

令和元年度 事業報告書

文化庁京都移転の機運を醸成するための連続講座

第 11 回 「現代アートと美術館」

○実施日 令和元年 12 月 21 日

○会場 京都市京セラ美術館

(京都市左京区岡崎円勝寺町 124)

○出演者

ゲスト；

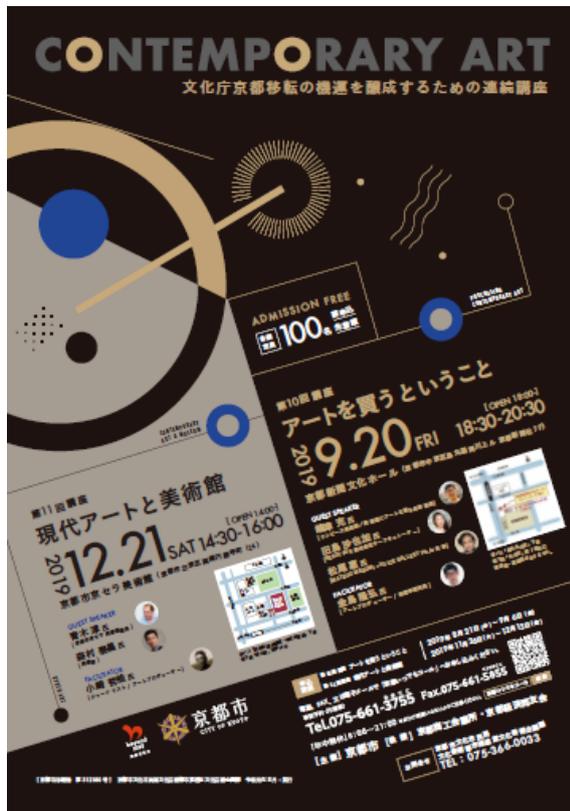
青木 淳氏 (京都市京セラ美術館館長／建築家)

森村 泰昌氏 (美術家)

ファシリテーター；

小崎 哲哉氏 (ジャーナリスト／アートプロデューサー)

第11回 文化庁京都移転の機運を醸成するための連続講座



令和元年 12月21日 (土)

<ゲスト>

青木 淳氏

(京都市京セラ美術館館長／建築家)

森村 泰昌氏

(美術家)

<ファシリテーター>

小崎 哲哉氏

(ジャーナリスト／アートプロデューサー)

小崎: 今日、新しい京都市京セラ美術館について、そして京都の現代アートの未来について、お2人に伺いたいと思います。その前に、簡単に美術館の歴史についてお話しします。

近代的な美術館の最初の例のひとつにパリのルーブル美術館があります。ルーブルは長い間、王宮・宮殿として使われてきましたが、1789年にフランス革命が起こって、王室から民衆の手に移りました。1793年に、王様や貴族のお宝を公開する形で展示が始まります。民衆に開かれたのは、これが初めてです。

1929年には、MoMAと称されるニューヨーク近代美術館が造られました。ミュージアムオブモダンアートの略称です。「モダン」というのは「今の」「この時代の」という意味で、同時代のアート作品を見せる。このときから、新しいスタイルの美術館が始まりました。

展示空間も新しくなりました。ホワイトキューブと呼ばれる白い箱の空間ができたのです。今、我々がいる「東山キューブ」も典型的なホワイトキューブですね。なるべくニュートラルで、作品に対していろいろな夾雑物を付けずに、鑑賞できるようになっています。

1970年頃からは、既存の場所を美術館に改築するケースが増えてきます。例えば、MoMAの附属美術館になったPS1(パブリックスクールナンバーワンの略)という美術館があります。もともとは公立の学校で、元明倫小学校を転用した京都芸術センターに近いイメージです。あるいは、2000年にできたロンドンのテートモダン。これは、もともと発電所だった建物を改造して美術館にしたものです。

リノベーションという言い方もありますが、建築用語ではコンバージョンと言います。既存のものをコンバートする、転換するということで、そもそもの目的と違う機能を新たに持たせる。PS1やテートモダンの場合には、美術館としての機能を持たせたということです。

ご存じのとおり、京都市美術館は1933年に建てられたものです。戦争直後には進駐軍に接収された歴史もありますが、それ以外はずっと美術館として使われてきた。ですから今回、青木さんが行ったことは、コンバージョンではありません。美術館という機能は変わってないわけですから。でも、これまでとはまったく違う新たな風景が誕生したと思います。

さて、美術館は何をやる場所なのか。まず「収集保存」ですね。アート作品を集めて保管する。次に「展示公開」をする。さらに「調査研究」と「教育的普及」を行う。これが近現代の美術館の四大機能と言われています。京都市美術館はその機能を保持しながらも、きっと新しい役割を担うことでしょう。100年前は、アートには絵画と彫刻しかなかった。しかし、今では、写真、ビデオ、インスタレーションなどがある。森村さんも積極的に取り組まれているパフォーマンスアートもあります。

最近では、美術館の中から外へ飛び出して展示やイベントを行うこともあります。ただし、その場合にも、美術館がなくなるわけではなく、ここを起点に何かが始まる。特に京都市美術館は、岡崎という文化芸術エリアのど真ん中であって、周りにも様々な文化的関連施設があります。面白い連携が行われるのではないかと個人的には期待しています。

前置きが長くなりましたが、ゲストをご紹介します。アーティストの森村泰昌さんです。

森村：どうぞ、よろしくお願いいたします。

小崎：森村さんをご存じのとおり、国際的に活躍されているアート界の重鎮です。美術館でも、そうでない場所でも展覧会をされています。2014年にはヨコハマトリエンナーレのアーティストディレクター、芸術監督を担当されました。

また、モリムラ@ミュージアム、略称してM@Mという個人美術館を大阪の北加賀屋にお持ちです。森村さんの作品だけを見せる場所で、小さいながら様々な工夫が凝らされていて、私は素晴らしい場所だと思います。

それから、もうお一方、京都市京セラ美術館のリニューアル設計を担当され、新たに館長に就任された建築家の青木淳さんです。

青木：どうぞ、よろしくお願いいたします。

小崎：青木さんは、磯崎新さんの事務所にいらっしゃった1990年に、磯崎さんと一緒に茨城県にある水戸芸術館を設計されています。それから、2005年竣工、2006年に開館した青森県立美術館を手掛けています。

2013年には、アーティストの杉戸洋さんとあいちトリエンナーレで協働されました。名古屋美術館という、故・黒川紀章さんが設計された非常に使いづらい建物を、動線を逆にする事で、見事に空間を使いきった。素晴らしいアイデアでした。美術館を設計するばかりでなく、そのような経験もお持ちです。

では、まず森村さんに伺います。非常に短い時間でしたが、先ほど青木さんの解説付きでご覧になった新しい京都市美術館について、どのような感想をお持ちですか。

森村：はい。工事が終わって、このような形の空間を今日初めて拝見いたしました。おそらく、皆さんも、初めて新しい空間をご覧になったと思いますが、感動なさっていると思います。おお、すごいな。今までのこの美術館をご存じの方だと、とらえる角度によって、このように変わっていくのかと。そこに驚きと、感動をお持ちになったと思います。

私も、最初のとても柔らかい感じのスロープから入っていくところから、おこがましい言い

方ですが、やるなあと思っていました。今私たちがいるこの場所までのツアーでも、やはり、要所、要所で、空間の使い方の妙手である建築家らしく非常にサプライズな展開でした。

これまでの青木淳さんの建築をいろいろと拝見したり、あいちトリエンナーレ 2013 での展示空間のデザインも拝見したりして、とても大好きですので、それを大前提にお話します。

皆さん、今日ご覧になって感動したと思います。しかし、それで、だまされたらあかんよという思いも、実はあります。感動する一方、感動させられている私というものがある。いや、ここでだまされたらあかんという気もいたします。それは建築家 青木淳というよりは、建築というものの、そのものが持っている、ある種の特性があるのではないか。そこを、建築の優れたスペシャリストとしての青木さんに投げかけてみたいと思っています。

一般論として、建築というものが世の中にいっぱいありますが、ほぼ嫌いです。青木さんもそうかもしれませんが、ほぼ嫌い。なぜかを簡単に説明すると、建築と空間を支配するシステムだからです。例えば、バーンと広い広場がある。そこにポンと真ん中に壁を建てる。すると、その壁によって、その空間は2つに分かれる。田の字型に壁を建てたら、4つに分けられると、4つの空間を生きなければならないし、2つだったら、2つの空間を生きなければならない。もしそれが、今度は階層が2フロアになったら、あるいは3フロアになったら、2つのレイヤー、あるいは3つのレイヤーになった空間を我々は生きさせられる。それを感じると、とても嫌だなと思うわけですね。

それは、建築家という職業を持たれるときの宿命かなと思います。さらに、あえて言うならば、その空間を支配する力を持つ建築家もいる、その力が別の力、例えば経済という力、あるいは政治力という支配する力がありますが、そう

いうものと結び付くと、さらに各支配力が増幅され、私たちに支配するということを最近すごく感じています。これは、どう考えたらいいのだろうか。建築家はこのあたりのことをどう考えて、建物をお造りになるのか。おそらく、青木さんは、そのようなことは、先刻ご承知で、いろいろなお仕事に取り組んでらっしゃると思います。私の今日の大きな興味の1つは、この私の疑問に青木さんからお答えを頂戴することなのですが。

小崎: ありがとうございます。青木さんは建築家には2種類あると著書に書いていらっしゃいますね。1つは、建築物を造形として見るタイプ。そしてその対極には、建築物を空気として見るタイプ。そういった見方だったと記憶していますが、それに絡めて、森村さんのお話について聞かせてください。

青木: 私は建築家ですから、この場では反論すべき立場だろうと思いますが、正直に言うと、私も建築のそういうところが嫌いなのです。森村さんがおっしゃる意味の「建築」です。それは例えば、小さい頃からお正月が実は嫌いだったのと通じるところがあります。お正月になると今年の抱負を言わされるのが、とても嫌でした。要は、あらかじめ何か自分がやらなければならないことが先に決まっている状態が嫌だった。でも、人間は不思議なもので、例えば、映画のようなものを作るのも面白いと考えてしまう。映画というのは、見る人をずっと最後まで引き付ける。筋がどうなるのだろうかと関心を持ってもらって、最後まで突き進むのですね。それは小説でも当てはまるかもしれません。そういったものを作るのも、これはこれで面白いと思っています。

つまり、一方で束縛されたくないという気持ちと、他方で、映画も小説のように、束縛して

みたいという思いの両方があるのだらうと思います。実は、私が建築を始めたときに楽しかったのは、これでこんな世界ができると思えたこと。その世界には、そこにいる人も入ります。人の行動も入れれば、人の感情も入るし、感覚も入る。それをもコントロールできてしまう。もちろん、実際に建物を建設するのではなくて、案、模型を作るだけですが、それでも、それが想像できて、とてもすごいことだな。ある意味、神さまみたいに世界を創っているような感じさえる。

それが楽しかったという時期を経て、磯崎さんの元で働いた後、今から30年ほど前に自分の事務所を立ち上げてから、はたと気が付いたことがあります。やっぱり、自分も束縛されたくない。ということは、人を束縛するのも良くないということです。ですから、建築は、基本的に束縛するものなのですが、束縛しないように造る。矛盾していますが、その関係をどうしたらよいのか、悩みの種です。あるいは、その問題に常にぶち当たらざるを得ないことが面白い。答えはありませんが、ずっとそれに取り組んでいます。

先ほど、森村さんがおっしゃったように、空間の真ん中に壁があると、右と左に分かれてしまう。その中でしか、自由にできないということです。でも、全てが自由な空間というものはあるのでしょうか。ありませんよね。どんな空間にも、人間がそこに束縛されている部分がある。それはもちろん自然が作った空間にもあるし、人間が自然に作ってしまった空間にもある。誰が作るかは別として、どの空間も中性的で、ニュートラルに誰も束縛しない空間というものはない。束縛してしまうかもしれない危険をはらんだ空間を、しかしその危険から逃れて、どう作ることができるだろうかということに、一番の興味を持って、ここまでやってきました。美術の空間で好きなのは、それが建築でもっ

とも難しいことを考える機会になるからです。アーティストの人は束縛されたくない。空間に束縛されたくないというだけでなく、全てにおいて、束縛から自由になることが一番重要なことだとすると、どのように自由が空間で保障できるのか、造ることができるのか。それは、建築においては矛盾していますが、それに興味がある。その問題に一番ぶつかるのが、実は美術館であったり、美術の空間であったりだと思います。

森村：なるほど。今回新しく作られた新館「東山キューブ」が、面白いのは、入り口が5カ所あって、どこからでも入れる。そうすると、私たち美術家がもし、この空間を使わせていただくとしたら、どこから入ってどこから出ていくかという導線を考えなければならない。往々にして、導線がワンウェイになっている美術館が多いです。つまり、入口からいわゆるギャラリー、回廊を巡って出口に着くということです。入口と出口、頭と尻尾があるという流れですが、「東山キューブ」は八岐大蛇のように、たくさんの頭と尻尾があるので、どこからでも出たり入ったりできる構造になっている。おそらく青木さんが今おっしゃったように、建築というのが必然的に空間を束縛してしまう、人間を束縛してしまうけれども、そういう縛りを意識しつつ、縛りからいかに逃れられるかという問いへの答えのひとつがここにあるのかなと、ちょっと納得できました。

私は美術作品を、青木さんは美術館を造る。私は基本的に、美術作品を展示させてもらうので、青木さんと逆の立場になります。美術作品を作る側から言うと、絶えず美術館の空間と戦わなければならない。それは、どんな空間でもあてはまります。例えば、今、初めて見せていただいたこの空間で、どう展示するか考えるわけですが、とても展示しにくい。悩ましいなど

思ったところは面白いわけですが。

というのは、たいていの美術館の空間は、命じられている気がする。これはある知人が言った言葉です。その作家は美術館が嫌いなのです。なぜかと言うと、美術館に入ったら美術館から命じられている感じがするから。例えば、この壁に、これぐらいの大きさの作品3点を展示しなさい。ここは2点。ここは少し大きめの作品を1点、ここには小さめの作品を10点ぐらい並べて、真ん中に何か置け。こんな指示をされる。それが自分には見えてしまうのでとても嫌だと言っていました。ですから、美術家はいかにその命じられる、まさに束縛しようとしているところを裏切るかを考える。要するに、その空間と戦うということになります。

そのことは、多かれ少なかれ展示する側の者は誰でもやっていることです。あえて、とても失礼な言い方をすると、展示する側にとって、美術展示空間というのは、何でもいいんです。私たちは与えられる側なので、例えばホワイトキューブを与えられたら、真っ白な空間を真っ白の空間なりに考えて、どうやって裏切ろうか、どうやって対話をしようか、どうやって対決しようかといったことを考えて展示をする。先ほどの話にありましたが、その空間が工場跡でも全然構わない。工場跡がそのまま残っている空間なら、さあ、ここで何かしようとするわけですね。極論かもしれませんが、展示する側、作る側だけの話をさせていただいたら、空間は何でもいい。美術館は、展示する側だけの持ち物ではなく、いろいろな要素があるので一概に言えませんが、建築家がどのように工夫をしようがしまいが、自然発生的なものであろうが何であろうが、ここで何かをしろと言われたら、その空間と向き合うのが展示側の姿勢ですね。展示側から、このような意見を伝えたときに、青木さんはどのようにお答えなのか、とても興味があるのですが、いかがでしょうか。

青木: 青森県立美術館は、まさにそういった造りです。全部の場所、高さ、幅、といったもの全てが建築家の恣意や使い勝手を超えて決まっている。展示のことを全く考えないスケール、プロポーションで造っていきました。そのほうがいいのだらうと思ったからです。しかし、そうは言っても、2つ条件があるのではないかと思います。

1つは、建築家のやりたいことでできている空間は嫌だろうということ。どんな変な空間でも良いけれども、建築家が、その空間を見せたいと思って作っている空間は、嫌だろう。だから、そういった建築家としての自分の個性、自分の手跡、自分の想念と表現するのか、自分の趣味と表現するのか…。それを全部、消して作れないかと考えたわけです。

もう1つは、先回りしないで作られた空間が良いのだらうと考えました。森村さんがおっしゃったように、例えば「ここに作品を2、3点置いて、真ん中に置くとうまくいくよ」と空間が語らないものが良いのだとすれば、の話です。ただし、例えば、世界の中で美術館としてうまく言っているものに目を向けると、テートモダンが発電所で、タービンが入っていたので美術が普通想定している大きさを遥かに超えた大きな空間がある。P S 1は小学校だった。ディアビーコンは、ナビスコの包装工場だった。パレドキオは、エキスポジションの会場だった。というように、要は、元々の機能が非常にはつきりとしていて、その機能に対して合理的にしっかり造られたものですね。今はその機能はもう必要なくなった。だから、空間に力がある。適当に造られたのではなくて、一所懸命、考えて造られている。強い空間の質は持っているけれど、もはやその意味が消えた空間が、やはり楽しいのではないかと思います。

だから、いかに自分のエゴを出さない空間を

作るか。にもかかわらず、いかに合理的に、ルールに従って厳密に造るかという2つのことが良いのではないかという仮説を考えて実行してみたわけです。

小崎：東京の原美術館には、2階に上がる階段の下、かつてトイレだった場所に、森村さんのインスタレーションが恒久設置されていますね。あれは、森村さんが、ここに設置したいと提案されたのでしょうか。

森村：ええ、私が提案させていただき、実現させました。

小崎：京都市京セラ美術館では、あのような遊び心のある展示は許されるのでしょうか。

青木：先ほど申し上げたような空間に挑戦するという意味で言えば、例えばこの新館の中ではなく、周りの空間を使って展示する方法がありますよね。本館は、元々ある立派な会館であるから面白い。展示室も悪くないですが、こういったところは面白いですね。

せっかくスライドを準備しましたから、ご覧いただきましょう。一番上の写真ですが、これはこの建物の北の階段です。先ほど通った中庭にあった丸い建物の内側ですね。これを見ると、壁が剥げていますよね。

森村：随分、傷んでいますね。

青木：壁は、きれいにしたから、もう剥げていませんが、おそらく、森村さんがリタ・ヘイワースに扮しているこの写真は、この場所ではありませんか。



森村：あっ、これは私の写真作品ですね。

青木：そうです。これは女優シリーズのものですよね。この場合は、わざわざこういう壁が傷んでいるのが良いのですよね。

森村：深く考えてはていなかったですが、無意識にそういう選択をしていたかもしれません。

小崎：基本的なことを伺います。この展示室「東山キューブ」は、現代アートに特化したギャラリーとして新たに作られた空間ですが、元からある本館の展示室でも現代アートの展示は、あり得るわけですね。

青木：もちろんあり得ます。この部屋は基本的に、現代アートの展示のみのために作った空間ですから、おそらくそれ以外の用途には使わないと思います。しかし、本館は別に現代アートをやらないと決まっているわけではない。この写真のように階段で展示をするのは難しいかもしれませんが、やはりその空間の中で面白いと思えるところを発見して、そこを使って展示してみようということができます。それは、今、生きている作家しかできないことですね。亡くなった作家は、ここで展示したいと言えません。生きている作家は、展示の仕方も含め考えることができる。この美術館ほど、いろいろな空間

を持っているところはないのではないのでしょうか。

この部屋は、展示の手がかりがありません。それもそのはずで、これだけオープンな1室として使うことは多分、非常に少ないだろうから、ここに可動の壁を立てられるようになっていきます。皆さんの席の後ろのほうに白い布で包まれたものが積んでありますが、あれが壁なのです。アーティストがこの位置に壁が欲しいと言えば、それに合わせて自由に空間を作れるようになっていきます。これには、やはり良い面と悪い面がある。良い面は、壁の位置が自由になる。逆に言えば、悪い面として、自作自演になってしまう。つまり、自分の作品に合わせて壁が作れてしまうから、先ほど申し上げた「戦う」楽しみはなくなってしまうかもしれない。ですから、この部屋に関しては、アーティスト自身が空間構成をできる部屋として造った。

一方で、本館のほうは、展示室の壁の幅とかから考えて、中に壁を作るのは、基本的には考えにくい。だから、あの空間をどう料理して考えるかということになる。ちょうど正反対の性格の空間ができたかなと思います。

森村：この空間と対決するのであれば、あの中央の2本の柱ですよね。これをどう活かすか、どう面白く使えるか。あの柱がなかったら、割とフラットな空間になりますが、2つある。あれをどうするかで、この空間が決まるという感じがしました。

青木：そうですね。周りの「開口」という向こう側が抜けるところも、柱の真ん中にあるかと言えば、そうでもない。だから逆にその柱も、穴の開いている場所との関係を、どう扱うのか考えさせられますね。

森村：「予測測しない空間」というものを作る

のは、相当難しいことのように思えます。例えば、展示空間だったら、ここはこんな展示がされるからという予測があって、こういう空間を作りますというように機能性を予測して、空間を作るのだと思います。それを流動的と言うか、定めなくて空間を作るにはどうやっているのでしょうか。何かポイントみたいなものがあるのでしょうか。

青木：この部屋の場合には、1,000平米ぐらいの空間を作ろうという話から始まっています。「四角いほうが丸いよりは使いやすいだろう。であれば、長方形の部屋になるだろう。」といったところです。

いくつか考えられるものについて、実際にこんなレイアウトができるかもしれないと試してみます。試したときに、バラエティーが多いほうが、可能性として広がるわけですね。結局、1つの方法しか使えないのであれば、あまり意味がないじゃないですか。そういうシミュレーションをしています。

ただ、この場合は元の本館があった。本館の空間は、すでにサイズやプロポーションが決められている。青森県立美術館の例のように、展示を想定しないで作っていくやり方をしていくのですね。

その場合は、どのように進めていくかと言えば、バリエーションを作る。いろんなタイプの空間が生まれるようにする。それから、普通に必要な量よりもいっぱい作る。つまり、使わないところが残ってもいい。それぐらいに、いっぱい作る。そのように進めています。

森村：なるほど。今回のこの京都市美術館全体を手掛けるポイントはどのようなところですか。

青木：この美術館は、元々ありましたから、こ

の美術館が持っている流儀、この美術館が良いと思っ

森村：それは説得させられてしまいますよね。美術館から声が聞こえたという話ですね。

小崎：声と言えば、森村さんはヨコハマトリエンナーレでディレクターを務めたときに、ご自分の声で全作品の音声ガイドを作られました。それから、平易で深いガイドブック的なものも作られた。多くの方に理解していただくための、様々な仕掛けを施されたわけです。

あるいは、北加賀屋のご自分のミュージアムには常設の映写室があって、企画展の内容について、森村さん自身が解説する映像を必ず流されています。

美術館の素晴らしさを伝えるのには色々な方法があろうかと思います。新しい京都市美術館でも何か考えているのでしょうか。



青木：どちらか言えば、作品のことを分かっ

ます。

それは、美術館は展覧会だけでなく、毎日活動をしている場所であるということ。まずは、その活動そのものを体験してもらいたいと考えています。

作家にもよりますが、もしそれが展覧会と連動するとすれば、ワークショップのようなものがあります。ワークショップをして作るという普通の意味のワークショップではなくて、やはり市民の方や、その人が入らないとできないような作品の作り方があるだろうと。そのようなタイプのことを、なるべく積極的にやるという方法もある。だからいずれにしても、美術館として考えることとしては、日常的な活動をもっと作りたいということですね。

作品の理解、展覧会の理解は、森村さんがヨコハマトリエンナーレでなさったように、ある意味、作家としての行為だと思います。森村さんは、実は、作家としてそれをやったわけではなく、ディレクターとしてやったわけですが、でもやはり、作家としての行為かなと思います。あのヨコハマトリエンナーレは、おそらく今までの中でも、とても良かった展覧会だと思いますが、それは、森村さんという人の展覧会に見えてしまう。全体では「華氏 451 の芸術：世界の中心には忘却の海がある」というテーマがあるけれど、それぞれ違う作家の作品の1つ1つ、そしてどうして関連するか分からない作品があるところも含めて森村さんの世界。私がヘッドホンをせずに見たから分からなかったのかもしれない。でも基本的には、森村さんの世界で、ディレクターでもあるけれど、アーティストとしての世界だと感じた。だからその意味で言えば、この美術館で分かっ

森村：青木さんがおっしゃるとおり、私の頭の

構造がやはり物を作るようになっていられるからかもしれません。だから、アートディレクションをやっても、もし建築をやっても、きっと自分が作品を作る感覚になってしまうのではと思います。

私の場合だと、その原点は、高校生のときに初めて美術クラブに入って、油絵を描いたこと。非常に古風な話ですが、やっぱり原点なのです。キャンバスに絵の具で何か描いて、そしたら何かができてる、それが喜びになる。結局、その変奏曲と言いますか、バリエーションをいろいろな形でやっているのだと思いますね。

そうすると、美術館のアートディレクションや芸術監督なんかを担当しても、おっしゃるとおり作品を作ってしまう。ディレクターをやっている感じが、キュレーターの皆さんが何かを組み立てる感覚と全く違いますね。

青木: キュレーターの場合は、あるテーマに対して、どう接点を取り、割り振りをするか、どうバランスを考えるか。

森村: そうですね。一方、私たちの場合は、やはり自分が面白くなければ意味がない。自分が最初の鑑賞者と言いますか、自分が最初に面白いと思うことが全てのきっかけになる。客観的にこれは良いとか話ではなくって、どれだけ私がまず面白いかと思えるか、ここが出発点なんです。だから、音声ガイドやひらがなだけの本を書くのも、自分が面白いと思っているこの思いを共有したいという、一種の欲望が自然に発露してくるという感じ。それが、結果的に教育プログラムにつながっていくのかもしれませんが、誰かを教育しないといけないとか、何か教えて広めないといけないというような啓蒙的な自覚はあまりないのです。でも、自分が面白いと思うし、なぜ面白いのか、「こうだから面白いんちゃうの」と説明して、それで面白

いねと言ってもらえたら、それはとても嬉しいです。

小崎: ヨコハマトリエンナーレでは、子供のためのプログラムを提唱されていましたね。

森村: 教育プログラムチームがありまして、何かを一緒にやろうということになったわけです。子どもと一口に言っても、年齢の違いがありますね。小学校の子、中学校の子、高校生の子…。おそらく、小学校の子どもたちに、私たちのような大人が何かを言おうにも、なかなかこの年齢差、世代格差は大きい。だったら、私たちがダイレクトに小学生の子どもに伝えるのではなくて、中学生とか高校生が伝えるのが良いのではないか。中学生とか高校生だと、少し大人のところに差し掛かっているのだから、私たちと話題を対等に共有できるんです。

そこで、私たちは、中学生や高校生の子どもたちと半年ほどかけていろいろなことを伝えたり、見学に行ったり、話し合ったり、いろいろなことをしました。大きな国際展であれば、メインの展示がある。その展示前の状態、まさにこの部屋の状態ですが、展示室に何にもない状態を見てもらう。その次に見てもらうのは、まさに展示している状況です。最後は、完成した状態を見てもらう。私たちが関係することと同じことを体験してもらう。内側から見ていくと、外側から前置きなしで作品を見て、感想はどうですかと聞かれるのと、随分違うわけです。要するに、自分事として捉えるリアリティが生まれてくるような気がしたのです。展示の裏側も知っているから、いろいろなことが言える。

そういうことを彼らに体験してもらって、その子たちが小学校の子どもたちを教える。その小学校の子どもたちには、今度は大人たちへ向けたギャラリーツアーをやってもらう。このような繋がりを作っていきました。

繋がっていることが良いなと思った理由は、小学校の子は当然のことながら、次は中学生になるわけですよ。そして、その中学生の子は、前にそういう体験があるから、今度は小学校の子に何かを伝えることができるというように年代的な語り伝える繋がりができていく。

それを提案するとヨコハマトリエンナーレの教育プログラムチームの皆さんが面白く思っただけで、今も続けている。あれは面白かったですね。

小崎：京都市美でも…。

青木：良いですよ。

森村：大変ですけどね。

青木：何でもあてはまりますが、作っている現場を見ることが、やはり重要ですね。あるいは、自分も絵を描いてみるとか、何かやってみないと、そこで起きていることについて本当は分からないですよ。

森村：ええ、たぶん、分かり方が違ってくるのだと思います。

青木：美術館という場所は、やっぱり人間の作る能力の一番重要な施設だと思います。だから、作るということから発することでやっていきたい。

森村：だからこうやって、今日も何にも展示されていないガラとした空間、あそこにパネルが寝ている状態を皆さんご覧になっているので、すごく良いですよ。

青木：本当は工事の途中でも見てもらいたいです。ただ、工事は危ないので、なかなかお見せ

できない。でも何回か見学会をしました。これが本当は重要なのです。この写真はきれいでしよう。本館は、ある意味で全部壊して、もう一度、中を造り直しているようなものです。あるときは、本当に廃虚みたいな状態でした。この写真よりもずっと廃虚の状態を経て、またあれになっている。それを体感しているかどうかは、とても大きな違いがありますよね。

森村：なるほど。新館のほうは工事中に見せていただいたのですが、旧館のほうの工事中も、とても面白かったと知人から聞きました。工事中にその知人から「今、森村さん、すごく面白いことになっていますよ。ここで何か作品を作ったらどうですか。」と言われていたのです。

青木：あそこの中央部分の床を全部剥がしたから、一時期、ブルドーザーが美術館の中に入って、土を掘っているような状況もあったわけですよ。その状況は、そのままだでも良いなって思ったぐらいですね。

森村：青木さんには、そういう「このままだでも良いな」と思う感性があるんですね。普通、建築家はそう思わないでしょうね。それは完成すべき目標への途中段階にすぎないですから。

小崎：青木さんらしいのかもしれませんね。

森村：青木さんは、大変優れた建築家なので、この美術館もとても大きな仕事だと思いますが、これからも、どんどん大きなお仕事を手掛けられると思います。偉そうなことを言いますが、先ほども申しましたように建築は、やはり大きな権力に結び付く。建築家は、1個の都市全体の計画すらやってしまえる。都市計画というのは、まさに人間の営みを支配するシステム作りです。青木さんの話をお伺いしていて、そ

ういう建築家が持つ支配力について、多くの建築家とはずいぶん異なる視点を持ちだと理解したのですが、都市計画のような大きな仕事にも興味を持ってもらえるのでしょうか。

青木:今の世の中、二極化していると思います。つまり、そういう都市計画的な、本当に大きな街で、どちらか言えば、街を決定付けてしまうようなものを造る事務所と、それと全く関係ない事務所がありますね。例えば、東京だとオリンピックの関係の仕事をする事務所と、オリンピックの関係の仕事が一切ない事務所と大きくわかれるわけです。おそらく、オリンピックに関係する事務所は、ほんのわずかです。1パーセントかもしれない。99パーセントは、何の関係もない。それぐらいに二極化している。

ここで言うことではないかもしれませんが、私は、そもそも大規模な影響を与えることに全く興味がないので、そちらは避けて通りたい。

森村:とてもよくわかりました。

小崎:とても残念ですが、時間が来てしまいました。(参加者の男性に) ご質問ですか。

会場:聞きたいと思っていた内容と違います。後でお茶を飲みながら、話されたらどうですか。

森村:私はそうは全く思わないで話をしておりました。最初にお断りしたほうが良かったかもしれませんが、皆さんが今日何か聞きたいお話があるのだらうなどは、何となく感じておりました。

ただ、そのお話をするよりも、皆さんと共有したかったのは、何と言っても、ここの美術館の館長で、そしてこの建築物をお造りになった青木淳という方がここにいる、いろいろ話してくれるわけですね。この人が、一体どうい

うことを考えている人なのかということ、みんなで共有したかったのです。

というのは、今、私は安心したことがあります。なぜなら、青木さんが、二極化する建築事務所にあつて、1パーセントの方ではないところに自分はいるのだとおっしゃった。その建築家が、この美術館に関わってくれた。これがもし違った立場の建築家だったら、どうでしょうか。それは、とても困ったことになりませんか。でもそうではなかったということは、皆さんと共有した非常に重要なポイントだと思いました。

でも、おそらく1時間では済まないお話です。これは強く言うておきますが、私は決してお茶を飲みながら青木さんとそういう話はいたしません。このような場だから話をしています。それだけははっきり、私は今日この話をしようと考えて、青木さんにぶつけてみた。絶対何か答えが返ってくる。その答えは、この美術館が、どのような在り方をするのか、どのようなものなのかということが分かる、いわば哲学ですよ。表層的な美術館の運営やそんな話ではなく、この美術館がどうなるのかという哲学を皆さんと共有したいというつもりでした。そこが、うまくいかなかったのだとしたら、お詫び申し上げます。

小崎:美術館を設計した建築家が、その美術館の館長になるケースは、歴史的にも、世界的にも極めてまれだと思います。青木さんはアート、とりわけ現代アートをよくご存じだからこそ選ばれたのでしょう。正式に開館する前に、みなさんに建物を見ていただいて、建物にどんな意図を込めたかを限られた時間の中で解説していただきました。館長職を引き受けた以上は、時間が許す限り、今後もこのような機会を設けられるのではないかと思います。

そして、世界的なアーティストである森村さ

んに話をしていただきました。何度も述べたように、アートにも美術館にも、様々な経験と深い見識をお持ちの方です。司会が至らぬせいで、うまく届かなかったのかもしれませんが、個人的には、いろいろなヒントがお2人の会話の中に感じられたと思います。

おそらく、これから実際に活動が始まっていく中で、京都らしさ、京都市美術館らしさが出てくるのだと思います。この美術館には、市民の皆さんの協力をいただいた素晴らしいコレクションがある。以前に青木さんに伺ったのですが、古いコレクションと現代のものを組み合わせる企画も大いに考えられるし、やってみたいとポジティブにおっしゃっていました。京都市立芸大出身で、京都も世界もよくご存じの森村さんの展覧会にも期待したいと思います。

青木さん、最後に一言お願いします。

青木:美術館の意味も時代とともに変わってきていると思います。ここの美術館の場合、80年以上の歴史がありますが、その間に美術館の意味合いが変わってきた。あるいは、美術というものの根源は変わらないかもしれませんが、美術の在り方は大きく変わってきた。正直に申し上げて、美術館という仕組み自体が少し疲弊したところもあると思います。

京都という街は古いものを大事にするけれども、同時に新しいことを取り入れて前に進むところだと思っています。先ほど小崎さんがおっしゃったように、建物を設計した人間が、引き続き館長をやるのは、まれなことです。これは、京都市としても非常に冒険だと思って選んで下さったと思う。その冒険というのは、今までの待つ美術館ではなくて、これまでのものを守りながら、今の、そしてこれからの時代の美術館に、どう変えられるか。そういう冒険が任されていると思います。これからまだ右往左往しながら先へ進んでいくしかありませんが、

どうぞよろしくお願いします。

小崎:ありがとうございました。

会場: (拍手)