の公開制作やワークショップなど、作家と観客がダイレクトに関わるプログラムを数多く手がけた。1999年、金沢21世紀美術館の立ち上げをきっかけに金沢へ移住。同館の設計から携わり、観客動員のためのコミッションワーク作品の導入を企画・担当した他、2004年の開館時には、金沢市内の小中学校全生徒を美術館に招待するミュージアムグループプロジェクトを企画。2006年～2016年まで、工房・研修施設である金沢湯涌創作の森の所長を務めた後、再び金沢21世紀美術館に戻り、現在は副館長職を務める。

常識になった美術館に子ども達が行く風景
ガラス張りの外壁が生み出す「あっち」と「こっち」と入り易さ
頭で考えなくてもまず体が先に感じ始める作品を増やしたい
美術館では観たものを経験として持ち帰り
ワクワクする事の価値を認めなければサイエンスは進まない

古都金沢に新たなる街の 現代美術館を中心に造られた

伝統の厚みを自負する金沢人にとって現代美術は異次元
新しい文化の創造と伝統的なものを守ろうと
繰り返されて来た常識の枠組みを壊す挑戦と破壊の歴史
生き方や考えを壊すのは創ること以上にエネルギーが必要だ
20世紀の美術館に拘らない21世紀美術館の挑戦



永井由佳里氏

国立大学法人 北陸先端科学技術大学院大学
理事・副学長

1986年武蔵野美術大学大学院修士課程修了、2002年3月千葉大学大学院自然科学研究科博士後期課程修了、博士(学術)授与。Loughborough University, Creativity and Cognition Research Centerでの研修を経て2009年8月University of Technology, SydneyからPhD学位授与(Computing Sciences)。1999年筑波技術短期大学講師、2004年北陸先端科学技術大学院大学知識科学研究科助教授(2007年准教授に改称)、2011年教授。2013年ライフスタイルデザイン研究センター長、知識科学研究科長、2016年同大学先端科学研究科知識科学系長、副学長を経て、2019年4月より理事(教育担当)・副学長、留学支援センター長、イノベーションデザイン国際研究センター長。現在、Chair of Advisory Board of the Design Society, Fellow of Design Research Society, Editor in Chief of International Journal of Design Creativity and Innovation。デザイン思考過程、知識創造の研究を行っている。

現代美術の潮流を変えた

金沢21世紀美術館

永井 現代アートの分野でも成功している金沢21世紀美術館副館長の黒澤 伸さんを指名させていただきました。北陸科学技術大学院大学

に勤め始めた2004年の10月に美術館がオープンしたので、私にとって石川県生活での最初のインパクトの強い出来事でした。開館する前から建築やブランディングがすごく話題になっていたしワクワク感に満ちた「憧れの美術館」でした。でも、館長、副館長と直接お目にかかる機会は少なくて……。

黒澤 個人的にお話ししたのは、つい最近ですね。

永井 15年かけてようやく憧れの方にお目にかかれた、という感じでした。美術作家として版画を中心に制作している夫の関係で、2年に1度、21世紀美術館の市民ギャラリーで作品展があります。東京の若手アーティストにとってここで展示するのがひとつのステータスになっています。昨年、その展覧会での交流会に黒澤さんも出席して下さり、とに

かく「熱い方だ」と感銘を受けました。

黒澤 東京から多くの作家達が「よくぞ来てくれた」という思いでした。大変ありがたく、交流会に出席させていただきました。

永井 もうひとつ親近感を覚えているのは、お互いに現場を取り仕切る立場にあることです。副館長と副学長、実は、「副」という立場は実務を担うので、すごく大事だと思います。今や世界の21世紀美術館ですが、準備期間から現在まで、ご存じなのは黒澤さんだけではないでしょうか。

黒澤 今の美術館内だとそうなりま

すね。
永井 是非もつと深いお話をしたいという憧れと興味や関心があったので、今日、この様な機会に恵まれてとてもハッピーです。

黒澤 ありがとうございます。ちなみに、美術館の準備に5年、そしてオープン1年半まで携わりましたが、その後美術館を出て現在は戻って3年目です。

永井 その間はどちらにいらしたんですか？

黒澤 美術館を運営している同じ金沢芸術創造財団の別施設、版画や染め物、織物等の工房施設で仕事をしていました。

永井 ビジターからすると「地方感」は全く感じませんね。観光で人気のある「金沢」と「21世紀美術館」が付いている「金沢」は次元が違う様な気がします。多分、コンテンツポラリーアートをメインにされているからでしょうか。

黒澤 ある種「次元が違う」ことを共存させているのが金沢の良い所で、多くの方々が来られるのもそれが理由だと思います。

永井 建物を明確なコンセプトでオープンしましたね。入り易く、中から外が見え易く、特徴のある美術館ですね。

黒澤 最も意識していたのは、「入り易さ」です。「新しい文化の創造／新たなまちの賑わいの創出」、この2行だけは基本構想の段階で確認されていました。金沢は空爆を受け



なかったことで、兼六園や金沢城、江戸期の古い町並み等をとっても大事にして、景観を守る条例まであります。一方で、伝統的なものを「守る」意識が強い故に、何か新しい事を始めるような時には「今まで通りでいい」という圧力も感じる。

永井 そうなってしまうと、イノベーションは起きてきませんよね。

黒澤 ですから「美術館を造りたいけど、どうして我々は美術館を欲しいんだらう」と真剣に考えた末「伝統は大切、でもイノベーションも必要だ」という考え方に市として到達したわけです。もうひとつの「新たなまちの賑わいの創出」ですが、生涯学習施設としての美術館は当時、文化の継承、歴史を伝承は当然ですが「人が沢山来る」ということはあまり声高には言わなかった筈です。でも、美術館が出来る直接のきっかけは、街のど真ん中、お城の上にあった金沢大学の移転だったのです。

永井 その跡地利用だったんですね。
黒澤 大学だけじゃなく、向かいの県庁も移転が決まっていました。中心市街地で昼間の人口が4000人もいなくなってしまうことは大ショックなわけです。昭和30〜40年代の香林坊界隈の写真をみると、映画館が建ち並び、新宿の歌舞伎町かと思う程人が溢れています。もはやそうした状況ではなくなってしまうことに對する危機感はすごく切実で、往年の金沢のにぎわいを知る人

達にとつては、危機感というより恐怖に近かったかもしれない。
永井 「にぎわいの創出」という言葉がキーワードだったということですね。

黒澤 それは、当然のように「入り易さ」に繋がっていきます。当時、「新しい文化の創造」が短絡的に「現代美術館」に結びついて語られ「まちの賑わいの創出」が「芸術交流館」に結びついて語られていました。今でこそ「アート・トリエンナーレ」の様な大規模な国際展が日本で行われ、コンテンポラリーアートにもかなり人が来るようになりまして、20年前は特に「伝統の厚み」という自負のある金沢の人達にとつて、現代美術は根なし草的な軽薄なものに感じられて「そんなものを造っても人が来る筈がない」と強く言われたわけです。
永井 そうでしたか(笑)

「あっち」と「こっち」を

誰もが体感できる美術館

黒澤 設置目的が建物にどう影響したかですが、例えばプロポーザルで

は右手側に現代美術館、左手側に芸術交流館、真ん中が広場、という様なアイデアが多かったです。現在の円形の建物では、中心部に美術館ゾーンを配し、周辺部に交流ゾーンを配するという考え方になりました。ある意味で「人が来る筈がない」現代美術館を真ん中に、「人が来る」芸術交流館を外側に置くのは、解り易いでしょうか？

永井 外から入り易くなりますね。
黒澤 そして、建物の最大の特徴は、外壁総てがガラスで中が見えることです。中に入っても、多くの箇所ではガラスの壁越しに向こう側が見える様になっていて、「中を歩いている人達」が特別な人じゃないことが見えるので、入り易くなりますね。コンクリートの壁だったら、モダンな建物だとしても、一般の人が躊躇なく入って来るといふ風にはならなかったと思います。そういう意味で、入り易さはとても重視しました。もうひとつ、「あっち」と「こっち」がとても大事なコンセプトでした。

永井 いつごろから「あっち」と「こっち」という言葉を使うようになりましたか？

黒澤 3年前に戻ってから、解り易くしようと使い始めました。いろんな場面で使いますが、美術館を造っていた当時、コンテンポラリーアートの世界の中で大切なキーワードのひとつが「他者」でした。グローバルズムが進む中、他者というキーワードが徐々に重要さを増していく様な時代でした。そういう意味で、「こちら」と「あちら」を建物中で感じられるようにしていこうという意図もありました。

永井 現代美術にはスケール感が重要で作品の中の世界と見ている自分の境界がなくなっていくと学んだ経験があります。美術館そのものがそういう存在になるということは難しかったと思いますよ。美術館が建つ時期とその時代のアートの考え方が一致するタイミングからすると、21世紀美術館はうまくいったと思いますね。オープン直後は混雑していたので、数か月後に初めて行った時、子どもが沢山来館していて好き勝手に歩いていたので驚きましたが、何年かして「あ、これは作戦だ、何か仕掛けがある」と気づきました。その辺りを教えていただけますか？



黒澤 伸氏

から半年間、市内の小中学生全員招待しよう、と。

永井 なかなか大変なことですよ。ね。

黒澤 学校や教育委員会ともタッグを組み、その結果、美術館に子どもが行くことがむしろ常識の風景になりました。それは本当に良かったと思っています。車椅子で自由に動けない、盲学校や聾学校もありますから目が見えない、耳が聴こえない子供達もいます。それでも美術館は門戸を開かなければいけない。そして金沢で生まれ育って、金沢の学校に通った人達は、最低1度は来たことがある場所になりました。

永井 今や、金沢では子ども達が美術館に行くのは自然に感じますが、お話を伺って、すごく革新的な事だったのだと分かりました。動物園もいろいろと工夫をして劇的に変えてきていますし、美術館もそうなってきた、「場」というものの考え方が進化している気がします。次は大学がそうならなければいけないと思います。まず風穴をあけなきゃ……

黒澤 「開かれた美術館」は今もって大きな課題ではありますが。

芸術と社会の接点で 起こる摩擦について考える

永井 実は、大学院の修士課程の時に現代美術の研究をしたんです。ヨゼフ・ボイス等が活躍していた時代で「人間とは何か」とか「芸術の不在」など、深刻な作品が主流でした。ある意味、ショッキングな、見たくないものを見せつけられる様な表現でした。社会と作品の関係で物議をかもしたのが、リチャード・セラがニューヨークの連邦ビル前の広場に置いた大きな作品で、広場の利用者から苦情があったということで論争になりました。最初の委員会で「やはりこの作品は重要である」という意見が多かったにも関わらず撤去命令が出ました。作家はこの場所の為に作品を創ったので移転には応じず、結局廃棄されました。芸術作品として受け容れられる限界や心理的な境界線を考えるのは重要だと思います。

黒澤 美術館内は「聖域」とまでは言いませんが、管理も行き届いていりし特別な場として色々なことが許

黒澤 美術館では作品を売ってくれません、観たものを経験として持ち

帰るしかありません。そこにあるのは、「モノ」ではなく「コト」です。「コトが起こる」時には、入った時の空間の大きさや作品のスケール感等も影響します。レアンドロ・エルリッヒの『スイミング・プール』は、地上の人と地下の人が水面を隔てて出会う様な作品ですし、巨大な部屋そのものが作品である様なものを、建築の段階で建物と一緒に造って入れ込むようにしたのも「入り易さ」を意識してのことで、頭で考えなくてもまず身体が先に感じ始めるタイプのもを増やそうとしたのも事実で

す。

永井 子ども達に来てもらう狙いは、どんなところにありますか？

黒澤 前職の茨城県水戸芸術館は磯崎新さんの設計で、奇妙な塔や庭の大きな石に向かって水が噴き出していたり、斬新なデザインですごく面白いのに、目の前のデパートからのお客さんは美術館の方には来なかつたんです。でも、子ども達が噴水に向かって走ってくればお母さん達も付いて来ました。で、それと同じことが起こるだろうと。この美術館は美術に興味があるなしに関わらず沢山の人が来る、というミッションを持って生まれたわけですから、開館

され易い。だけど街に出ると事前の説明やコンセンサスを取る必要が多々、出て来ます。その辺りの調整は、企画者が考えていくことになり
ます。

永井 コンセンサス以上にプロセスが大事、ということですね。

黒澤 プロセスの結果、人が変わっていくことが大事です。今の21世紀美術館も誰もが楽しめるテーマパークにも近いように感じられる作品はありますが、そうではないシビアなものも結構ありますよ。

永井 「芸術とはこういうものだ」と信じ込んでいる枠組みや常識を壊すということは、過去何度も繰り返されてきました。要するに権威に対する挑戦ですよ。その枠を支える人達やその教義に対する挑戦と破壊の歴史がずっと繰り返されてきたのが芸術だと思います。それが21世紀になってからは、両者が対立的ではなく柔らかな構造の中で模索するようになりました。誰もが発信者になれる時代はある意味、専門家がなくなることであり、単純な大衆化とは違う、創造的で面白い時代じゃないかな、と思います。社会のポテン

シャル、つまり潜在的な力で、いつでもどこでどんなふうにも芸術が発現するの
か誰にも予見出来ません。でも、その兆しがあると必ず誰かが、敏感に反応しますよね。

黒澤 美術館での仕事をちょっと狭い世界に感じることもあります。ひとくくりには出来ない、美術と美術でないもの、様々な領域との繋がりがあつて面白い、という捉え方をした方が良いのかもしれない。

**科学と技術と芸術
その先にあるものは？**

永井 現代美術はシリアスで、生きるとは何か、死とは何かみたいな話をしましたが、私が海外で二つ目のドクターを取った時の指導者は数学者であり、コンピューターサイエンスで、同時にアーティストでした。本当の意味で、テクノロジーベースのクリエイターで、ワクワクしながら新しい表現を追求することに夢中でした。そんな風に、モチベーションや自分の創造性を常に実行に移したい人がいて「何が出来るだろう」と話をするだけで全体がクリエイティブになっていきますね。そうなる
と今のテクノロジーも沢山チャンスがある様な気がします。細胞ですら3Dプリンターで打ち出せ
ますし、ソフトロボティクスとかAIとか、限界がどんどんなくなつてきて、どんなチャレンジが出来ると
思うと思います。芸術と科学技術、テクノロジーの融合についてどうお考えになりますか？

黒澤 「芸術」「サイエンス」「テクノロジー」という言葉を使うので、「融合」と言ってしまうですが、もしこれらの言葉がなければどう言うのかと考えると、一体化したものであると気づきます。逆に言えば、

永井 「自分達が他者を感じるの
は見えている範囲だけど、時差が12時間ある場所の、今、をリアルに感じたらどうなるだろう」と模索してい



永井由佳里氏

ました。例えばシドニーのある交差点にカメラを設置して、撮影した動きを様々なパターンに変換し東京で投影する……。しかも、数学者だから抽象的な縞々のパターンで、世界の向こう側で通過する人の動きを「こつち」で表現、嬉しそうに「世界がインタラクティブになるって、面白いだろう？」と……正直言って私はどこが面白いのか分かりませんでした（笑）

黒澤 ものすごくポエティックで面白いですね。どこか詩的な情緒を持っている、そういう部分にアーティストティックな側面を感じます。岐阜県にある「スーパーカミオカンデ」は宇宙線が通過した時にニュートリノを捉える巨大な装置が地下に設置されている。宇宙線がやってきたのを捉えると、瀬戸内にある森万里子さんというアーティストの『トムナフーリ』という作品が光ります。その瞬間を見た人がスーパーカミオカンデと繋がっていることを知らなかったら単純に「幻想的」なだけで、宇宙から何かがやって来た時にこれが光る」となるとイメージが全く変わります。勿論サイエンスで

ありテクノロジーであり、アートでもあります。その物語を皆で共有できればいいのではないのでしょうか。

永井 科学でも、テクノロジーでも、アートでも本質は変わらない、と。

黒澤 最近の生命科学に関係するような芸術作品には、倫理に触れかねないものもありますが、やはり、飽くなきサイエンスに対する興味と、芸術上の興味なのか人間に対する興味なのか生物に対する興味なのか……それらを突き詰めて、美学的にどう新しく解釈していくか、そこから逃げずに芸術も挑戦していくだろうと思えます。

永井 「いけないことだ」と一刀両断に否定したり、最初にルールを決めるのはある意味で創造性そのものを妨げることになりかねません。

黒澤 昔から、物語や絵にはグロテスクな半身半獣の様なものが登場しますね。それが、もしかしたら現実を生み出せてしまうかもしれない時代になって来た時に、リアルとバーチャルという感覚をどう区別しながら持ち続けられるのか、という点で課題は感じます。

永井 今研究している「デザイン論」

の観点からも、「キメラ」合成という手法は昔からあります。スフィンクスや妖怪もそうかもしれません。人間は、実存する生き物を空想の中で組み合わせる新しい生き物を生み出すことが出来る創造的な生き物です。ダ・ヴィンチが考えたものも、基本的にはエンジニアリングデザインですが、その結果の予見、つまり「それがどういう影響を及ぼすのか」「空想をそのまま実現した時の責任は誰が負うのか」は、倫理に関係してきます。

黒澤 新しい食材や料理もそうかも知れない。

永井 動物も自分の巣を作りますが、親の世代と変わらない「再生産」です。イレギュラーな事や特異な考え方が出来るのは人間の特徴で、害を及ぼす様なことをしかねない生きものであることを人間は自覚しなければいけないのかなと思います。
黒澤 その自覚を通してポジティブに転じていくことは可能はずで、人の能力として一番失いたくないもののひとつです。

永井 人間は自分を反映した機械を作りたいし、超人的機械も欲しい。

人工知能も人間が創り出したものですが、それは生身の人間がいなくて、どこで新しいものを勝手に生み出しかねない。そうなるともう、責任の所在は判らない状態になります。

黒澤 使い方の問題だと思いますが、殆どSFみたいな話になりますね。

永井 すると「人工知能が生み出すアート」の可能性もあるのでしょうか。

黒澤 やらせれば、出来る。しかし人工知能が「アート」を定義するでしょうか？ 人工知能のことを話すべき専門家ではありませんが、アートの作品とかアーティストの営為と比較して考えると、本当にその時身体が感じる味わいや度合い……思わず吐き出したい程のものか、我慢出来るものなのか、硬い、柔らかい、痛み等も含めて、その時に感じる諸々を果たして人工知能は理解するのか、我々のような身体やその記憶を持たずして……

永井 感受性というのは人間側にありますが、人間が感じ取っている感覚をセンシングする事は出来ます

ね。だから、感受性に介入される可能性はあります。人間というのは又

次の世代、次の世代と移り変わっていき、そうなった時のアートは、今とは全く違うものになっているかもしれないし、そうではなく人間性を反映したものに収まっているかもしれないですね。

黒澤 本質的なものは変わらなくても表層は変わりますよね。そして表層が変わるということも大事ではないかと思えます。コンピューターを使い始めると漢字を忘れ、でも変換しながら正しい漢字が出てくれば「これだ」と決定は出来ます。電話番号を憶えなくなったら何か人が本質を失ったのかと言えば、そうではないでしょう。

行政も教育もアートも 最終的には「人」

永井 未来は誰にも分からないけれど、「こうなんじゃないか、こうだったらいね」と語り合えることが大事で、アートというのは実はそういう機会を与えてくれているのではないかと感じています。

黒澤 いろんな角度から、複雑な視点で見ますからね。

永井 美しいとか人を和ませるといふ視点もあれば、死生観を揺さぶられたり、人間のドロドロしたものが見れたり、今まで発想しなかったことを経験したり、その総体を言うんだと、今日確認出来ました。人それぞれ「これが芸術です」という考え方の枠があるので、美術館という場で様々な考え方がぶつかって、異なる考え方を考えるのが大事だと思えました。

黒澤 美術作品展のコンクール等で、時々審査に携わることがありますが、新しい作品に対しては、自分の基準で考えない方がいいというところが多々あります。過去いろんな作品を観てきた経験やそこで培ってきたものは一旦保留にして、新しい作品が持っているルールを見つけ出し、そのルールの中でどういう成果を上げている作品なのかも考え、尚且つそのルールの設定が現代社会においてどこに有用性があるのか、あるいは個人をどう変える可能性があるのかというところで評価せざるを得ません。それは審査する側にとつ

ても新しい行為・経験で、もつと言えは挑戦です。

永井 アートの世界は、アートの新しい意味を創っていくことを決して止めませんよね。それ自体が生きものの的な性格を持っていて、人間の創造性をうまく反映した世界じゃないかと思いました。最近「イノベーション」という言葉がよく使われますが、創造性とイノベーションは個人の世界が共同の世界になった時、つまり社会化した時の違いかなと思います。

黒澤 先程の「融合的なこと」は、意識的にやらなくても実は始めざるを得ない事態になってきていると思います。今までと同じやり方では駄目だということに、様々な分野の人間がそれぞれの環境の中で気付き始めています。例えば、サイエンティストとアーティストがカラオケ屋ですごく馬鹿な歌を歌ったり、一緒に踊り狂ったりして、互いに「別な世界」を共有しながら感覚的に発火していくような事が起こり得ると思います。そしてそこで見つけたものを持ち帰り、シャッフルする時間のよくなものがあるといいんじゃないで

しょうか。

永井 人間は変化する力があります、でも、実際に何かを創ることよりも何かを壊すことの方が大変で、自分の生き方や考えを壊すには創ること以上にエネルギーが必要なんですよ。

黒澤 そうですね、この仕事をしていると「美術館とはこういう所」という常識が必ずつきまとうのですが、「21世紀美術館」という名称は、20世紀の美術館に拘泥せずに、21世紀を考え、実践、挑戦するという意味合いがその名前にあります。

永井 結果的には、10歳の子どもが大勢21世紀美術館に来て、経験しているということが「すごい仕掛け」だと思っています。大人は自分の概念や経験、考え方や意味等を壊すのは大変ですが、子どもなら新しい経験を素直に、もつと自由に、自分の次のステップに繋げていくかもしれません。

黒澤 美術館をオープンしたばかりの頃小学校2年生で、今はもう大学院を卒業していますが、3日間で映画を作るワークショップ「子ども映画教室」に参加した女の子が、金沢

の理系の大学在学中に2本の映画を完成させて、公開もして、「自分は映画人になる」と言つて東京に出てきています。当時、カメラの使い方、録音のし方、編集のやり方だけを教わつて、シナリオから役者、カメラマン等総て子ども達だけでやり、しかも3日目には上映会で舞台挨拶までするというプログラムです。彼女が参加した時は『万引き家族』の是枝裕和監督が見守り役として来てくれました。どういう影響だったのか

分かりませんが、子供達が変わ化するいろんな可能性があつて、そこは最も期待したいことのひとつです。
永井 考えさせられます。大学では教育・研究をしています。最終的には「人」なんだと最近認識するようになってきました。アートも「人」なんです。

金沢21世紀美術館から考える

行政、観光、まちづくりの問題

永井 世界の美術館と日本の美術館の違いについて教えて頂けますか？

黒澤 比較する時、どうしても「あの美術館は凄い！」と思つていると

ころと比較しがちです。そうすると「まだまだできていない」と悩まなきゃいけない(笑)。

永井 社会や仕組み等基本的なところが違つたりしますからね。

黒澤 21世紀美術館は、金沢市の行政の所掌ですが、県庁所在地とは言え、一地方都市の行政が出来る範囲は限られています。そこを超越して完全にワールドワイドな世界クラスのもの、そのままニューヨークに、香港に持つて行けますという風にはなりません。職員数などもまるで違います。

永井 そこは大いに共感できます。日本の大学も人を育て、人材を輩出しているという意識を持っています。が、他国と比べると驚く程予算が少ないんです。そこから推測すると、日本の美術館も世界と比べると、ギリギリで運営されているんじゃないかと想像はできます。

黒澤 その中では日本の美術館・博物館は奮闘していると思いますよ。創意工夫も企画の新鮮さも決して劣つていないけど、バックアップ体制が全然違つていて、個々人の努力に委ねられてしまつているのが現状

です。

永井 教育の現場も全く同じです。

黒澤 これも、美術館だけの責任、行政だけの責任に出来なくて、良くも悪くも社会のあり方の「特性」だと思えます。世界には「責任を持つてこの世界を動かしていく」と自覚する層の人達がいて、歴史的にもそういう人達は文化や社会の未来を夢見ながら動かそうとしています。海外の特に大きな美術館は、そうした人達にも支えられて運営している所も多く、比較するのは辛いです。むしろ日本の美術館は「少ない職員でその割には頑張つているね」と言う声もあり、全部を比較出来ませんが、そこは決定的に歴史と文化と文脈が

違うんです。ただ、羨ましくなることは多いです(笑)

永井 そういう意味では政治や経済等が、教育や芸術のようにひとりひとりの人間により深く関わることに對してどう考えているのか、問いかけたいですね。おそらく、日本は健康や生命に関わることはすごく考えてきたと思いますが、もう一階層、違つてくるとそこは犠牲にされているのかなと……。

黒澤 犠牲にしたつもりはないかもしれないけど、「人がワクワクする事の価値」をちゃんと考えて欲しい。それがなかったらサイエンスは絶対に先に進みませんよ。

永井 人間は心を持っていますか



対談を終えて

ら、その心と関わる「質」の所がもつと必要なのに、どうしてもそこが抜け落ちてしまうとと思っています。そこで、21世紀美術館の今後の展望をお聞かせいただけますか？

黒澤 実は、今、難題を抱えています。観光地の金沢はインバウンドで外国人も沢山訪れて、その分来場者にきちんと向き合えずに美術館らしさを失い始めている。当初現代アートに10万人呼ぶ、と相当な覚悟で言ったつもりでしたが、せめて30万人入れなきゃと言われたのが総ての物語の始まりでした。美術の好きな人だけじゃなく、すぐ横にある兼六園から人が流れて決定的に人が入り易く「楽しめる」仕掛けを、という風にシフトしていきました。ただ、年間30万人のイメージ、設計で60万人までは担保していますが、そこに250万人が来るとなると、これはもう「消防法上どうするか」という話です。

永井 想定外ですね。

黒澤 人が沢山来ると、ただただ流れて、ひとり一人がどういう経験をしているのか目が行き届きません。本当はもっと美術館の方針や展覧会

の内容の確認、評価等の戦略的な会議をしたのですが、最近では、半分以上の時間とエネルギーは人数対策に費やされています。実際、当初想定していた「市民」の人達が来づらくなる分、それについては企画ごと

に手を打っています。例えば、子供達の為のシアター企画ではバスを出す、あるいは、聲の人達にとつての音楽をテーマにした映画では手話の関係者と上映会自体を最初から一緒につくる等々、街の人達と直接組んで活動しつつ、今、種を蒔いています。又、街中のいろんなエリアで活動をしている人達とどうコラボレーション出来るか等、意識的に、積極的にやっつけていこうと考えています。

永井 嬉しい誤算ではありませんね。

黒澤 古い町並みやお城、兼六園という緑豊かで古い庭園が残っている中に、全く新しい、ちょっとバランスを崩す様な建物のある面白さで街全体が観光地になっています。そんな中でアーティスト達はいろんな工夫や挑戦をし、場合によってはそこで起こった出来事の証拠として作品を残す役目も担っています。そして作家は「自分が考えた通りに作った

らつまらない」事もよく知っているんです。

永井 金沢21世紀美術館があるエリアは移転の問題から始まったと聞きました。東京一極集中で、日本の将来的な問題がある中で「創造都市宣言」と言いますか、クリエイティブな人達の創造的な活動、イノベーションを起こす様な人達を集めて育て、生み出したい、という意識があるんでしょね。観光客は富を持ってきてくれますが、それが創造的かどうかと言つと・・そのせめぎ合いはありますね。

黒澤 今、日本中で、観光客が増えている所は同様の悩みを抱えているでしょう。観光客を「鴨ねぎ」みたいに考えると失敗すると思います。観光客の人達は国内外様々な所から来ている、その人も「文化」を背負っているわけですから、もう少し長い接触が出来れば双方の役に立つ筈です。美術館的に言えば世界中からクリエイターがやって来て滞在する、あるいはもう一度カムバックして来た時は、最初はただの観光客でも、次は何かをして見せさせて、そこに地元の人とも加わっている様な事が起

こる、そんな街にシフトさせていく必要があると思います。

永井 観光から出会い、そこから発生する様々な事が期待出来ると思います。最初の出会いはどんな事でもいいと思いますが、そこで何か愛着を感じて長く接触してくれて、時間が経つとそこからいろいろ生まれてくるかもしれません。やっぱり日本の全体像が必要じゃないでしょうか。これからの時代を見越して、北陸先端科学技術大学院大学と金沢美術工芸大学が協力しあつてエンターテインメントを科学する新しい拠点をつくらうという計画があります。

21世紀美術館はその要になると期待しています。私の作品づくりは大学のデザインで、クリエイティブなエコシステムにつながっちゃう(笑)

黒澤 なるほどエンターテイメント・サイエンスの拠点ですか！これは美術館としてもうかうかしてはいられない、やりましょう！

永井 是非宜しくお願いします。今日はどうもありがとうございます。

黒澤 こちらこそありがとうございます。