

2016 年度第 12 回物学研究会レポート

「デザイン、テクノロジー＋アーツ  
—富山県美術館のオープニングに向けて考えていること」

桐山登士樹氏

(富山県美術館副館長、富山県総合デザインセンター デザインディレクター)

2017 年 3 月 24 日

2017 年 8 月 26 日に開館する富山県美術館は、日本で初めてアートとデザインの融合を掲げた公立のミュージアムです。副館長はデザインディレクターとして富山県のデザイン振興に長らく携わってこられた桐山登士樹さん。デザイン業界から美術館の館長や副館長を担う例は少なく、その意味でも期待を集めています。富山県美術館の構想と世界の視野でみたアートとデザインのミュゼオロジーについて語っていただきました。

以下、サマリーです。

## 「デザイン、テクノロジー＋アーツ —富山県美術館のオープニングに向けて考えていること—

### 桐山登士樹氏

(富山県美術館副館長、富山県総合デザインセンター デザインディレクター)



01：桐山登士樹氏

桐山 皆さん、こんばんは。桐山です。実は、明日、富山県美術館のプレオープンを控えており、慌ただしく過ごしております。まず富山県美術館が開館する経緯について簡単に振り返ります。

元文化庁長官の青柳正規さんと永井一正さんらが提案された、国立のデザインミュージアムをつくろうという構想がありました。皆さんもご存知かと思います。それが難航しているのを受けて富山県知事の石井隆一さんに呼ばれ、「なかなか国の方は動かん、じゃあ、先にやるか」ということになりました。私は 1993 年から富山県技術開発財団内に置かれていた富山県インダストリアルデザインセンターの企画部長を委嘱されデザイン振興に関与しておりました。その後、1999 年に誕生した県直轄の富山県総合デザインセンターのデザインディレクター職を委嘱されていまして。当時はあくまでデザインセンターのいちディレクターとして様々なデザイン(産業)振興に携わっておりました。

2015 年にデザインを付加したアートとデザインの美術館に富山県立近代美術館機能をバージョンアップする構想を直接知事から聞きました。耐震構造と消火設備に課題を有してい

た 1981 年竣工の富山県立近代美術館を本格的に移築することが決まり、知事はデザインミュージアムを付加した美術館への思いを強くされた様です。

私は建て替え前の近代美術館に足掛け 2 年通いながら、美術館が抱える問題の深さを感じていました。私たちが先達の巨匠やモダンデザインに洗礼を受けた時代から、すでに様変わりしているからです。昔のように壁にかけた名画を見せるだけの時代から、ある種の新しい見せ方、つまり参加型の美術館へ変わりつつあると思っています。

時代をどう捉えるかということは大きな課題ですが、反面、美術館の学芸員を含めたスタッフが新しい手法に頭を切り替えるのは容易ではありません。彼らの能力が低いということではなく、専門性をもっているがゆえに簡単には切り替えられないのです。しかし私は 21 世紀型の新しい美術館をやりたいと思っていましたし、またそのために起用されたと思っていたので、そのギャップへの格闘が今も続いています。

隣県の金沢 21 世紀美術館は、インバウトで年間約 200 万人が訪れています。一方、富山県立近代美術館はその 10 分の 1 ほどで、いわば地元の美術ファンによって支えられてきました。デザインを新たにテーマに掲げるとなると、従来の美術館の良さが壊されるのではないかという意見もありました。対立とは言いませんが、周囲が不安を抱くなかでどう進めるのがベターなのか、自分なりに考えてここまで来ました。

## ■ミラノサローネでのアートのインスタレーション

まず、私が美術やデザインをどういう形でビジネスにしたり表現したりしてきたのかを簡単にお話したいと思います。ここで核となるのがテクノロジー、デザイン、アートの捉え方です。

テクノロジーというものは、ある種の仮説に基づいてそれを解説していくところに使命があると考えます。新しい仮説なり新しい動きなどがどんどん出てくるため、落合陽一君のように時代を享受した人材が出てくるのです。その若く新しい感性や才能を見逃すわけにはいきません。デザインは、ことイタリアでは「生活のデザイン」と表現されますが、ある種の時代性と共にあると思っています。アートについては、何のしがらみもなく表現ができることが一番の武器だと思っています。テクノロジー、デザイン、アートという領域が昔は分断されていましたが、今の時代では同じ土俵であり、同じなかで語られるようになっているのです。

その変化を見てとれる一例が、伝統的工芸品産業振興協会で開催してきた「DENSAN」です。30 年前と比べると売上は 10 分の 1、就労者は 5 分の 1 になるという、非常に危機的な状況に陥り、ブランディングしてほしいと声がかかりました。私はシュリンクした伝産品をアートの匠工芸と日常的使いのもの、さらにはコンテンポラリーのものを三カテゴリーに体系化して整理し直しました。4 年の時間を要してブランディングしなおし、海外等の展示会を企画しました。現在では、B to B を含めて動きが活発になってきています。ミラノやフランクフルトで開催した際の手応えも大きく、世界の人たちが日本の文化や様式、道具に

対して関心を抱いていることがわかりました。来場者の反応から、成長していく国々のなかにも異文化を受け入れるマーケットや人々がいることが確認できました。

このところ外国で最も驚くのは、若い世代で日本語を話せる人が非常に多くなったことです。アニメやネット社会の影響と思いますが、ライフスタイルを含めさまざまなボーダレスな環境ができてきています。

私が海外における日本のブランディングに関わった最初のプロジェクトは、2005年より始めたトヨタのLEXUSです。ヨーロッパで販売するにあたり、ミラノサローネ(国際家具見本市)の期間中に展示会を行いたいという話が持ち上がり、そのプロデュースを担当することとなりました。それまで日本国内では「クランブルックデザイン展」(1991年)、「アグレッシブ展」(1992年)、「ニューヨーク近代美術館巡回展 ミュータントマテリアルズ展」(1996年)、「フィリップ・スタルク展」(1997年)、「アッキレ・カスティリオーニ展」(1998年)など、デザイン展は山ほど手掛けてきた経験があります。その経験をベースに、美術館的なやり方を導入して、どのような表現ができるかを考え始めるようになりました。

LEXUSの会場構成とデザインは、まだ無名だった建築家の石上純也さんに依頼しました。この時は妹島和世さんや千住博さんに加え、アンドレア・ブランジ(世界的な巨匠デザイナー、教育者)からコンセプトメッセージをもらうなどし、日本単独ではないという見せ方も意図して行っています。劇場を霧で覆うというインスタレーションで、大きな話題になりました。自画自賛するように聞こえるかも知れませんが、それまでミラノサローネでこうしたインスタレーションを試みる展示はほとんどなかったのですが、このあたりから一気に流れが変わりました。2006年は吉岡徳仁さんが圧力をかけて焼き固める「パンの椅子」を展示した「スーパーファイバーレボリューション」、2007年はトルトーナ地区の車の修理工場を借りて、花びらを敷き詰めるインスタレーションを乾久美子さんに依頼しました。2008年はnendoの佐藤オオキさんを起用しました。実は当初クライアントからは、まだ若すぎる、実績はあるのかと懸念されたのですが、押し切りました。インスタレーションは素晴らしいもので、新しいLexusのブランディングがこれによりできあがったのではないかと思います。当時はまだ珍しかった3Dプリンタを使った光造形による椅子の展示も行いましたが、印象的だったのは、彼が「これからは光造形ないしは3Dプリンタがあれば、ファクトリーがなくてもお客さんの求めるものをつくれる時代が来ている」と、既に言っていたことです。

その他、ミラノサローネでは2008年よりキヤノンのブランディングも手がけました。テーマは「NEO-REAL」です。キヤノンの高精細なプリンタ技術で国宝級の美術品を再現するという「綴りプロジェクト」の一環で、最初はイッセイミヤケから独立したばかりの廣川玉枝(SOMA DESIGN)さん、石上純也さんを起用しました。翌年は、建築家の平田晃久さんと松尾高弘さんによるCGのインタラクティブを活用し、人と物との関係性を示した展示を行いました。2010年には平田さんとアーティストの高橋匡太さんの組合せで「光の光軸」というテーマでの展示も行っています。2011年には、「NEOREAL WONDER」をテーマにし、光の織機を体現しミラノデザインウィークのグランプリをいただきました。5年目となる2012年は中村竜治さん、アーティストの志村信裕さん、カツイホクトさん+八木奈央さん(ミントデザインズ)に依頼し、0.3ミリのワイヤーに絡み人間の網膜に記憶される残像表現やテキスタイルに投射する映像表現に挑んでいます。

このようなインスタレーションは、いずれも建築家やデザイナーの感性と、そしてそれを支えるテクノロジーによって可能になるのです。

## ■総合的価値を最大化させる時代へ

私は、時間が許せばさまざまな美術館を覗いていますが、これまでで印象深く残っているのはフランク・ゲーリーが設計したビルバオのグッゲンハイム美術館です。その職人的な建築のつくり方に多くの人が共感し、観光地としても成功しています。ミラノには2015年にレム・コールハースのOMAが手掛けたプラダ財団の「24時間ミュージアム」ができました。こうした場所を訪れると美術館というのが、今、新しい一つの機会(場)になっていることを実感します。

ただ美術品を見せる場所なのではなく、人が集まり語り合い、何かを生み出す、新しい機能性をもってきているのです。この点では、昨年12月に訪れたロンドンブリッジから移転されて、新しく移築したデザインミュージアムはオーソドックスな構成で、もう少しパワフルなメッセージがほしかったと、少し残念に感じました。

一橋大学の延岡健太郎教授は、日経新聞の「やさしい経済学」という連載で、「デザインという分野は暗黙知である」と記しています。それは右脳で感じることで、アートにもその要素があります。一方、サイエンスやエンジニアリングは形式知で、解析するためには左脳を活用します。同時に、アートとサイエンスは、価値を探し探求していくもので、デザインとエンジニアリングは価値を深め、進化させるものだとして分析しています。さらに、問題提起と問題解決の両方をうまくマネジメントでき、総合的価値の最大化を実現できる人材がこれからは求められる、と書かれていました。

私はこの文章を大変に興味深く読み、直ぐに延岡さんに連絡したのです。今のネット環境は、点と点を直ぐに結んでくれます。これからは美術館やデザインのみならず、研究開発の分野であっても、総合的価値、言い換えれば俯瞰的に物事を捉えて深める時代が来ています。それこそ、非常にワクワク・ドキドキすることであり、その変化は個人的には歓迎すべきことだと思っています。こんなに面白い時代は、ここ100年なかったのではないかとくらい面白いと感じています。本当に自分がその面白さを理解して、参画できるのかは分かりません。けれども今のところは、なんとかついていけているのではないのでしょうか。こういうことを刺激材料にしなから、美術館の構想を練ってきました。

## ■デザインセンターがつないだ企業とデザイナー

具体的な美術館のプランをお話する前に、そのベースとなる、私が所属している富山県総合デザインセンターでの24年間の活動について語りたく思います。これは1999年7月に設立された、全国で唯一のデザインの試験研究機関です。私はそのマスタープランづくりから参画しました。また、センターのある高岡市のデザイン工芸センターのマスタープランもつくっています。

私たちのデザインセンターの最大の特徴は、最先端の機器を揃えているところで、デザインセンターの中である程度のものはつくれてしまうというところに強みがあります。さらに、日南グループの代表である堀江勝人さんをお願いし、センターの敷地内にウィン・ディーというモックアップ工場の会社をつくっていただきました。センターの設備でできない高度なものはウィン・ディーでつくることができるのです。

高岡は鋳物の町で、そもそも商品化前のモデルをつくることに長けた環境でした。デザインセンターは環境が整備されており、国内外の視察も多く、さまざまな活動が生まれました。そのなかのひとつが 1990 年から行っているデザイン活動の「デザインウェーブ・イン・トヤマ(現・富山デザインウェーブ)」です。

93 年にデザインコンペ起案し 94 年から実施するようになり、黒川雅之さんにはその際に大変お世話になりました。これまでにコンペは 23 回続いています。まだ、新人だった澄川伸一さん、安積伸さん、柴田文江さん、橋田規子さんら多くのデザイナーに参加いただき、これまで 7500 名が応募し、主にこのコンペを通じて繋がった約 300 名のデザイナーと富山県企業はコラボレーションしています。

富山市のガラスと高岡市の鋳物のワークショップからもさまざまな製品を生み出しています。能作の「KAGO」もその一つです。東北芸工大の当時助手だった小野里奈さんが錫の軟らかさを生かしデザインした自在に曲げられるカゴで、能作の売上の 4 分の 1 を占めるヒット商品が誕生しました。ナガエで作っている「コリネット」は足ツボマッサージです。すでに 10 万個を販売しています。FUTAGAMI の「粋、三日月、日食」という栓抜きは、真鍮という素材とそのぬくもり感をマッチングさせた商品となりました。

いずれも、デザインセンターがバックアップすることで、デザイナーと企業とのやりとりで問題が生じることなく、企業の方々からはデザイナーとの付き合い方を覚えたといった感想もいただいています。私は、20 年前まだ一般的でなかったロイヤリティー方式を導入し成功をともに分かち合う環境づくりに注力しました。

現在は、新たな展開として、デザイン系大学との関係を進めインターンシップなどで富山に来てもらう活動や、台湾のデザインセンターとの提携も行っています。その他、今年 11 月には現在のデザインセンターのアネックスとして、デザインイノベーションセンターをオープンさせる予定です。テクノロジーとデザインとアートを束ねながら、知識や体験、経験を積み、人材と関係性を深めていく環境づくりを目指しています。創造産業とでもいうべきところまで押し上げたいと考えています。こうした活動をふまえ、美術館ではさらに連携し新しい発表の場や発信機能、交流機能をもちたいと思っています。

## ■富山のアート史が美術館を彩る

富山県の美術史には、2 人のキーマンがいます。ひとりには明治時代に活躍した高岡出身の美術商、林忠正です。浮世絵をはじめとした日本美術をヨーロッパに紹介した功績で知られています。1889 年のパリ万国博覧会で日本の事務官長を務め、その際、高岡の技術の粋の詰

まった「菊花文飾壺」を特別につくらせて出品しました。これは後に市文化財となりましたが、現在の高岡の技術をもってしても再現は難しいと言われていています。その一方、3Dプリンタやロボット技術を駆使すれば、再現は不可能ではないかもしれません。美術の世界では百年前のものも珍しくありませんが、百年を経るということは、背景がそれほどまでに変化してしまうものなのです。

もうひとりが、美術評論家の瀧口修造です。戦前・戦後の日本にシュルレアリスムを持ち込み、さまざまな海外のアーティストと交流を重ねました。非常にものごとを俯瞰して見ていた人物と思われます。彼に贈られた絵画や手紙が近代美術館に残されています。彼らの功績も富山県美術館の重要なバックボーンなのです。

また、400年の歴史を誇る高岡の伝統産業も抜きにして語れません。モノづくりの環境が身近にあることは、若い人材に大きな影響を与えます。また、越中瀬戸焼の釋永（しゃくなが）由紀夫さんが伝統技法を今に受け継ぎ、作陶を続けています。その作品はスティーブ・ジョブズがコレクションしていたことで広く知られています。

富山美術館は地方の美術館ではありますが、世界でも引けをとらないほどの名画を多くもっています。実際価格は270億に達しています。ピカソ、デュシャン、ジャスパー・ジョーンズや横尾忠則、大竹伸朗の作品も特筆すべきものがあります。さらに192種239点もの椅子のコレクションとポスターコレクションがあります。後者は近代美術館で11回にわたり開催した「世界ポスタートリエナーレ」で収集した13,324点のポスターで、永井一正さんや松永真さんらに参画していただいています。

そうしたさまざまな収集品をもとに、例えばポスターと絵画と椅子を同時に空間に並べるといった展示も可能です。ニューヨーク近代美術館を回遊するよと感じるような手法ですが、地方の美術館でこういう展覧会ができるのは珍しく、ぜひ革新的なことを含めてトライしていきたいと思っています。

## ■アイデアの源となる美術館を目指す

富山県美術館のグランドオープンは8月26日です。地上3階建てで、敷地面積は1万2548平米、延床面積は1万4990平米です。立山連峰の稜線を起点とした開放的な空間で、建築設計は内藤廣さんが担当されました。富山県はアルミ建材の産地ですが、外装は三協アルミのパネルで構成され、内部は県産材である氷見杉をふんだんに使用しています。

1階には県民に開かれたTADギャラリーがあります。Toyama Art and Designから名付けた、県民が展示・発表をするための場です。2階はアートの4つの展示室があり、3階は瀧口修造の部屋、ポスターと椅子の展示室があります。ポスターのアーカイブ展示はチームラボが手掛けており、タッチパネルに触ると解説してくれるという、インタラクティブな仕掛けがあります。屋上にあるのはオノマトペの部屋で、佐藤卓さんが「ふわふわ」、「つるつる」、「ぐるぐる」などの擬態から構成された遊具があります。

現在私は、11月16日から来年1月8日にかけて行う「国際工芸展」「デザイン展」の二つの企画展の準備を進めています。ヴィクトリアン&アルバート博物館をはじめとした世界中のミュージアムのキュレーターに来てもらうことを考えています。

さまざまなプロジェクトが進行しているのですが、目下直面しているのが学芸員の人手不足で、デザインを学び学芸員の資格があり、かつ富山で暮らしていいと考えてくれる人材が少なく、頭を悩ませています。ともかく、気力で乗り越えようとしているところでもあります。

冒頭に申し上げたように、展覧会は壁にかけた絵を楽しむという時代ではもはやありません。展覧会を通じて新しい関係性をつくりだしたり、驚きや感動を媒介として新しいスキームが生まれる場になったり、ひとつのアイデアの源になるような美術館を今後つくっていくかどうか。それをやらなければ私のような門外漢が美術館に携わる意味がないと思っており、苦しんでいるところでもあります。

物学研究会の皆さんにはぜひ美術館にお越し頂き、そこでさまざまなネットワークや機会を創出できるのではないかと期待しております。ぜひ、お力をお借りしたいというのが正直なところです。

デザインはかつてのものが売ればいい時代から、深く考え、新しい価値を創出することが期待される時代へと変化しています。富山ではこれから脳が交流するような場所をつくっていかねばならないと思っています。

## Q&A

**関** プレオープンを控えてお忙しいなか、ありがとうございます。この4月より桐山さんは富山県総合デザインセンターの所長になりました。富山県美術館の副館長という2つの館のトップとして、双方をうまくコラボレーションさせていくことも期待されます。ではここからいつものように皆様から質問やご提案などを伺いたいと思います。まずは黒川雅之さん、いかがでしょうか。

**黒川** 本日は、非常に興味深い桐山イズムを伺ったように感じています。それは観念的なコンセプトから発するのではなくて、実際の・実行的な構築方法なのだと気付きました。思想から入って出口を求めるのではなく、具体的なアーティストや場所、産業、あるいはこの人の意見や空気などをコーディネートし、そこからコンセプトを見つけ出したり、表現したりしていく手法なのではないかと感じました。思想を言語化することをむしろ避けながら、行動型でつくり上げる桐山方式みたいなものが見えてきたような気がします。

**桐山** 富山に限らず、私の仕事では3割バターでは駄目で、限りなく10割打たなきや話にならない。いろいろなアイデアを言っても、「そんなことができるんですか」と、よく言われます。具体的なアプローチが先行しているのはそのためかもしれません。プロジェクト単位で、時にはオーケストラの指揮者になったり、舞台監督を務めたりしながら、関係者の背中を押したり叩いたりといった役目を20数年、ずっと続けてきたように思います。

**黒川** その個々の出来事は、ある種のコラージュのように重なり、桐山ワールドをつくっているのが本日のお話の中で見えてきました。それを本なり映像なりに表現されてはどうでしょう。

**桐山** ありがとうございます。自分にできることはこういうことだった、ということでしょう。3年の任期の辞令を受け、それまでは縁もゆかりもなかった富山に行き、この4月で25年目となりました。でもそろそろ富山を去る時期も近付いていると思います。その前に本にまとめておこうと思っております。

**関** デザインミュージアムに関しては、2019年に香港にM+が開館します。それに向けて現在、日本の貴重なデザイン作品がM+に次々、売られつつあります。富山県美術館にはポスターと椅子のコレクションがありますが、デザインに関して日本に残しておくべきものとして今後、何かコレクションする予定などはありますか。デザイン作品の収集についてはどのようにお考えでしょうか。

**桐山** デザインの展覧会も作品に関しても売り込みは日常的に来ています。全て受け入れることはできませんので、アイデンティティを明確にしておかないといけないと思っておりますが、正直なところ、その議論はまだできていない状況です。美術館として何をやるべきか、文化という軸をどのように捉えていくべきか。深い議論が必要です。例えば、ポスターのコレクションはありますが、もはやポスターをデザインする人は少ない。ポスターとしてではなく、ビジュアルコミュニケーションの時代に入っているなかで、ポスタービエンナーレによる収集だけでいいのか、という視点での議論です。これまでのような展覧会と収蔵という形態ではなくなっていると思います。一番、大事なことなので、開館1年を乗り切った頃を目処に、しっかりしたデザインの方針として提示できるようにしたいと思っております。

**Q1:** デザインとアートを融合させていくなかで、旧来のアートのあり方を好む地域の方々をどのように説得していったのでしょうか。

**A:** それは簡単なんです。本日のレクチャーのように、スライドを用いて見せればいい。そうすると「これ、きれいね」とか「こういうの、楽しそう」となって、会話が和むんです。デザインというキーワードで乱暴に汚染したり、威圧したりせずに、新しい驚きや発想を伝えていく。すると、そこにひらめきみたいなものが生じて、楽しいことを予感させる。デザインは表現できる手段だとわかれば安心してもらえます。語り合う機会が必要です。

**Q2:** 企画展をやる際のアイデアはどのようなプロセスで生まれるのか、お聞かせください。

**A:** 僕は企画を考えるのが好きな人間なんです。頭の中にはいつも、いろいろなアイデアがあります。例えば今ならば、アンナカステッリ・フェリエーリ、シャルロット・ペリアンの様な時代を生き抜いた女性デザイナーの展覧会をやりたいと考えています。まずはアイデアを考えるクセをつけ、そこにやるべきものの意味を見出したら、優先して進めていくことで、具体化に近付くと思います。

**黒川** 桐山さんは体温を感じながら、地域や状況、デザイナー、人間関係ひとりずつの顔を浮かべながらプロデュースする、具象派プロデューサーですね。全体から発想していき細部まで構築していく、西洋の観念的な発想とは対照的です。医学で例えると、身体全部を把握して、その解剖を通じて心臓を位置付け治療する西洋医学と、生体が自分で治癒する力をもつことを信じて、鍼や灸などで経絡を発見し、健康を促す東洋医学があります。桐山さんからは身体で感じ、人やものから発する東洋的な手法を見てとれます。「物学研究会」とは、実はものがつくり上げる空間という東洋的な発想に立っています。桐山さんは一匹狼のような存在でありながら、そこから外に発散させて、社会や地域、産業を刺激しながら活力を得ている。稀有な和のプロデューサー、コーディネーターです。本日は、桐山さんのことを考えながら、物学研究会のことも重ね合わせて考えたレクチャーとなりました。

来期のテーマは、「超群体」です。桐山さんもネットワークが仕事の勝負に関わっていますが、未来が見えない時代を予感しながら、問題を深く探っていく一年にしたいと思っています。また皆さんとお目にかかれるのを期待しています。

**関** 黒川さん、ありがとうございました。ぜひ、物学研究会で富山県美術館を見学するツアーも企画したいと思います。本日はありがとうございました。

以上

2016 年度第 12 回物学研究会レポート  
「デザイン、テクノロジー+アーツ  
—富山県美術館のオープニングに向けて考えていること—

桐山登士樹氏

(富山県美術館副館長、富山県総合デザインセンター デザインディレクター)

---

写真・図版提供

01 ; 物学研究会

編集=物学研究会事務局

文責=関 康子

- [物学研究会レポート] に記載の全てのブランド名および商品名、会社名は、各社・各所有者の登録商標または商標です。
- [物学研究会レポート] に収録されている全てのコンテンツの無断転載を禁じます。

(C)Copyright 1998~2017 BUTSUGAKU Research Institute.