

URP GCOE DOCUMENT 3

World Creative City Forum 2007  
世界創造都市フォーラム2007

大阪市立大学 都市研究プラザ

Urban Research Plaza, Osaka City University

本報告書は、2007年10月24日から4日間にわたり、大阪国際交流センターおよび  
大阪市役所で開催された世界創造都市フォーラム 2007 in OSAKAの記録である。

# 世界創造都市フォーラム2007 in OSAKA

## 報告書

と き

2007年10月24日(水)~27日(土)

と ころ

大阪国際交流センター、大阪役所

主 催

大阪市、財団法人大阪21世紀協会、大阪商工会議所、財団法人大阪国際交流センター、大阪市立大学

協 力

ケベック州政府在日事務所

事務局

財団法人千里文化財団

### 顧問

五十嵐英男 財団法人大阪国際交流センター理事長  
石毛 直道 国立民族学博物館名誉教授  
梅棹 忠夫 財団法人千里文化財団会長  
金児 曉嗣 公立大学法人大阪市立大学学長  
關 淳一 大阪市長  
野村 明雄 大阪商工会議所会頭  
堀井 良殷 財団法人大阪21世紀協会理事長

### 組織委員会

委員長 石毛 直道 国立民族学博物館名誉教授  
委員 明石 芳彦 大阪市立大学大学院創造都市研究科長  
岩城 良夫 大阪市長室長  
京極 務 大阪市経営企画監  
栗山 好彦 財団法人大阪国際交流センター常務理事  
中林 潔 財団法人大阪21世紀協会常務理事  
西田 賢治 大阪商工会議所常務理事・事務局長  
湯浅 観子 財団法人千里文化財団専務理事

# 目次

|    |   |
|----|---|
| 趣旨 | 3 |
|----|---|

|       |   |
|-------|---|
| プログラム | 4 |
|-------|---|

## 創造都市連携フォーラム

|                |                 |    |
|----------------|-----------------|----|
| 開会あいさつ         | 關 淳一(大阪市長)      | 5  |
| 概要説明           | 佐々木雅幸           | 6  |
| キーノートスピーチ      | チャールズ・ランドリー     | 7  |
| 事例報告1「ボローニャ」   | ベネデット・ザッキローリ    | 9  |
| 事例報告2「モンテリオール」 | マリー=ジョゼ・ラクロワ    | 10 |
| 事例報告3「サンタフェ」   | レベッカ・ワーズバーガー    | 12 |
| 事例報告4「上海」      | 潘 瑾(パン・ジン)      | 13 |
| 事例報告5「大阪」      | 井越 將之           | 15 |
| パネルディスカッション    |                 | 18 |
| 閉会あいさつ         | 金児 曉嗣(大阪市立大学学長) | 25 |

## 国際シンポジウム「新・都市の時代 創造都市の発展と連携を求めて」

|                                   |              |    |
|-----------------------------------|--------------|----|
| 開会あいさつ                            | 石毛 直道(組織委員長) | 26 |
| 概要説明と問題提起                         | 佐々木雅幸        | 27 |
| セッション 1 「創造都市と文化的多様性」             |              |    |
| 「創造都市を創るアート」                      | チャールズ・ランドリー  | 30 |
| 「創造都市における多文化主義とトランスフォーマティブ・カルチャー」 | 川崎 賢一        | 35 |
| 討論                                |              | 39 |
| セッション 2 「創造都市における芸術家の役割」          |              |    |
| 「創造都市のネットワークにおける芸術家の役割」           | アン・マークセン     | 44 |
| 「創造都市における現代アートと美術品市場」             | 河島 伸子        | 50 |
| 討論                                |              | 54 |
| セッション 3 「創造都市と創造クラスター」            |              |    |
| 「都市再生の原動力：創造的階級から文化的生産まで」         | アンディ・プラット    | 63 |
| 「日本の創造産業と創造都市戦略」                  | 瀬田 史彦        | 68 |
| 討論                                |              | 72 |
| あいさつ                              | 足高 將司(大阪市長)  | 81 |
| 総合討論                              | 座長：矢作 弘      | 82 |
| 閉会あいさつ                            | 石毛 直道(組織委員長) | 99 |

## ワークショップ「メディアアートと大阪の可能性」

|          |             |     |
|----------|-------------|-----|
| セミナー     | 河口洋一郎       | 100 |
| トークセッション | モデレータ：佐々木雅幸 | 108 |

# 趣 旨

グローバル化と知識情報経済化の本格的な移行に伴って、欧米ではすでに、製造業を中心とした都市が衰退する一方で、映像・音楽・美術など文化コンテンツを活かした「創造産業」がクラスターを形成して、ハイテク技術者やアーティスト・クリエイターなどの「創造階級」が好んで暮らす「創造都市」の発展に大きな注目が集まっている。この波は、日本や経済発展の著しい東アジアの都市や地域にも到達して、大阪をはじめ日本国内では札幌、横浜、金沢、名古屋、神戸などが、また、アジア諸地域では香港やシンガポール、上海、ソウル、釜山等が「創造都市」を政策目標に掲げており、その数は急速に増加しつつある。

本企画では、こうした都市間の競争の激化を念頭におきつつ、個性を際立たせた創造都市がネットワークを組んで発展する可能性について、国内外から研究者・都市政策担当者を招き、連携フォーラムやシンポジウム、ワークショップといった多様な形態で多面的に議論するとともに、交流を深める。

連携フォーラムでは、特に、ユネスコのクリエイティブ・シティ・ネットワークで活動する都市などの政策担当者等を迎え、創造都市に関する先進的な事例を報告し、創造都市の発展と都市間の連携促進をめざし議論する。

国際シンポジウムにおいては、「創造都市の発展と連携を求めて」をテーマとして、理論的かつ実践的な討議を深める。シンポジウムの各セッションでは、それぞれ「創造都市と文化的多様性」「創造都市における芸術家の役割」「創造都市と創造クラスター」をテーマに、世界の創造都市の先進的な事例の報告と議論をおこなう。その議論を踏まえ、政策アジェンダ「創造都市の発展と連携を求めて」を採択する予定。

最終日には、大阪役所の玄関ホールで、世界的なCGアーティスト河口洋一郎氏によるメディアアート作品の解説とその創造性のポテンシャルに関するレクチャーをおこなう。それを受け、世界的コンサルタントであるチャールズ・ランドリーが中心になってワークショップを開催し、市民の方々とともに、どのようにして「創造の場」をつくりだすのか、特に大阪におけるメディアアートによる「創造の場」の創出の可能性について、対話をとおして考える。

前身の国際シンポジウム「新・都市の時代」では、これまで「創造都市」をテーマに2回の議論を重ねてきた。これまでの成果もふまえ、今回の議論の成果が、大阪市がめざす創造都市づくりの一助とならんことを願う。

# プログラム

## 創造都市連携フォーラム

大阪国際交流センター2階 さくら

10月24日(水)

- 13:30 開会式  
あいさつ 関 淳一(大阪市長)
- 13:45 第1部:各都市事例報告  
座長:佐々木雅幸
- 報告事例1  
「ボローニャ」  
ベネデット・ザッキローリ
- 報告事例2  
「モンテリオール」  
マリー=ジョゼ・ラクロワ
- 報告事例3  
「サンタフェ」  
レベッカ・ワーズパーガー
- 報告事例4  
「上海」  
潘瑾 バン・ジン
- 報告事例5  
「大阪」  
井越 將之
- 15:15 休憩
- 15:30 第2部:パネルディスカッション  
コーディネータ:佐々木雅幸  
チャールズ・ランドリー  
パネリスト:ベネデット・ザッキローリ  
マリー=ジョゼ・ラクロワ  
潘瑾(バン・ジン)  
レベッカ・ワーズパーガー  
井越 將之
- 17:00 閉会式  
あいさつ  
金児 曉嗣(大阪市立大学学長)

## 国際シンポジウム 「新・都市の時代 創造都市の 発展と連携を求めて」

大阪国際交流センター2階 さくら

10月25日(木)

- 09:30 開会  
あいさつ 石毛 直道  
概説説明と問題提起 佐々木雅幸
- 10:00 セッション 1  
「創造都市と文化的多様性」  
報告 創造都市を創るアート  
チャールズ・ランドリー  
報告 創造都市における多文化主義と  
トランスフォーマティブ・カルチャー  
川崎 賢一  
討論
- 12:35 休憩
- 13:30 セッション 2  
「創造都市における芸術家の役割」  
報告 創造都市のネットワークに  
おける芸術家の役割  
アン・マークセン  
報告 創造都市における現代アート  
と美術品市場  
河島 伸子  
討論
- 10月26日(金)
- 09:30 セッション 3  
「創造都市と創造クラスター」  
報告 都市再生の原動力:  
創造的階級から文化的生産まで  
アンディ・プラット  
報告 日本の創造産業と創造都市戦略  
瀬田 史彦  
討論
- 12:05 休憩
- 13:30 総合討論  
座長:矢作 弘
- 14:30 休憩
- 14:45 あいさつ 足高 將司(大阪市会議長)  
総合討論  
座長:矢作 弘
- 16:15 閉会  
あいさつ 石毛 直道

## ワークショップ 「メディアアートと大阪の可能性」

大阪市役所1階 玄関ホール

10月27日(土)

- 14:00 開会  
セミナー 河口洋一郎  
トークセッション  
モデレータ:佐々木雅幸
- 16:00



## 開会あいさつ

關 淳一

大阪市長

今日は世界創造都市フォーラム2007 in OSAKAを開催しましたところ、このように多数のみなさんにご出席をいただきまして誠にありがとうございます。今回はユネスコのクリエイティブ・シティ・ネットワークに認定された3つの都市からもご参加をいただきました。イタリアのボローニャ、カナダのモントリオール、アメリカのサンタフェ、それぞれすでにユネスコ創造都市ネットワークに認定され、加盟されておられます。それ以外に、これからそういうことをめざしていこうと考えておられる各都市から、多数のみなさんにご参加いただいております。

また今回は、創造都市論の本当のエキスパートである英国のチャールズ・ランドリー先生にもご来阪いただき、ご講演いただけると聞いております。前回はランドリー先生にはご出席をいただいたのですが、創造都市とは何かということについて、先生のいろいろなご発言や論文などは日本語に訳されております。創造都市とは何かという定義は人によっていろいろあるけれども、人々に愛される都市というのがひとつの考え方だと書いておられます。原文は読んでいないのですが、日本語訳をたいへん印象深く拝見しました。愛されるとやはりそこに誇りができて、プライドがわいてくるとまちがどんどんかわっていくという趣旨のご発言だったと思います。確かにそういう要素は大きいと思いますし、市民が自分たちのまちを創造的な都市にするには、やはり愛されるということが大事な要素だろうと、私もあらためて痛感いたしました。

今回は、いろいろな都市の事例についての発表等もありますが、4日間、非常に意義のあるフォーラムが開催されると思います。大阪でも市政改革を推進するとともに、「『改革』から『創造』へ」をキーワードにして、創造都市をめざしていこうと思っています。いろいろな考え方があるなかで、都市の一番大事なインフラストラクチャーは人材であるとはっきり意識しようと、市の職員とも常々話をしています。創造的な人材が集まってくる都市というのが、新たな時代の新しい都市へ向かって発展していく大きい要素だと思っています。

そういうことで、今日から4日間のフォーラムを、私も参加されたみなさま方とともに、これから新しい時代の都市へ向かって進んでいくための貴重なインフォメーションや意見をお聞きできる非常に大事な機会だと思います。現代が都市の時代と言われるのは、そのとおりだと思います。都市こそが、これからいろいろな国のなかでの大きな要素になると私は考えて、大阪のまちもそういうところをめざすべく努力をしている最中です。

いずれにしても、非常に大事なテーマのフォーラムでありますので、私もできるだけ参加させていただきたいと思っております。みなさまとともに、都市がよくなれば国全体も非常によくなるという共通の認識をもって仕事をしていきたいと思っております。今日はこのように多数ご参加をいただきまして、本当にありがとうございました。



# 概要説明

佐々木 雅幸

大阪市立大学大学院創造都市研究科教授、  
都市研究プラザ所長

本日から4日間にわたり、世界創造都市フォーラムというかたちで報告と討論をおこなっていきたいと考えております。その第1日目の今日は、特に世界的なグローバルシティのネットワークについて、進んだ都市の事例をまず話しあいたいと思います。

後ほど私の友人のチャールズ・ランドリーさんに簡単に要点をまとめていただきますが、創造都市という言葉は、いまこの20世紀から21世紀への大きな世紀の転換点、国家の世紀から都市の世紀へと大きな転換において、注目されているまったく新しい都市のあり方、本来、都市がもっている創造的なパワーをあらわしています。とりわけ芸術文化や科学、思想、技術の創造性や革新性を都市全体にゆきわたらせていくことがポイントで、この創造都市という概念が21世紀初頭からヨーロッパ、アメリカ、アジア、そして日本へと瞬く間にひろがりました。日本のなかでも金沢や横浜からはじまり、札幌、仙台、名古屋、神戸、京都、福岡、北九州と、瞬く間にそのモデルが都市政策のなかに定着しています。今日は、それぞれの都市の代表者もおみえですので、海外の事例発表の後で、一緒に討論いただく予定です。

ユネスコは、教育や科学技術、あるいは芸術の分野でさまざまな世界的事業を展開しておりますが、2004年の秋に創造都市ネットワークを世界的にひろげることを決定し、主に7つのジャンルで世界の都市の代表を指定することにしていきます。例えば、これからお話をいただくポローニャは音楽都市、モントリオールはデザイン都市、サンタフェはフォークアートというかたちで指定されています。このほかに映画、食文化、メディアアート、文学などのジャンルがあります。わが大阪市も、メディアアートあるいは食文化の分野で創造都市をめざしたいという声もあがってきているようです。

この後、順に事例の発表をいただきますが、その前にチャールズ・ランドリーさんに、全体にわたる創造都市についてのポイントをまず簡単にお話しいただきます。ランドリーさんはもう説明する必要もありませんが、世界でこの分野の第一人者で、たびたび、日本にも来られていて、こうした会議をともにおこなってきております。この後の討論も、私とランドリーさんとふたりでコーディネートしていきたいと考えております。それではランドリーさん、どうぞよろしくお願ひします。





## キーノートスピーチ

チャールズ・ランドリー

シンクタンク「コメディア」代表

### 世界に貢献する創造都市たれ

#### 創造都市への4つのアプローチ

ご存知のように、世界ではグローバル化が進んでいます。また、多くの人たちが創造性と都市、あるいは創造性と健康について関心をもつようになってきました。われわれは頭のどこかで、今世紀は創造の時代になったと考えています。経済面での変化が発端となったと思われるが、実際に創造都市にはどんな特徴があるのでしょうか。

確かに世界は劇的に変化をしています。パラダイムシフトがおこっている、つまり世界の見方がかわってきたと言われていますが、そうしたなかで創造都市を論じるには、おそらく4つのアプローチがあると思います。

まず、都市というものはひとつの場です。アートがあり、アーティストが存在して、その芸術家にあつた文化あるいは芸術的な施設、場がえられるわけです。そこで、アーティストが世界と違った見方を示すことによって、いままで考えられなかったようなかたちでの問題提起がおこなわれたり、プラスの意味で異なる見方や意見がでてきて、ほかの分野の人たちにも大きな影響を与えるわけです。

確かに都市のなかでアーティストの占める人口の割合は1%にも満たないかもしれませんが、それが創造都市という全体性を意味することができるのかということ、確かにそのつながりができると思います。例えば、アイコン的なビルやギャラリー、博物館などがそこから生まれてくることがあるでしょう。

2番目の創造都市のアプローチとしては、商業性の強い文化的な部門をつくりだす、あるいは創造的な部門、例えばテレビの番組や新しいニューメディア、音楽、デザインといった分野のなかで商業性を強くうちだしていくということが考えられます。そして、こういう分野において、興味深いデザインが生まれてくることもありえるでしょう。それだけではなくて、一般的なアイデアにおいても新しいものがでてくるかもしれません。それが創造都市の新しい側面であると思います。また、おそらくこういうデザインは政治的な面もかえていくでしょう。

コペンハーゲンでは、「I love New York」ならぬ、「I love 自転車」というキャッチフレーズがまわっています。コペンハーゲンでは、現在、37%の人たちが自転車に乗っていますが、それを50%にのばそうということで、倫理的にも政策的にもこういうものが活用されはじめたのです。

3番目のアプローチ方法は、リチャード・フロリダ(Richard L. Florida)がうちだした概念で、創造都市が創造的な階層を生みだしていくということです。例えば学術的に、フロリダのような人間科学を研究する人たちがいれば、視覚障害者がどのような情報を認識できるかというデザインの企画もでてくるわけです。それから科学者とアーティストが手をとって協力して、日常生活のいろいろな問題解決をしていくということもひとつの創造都市の側面だと思っています。芸術家と言われる人々は、商業的なアーティストを含めれば人口の8~10%になり、科学者やナレッジワーカーなどをあわせれば、人口の30%くらいになると思います。

#### すべての人が能力を発揮できる多様性をもった場

では、残りの70%の人たちはクリエイティブと無縁なのでしょう。18年前、私はもし世界が非常に大きくかわっていくのであれば、それに対する反響を考えておかなければならないと考えてい

ました。創造都市とは、その都市の遺伝子やDNAのなかにすべてのことを受けいれていく、つまり、いろいろな人間を受けいれて、そして彼らのもつ発明力や想像力をひきだす、あるいはそれを自由にさせるような遺伝子をもっているような都市ではないかと考えたのです。

では、どういったアーティストが一般的な創造性を生みだすことができるのか。つまり芸術家だけが創造都市をつくるのではなく、いわゆる政治的な行政における創造性も生まれてくると考えました。創造都市というのは、人々が自分の能力を発揮できる多様性をもった場だと思います。すべての人たちがそういう活動のできるようなところ。そして、すべての人たちをエンパワーメントするような都市、場であると思います。何かの機会や、あるいは問題があったときに想像的な解決方法を提供できる、もちろん組織上のいろいろな条件があっても、想像性をもった人々がそのなかで考えだしたり、活動をすることができるような場こそが創造都市と言えるでしょう。ですから、歴史の創造性というものも非常にすばらしいプロセスだと思います。

いくつか例をあげましょう。まずパリのランドマーク、エッフェル塔です。19世紀の終わりに建造されたものですが、現在でも通用しています。過去に生まれたもの、いま生まれたものが、将来は世界遺産のような人々の遺産になってくるのです。日本人の創造性と中国人の創造性はそれぞれ違うと思います。しかし、学際的に境界をこえて、革新的な解決策が生まれるでしょう。

モンテリオールにあるサイロは、建て方の区分をのりこえて互いに協力しあっています。政策においても境界線をこえて協力することは、全人的な考え方だと思います。境界線をのりこえる、箱から出て自己発見をするということです。

アルバニアの空港に行く道には、ペイントを使った表現があります。昔はグレーのあまりパツとしないビルだったのですが、空港は右に行くのだとすぐわかるようなペイントをしてしまったのです。ペイントによって、そこに住む人たちのモチベーションを生み出したといえるでしょう。しかし、リスクの問題がでてくると、創造性がそこで相殺されてしまう場合もあります。そこで創造都市では、人々に敏捷性、あるいは反応性をもってもらふこと、チャンスを提供することが大切だと思います。音楽にたとえれば、シンフォニーのようにすべてが指揮者に従わなければならないものだけでなく、ジャズのようにみんなが参加するようなものも音楽だということです。

本日の発表ででてくる都市でも、ひとりの指揮者がいるのではなく、何千人もの人たちがリーダーシップを執っているという状況でしょう。そうなってくると創造性の循環が生まれます。ただ単にアイデアというのではなく、アイデアがあってそれを現実化する、実践するというのが創造的なプロセスです。そして、それをネットワーク化していくわけです。そこでまた、新たなアイデアがでてきます。そして今度はアイデアを具現化していくことで、サイクル化して循環させるわけです。理論的、あるいは合理的になりすぎず、還元的な見方をすることが大事でしょう。大阪のような創造都市は、世界のなかで一番の創造都市であろうとするのではなく、世界のために創造都市になろうと思うべきです。つまり、世界に貢献するという前提で創造都市になると考えればいいのではないのでしょうか。ルールは存在しますが、非常に厳しいルールだけではなく、自分たちが原則に従って活動できること、ひいては人々のなかに眠っている才能をよびおこすことが必要だと思います。



コーディネータ（佐々木）  
それでは最初のスピーカーです。私がヨーロッパで一番好きな都市であるポーニャから、ザッキローリさんをお招きしています。ザッキローリさんは、ポーニャが2006年にユネスコの創造都市ネットワークの認定を受けるにあって、市長の右腕として大きく貢献された辣腕行政マンです。

事例報告1：ポーニャ  
中世から培われた古都の創造性



ベネデット・ザッキローリ  
ポーニャ市国際担当市長補佐官

### 産業革命に先んじた機械の発明

ポーニャは、イタリアの北部に位置するエミリアロマーニャ州の州都です。2006年にユネスコの創造都市グローバルネットワークに音楽の部門で認定を受けましたが、ポーニャの創造性は実はもっと歴史の長いもので、2006年からはじまったものではありません。創造力、創造性というものが単なる即興のたまものではないことをあらわす例をふたつあげましょう。

1088年、「ALMA MATER STUDIORUM(学究の偉大な母)」とよばれるポーニャ大学が創立されたことが、市の創造性のはじまりです。ポーニャ大学は、欧米のみならず世界最古の大学として11世紀に設立されました。自由な空間として、ヨーロッパ各地からポーニャ大学や市に人々が集まり、法律について学び、さまざまな事柄についての学究がはじまりました。

この大学設立から9世紀たち、現在、この小さなまちの人口は37万4千人です。うち、ポーニャ以外の都市からきている学生数は10万5千人にのぼり、住民3.5人あたり学生がひとりという割合になっています。このように、さまざまな年齢層の人たちがいることが、ポーニャが創造性を発揮している証拠といえるでしょう。

市の創造性のはじまりとして、次にあげられるのは水です。現在のポーニャは、美しい色の石が敷きつめられた石畳のまちです。しかし、中世にはベネチアをしのぐ42kmもの運河がはりめぐらされており、海岸沿いのまちでないにもかかわらず、たくさんの運河を使って、3つの港湾まででることができました。ベネチアとポーニャはしのぎをけずりあい、戦争までしたのです。

中世の時代、ポーニャはヨーロッパの絹市場の中心で

した。15世紀には、水車を動かして水力で生糸を紡ぐ、メカニカル・アルコライオ（Mechanical Arcolao）という機械が発明されました。イギリスで産業革命がおこる前のことです。ヨーロッパの諸都市をうわまわる速度で創造性を発揮し、このような機械を発明したわけです。

### 今日もひきつがれる創造性のDNA

では、このような創造性は現代ではどのように発揮されているのでしょうか。その後、運河は完全に石で埋められてしまい、いまでは小さい道になっていますが、このような運河、さらに大学は、ポーニャ市のDNAとなりました。そのDNAと、機械の発明の原動力となった創造性は、今日もひきつがれています。ドゥカーティ（DUCATI）とランボルギーニ（LAMBORGHINI）は、どちらもポーニャに本社をかまえています。フェラーリ（Ferrari）もまた、ポーニャから32kmほどしか離れていません。

ポーニャはまた、包装・梱包の都でもあり、パッケージング機械の多くがポーニャで製造されています。それだけではなく、問題解決を生み出す能力そのものがDNAに組みこまれているのです。例えば買い物のときに使われるバーコードは、ポーニャで発明されたものです。さらに、道や斜面の地滑りをとめるための石組みも、ポーニャで発明されたものです。このように、10世紀にわたって、ポーニャは、さまざまな問題の解決策を生みだし、生活をより快適なものにするために創造力を発揮してきたのです。

ポーニャの創造都市という側面は即興でできたものではないというのは、そういうことです。なぜポーニャは創造都市なのか。もちろん音楽の分野で認定を受けましたが、その分野だけではありませんし、それだけで創造力をもつ都市になるということではありません。

先ほど述べたように、ヨーロッパ中からさまざまな学生が集まることによって、都市の年齢構成がたいへん多様なものになるわけですが、それにともなって問題もでてきます。例えば、夜間、高齢者は眠りたいのですが、若者は早く眠らないし、騒々しいものです。いろいろな年齢構成の人が住んでいることで、行政的な面で問題もでてきます。しかし、それが創造性の原動力にもなっているのです。

### グローバルな取り組みを通じて

もうひとつの創造性の要素は、自由な思考ができる空間があることです。例えば中世の時代から公共の場としての広場があります。広場に行けば、いろいろな人たちがやってきて、さまざまなことを話しあうことができます。11年前、ポーニャはアムステルダム条約に参加し、世界で初めて市としてインターネットのホームページに力をいれました。インターネットをいわばウェブ上の広場にしたので



す。単に物理的に広場で会うだけではなく、インターネット上でも交流が活発になるようにしているということです。

3つ目に創造性にとって重要なことは、多様性です。イタリアでは、外国人の居住者の割合が10%にもなっています。国全体の平均は4.5%です。5年間大学で勉強した後も、市に残って職住する人は増えています。さらに、大局的で、ひろい視野をもつことも創造性にとって重要です。私たちは20世紀の初めに、中世の時代から市を囲っていた壁を壊すことにしました。なぜかという、市は壁をもってはならないと市当局自身が考えたからです。他者と市の間に壁をもってはならない、より視野をひろめるということで、壁を壊すことにしました。世界がフラット化するなかで、創造性は都市生活や空間を豊かにするだけではなく、都市の魂自体も活性化してくれます。

ユネスコの創造都市認定への取り組みが示すように、創造性にはグローバルな要素が必要です。つまり、考え方はグローバルに、行動はローカルにという両方の要素が必要なのです。それぞれの都市のローカルな特徴も必要ですが、さまざまな都市が一体化する、つまり創造都市がネットワークとして成立することによって、創造力が放出されるわけです。また、都市が創造性をもつようにするためには、地域社会としての都市の存在だけではなく、グローバル性も非常に重要になります。このようなことから、都市間のネットワークが重要であり、それを通して経験や英知を交流する必要があると考えています。

(佐々木) ポローニャの創造性は、ポローニャ大学の900年以上の歴史、あるいは中世の運河(水路)のネットワークなど、さまざまなものが結びあわされてつくりあげられたのだという、たいへんすばらしいお話をいただきました。

ただいまのお話にあったように、やはりネットワークすることによってほかの都市から学んだり、あるいはジャンルをこえて交流していくことが、これからの創造都市の発展にたいへん大きなプラスになると思います。

続いて、カナダのモンリオールからマリー＝ジョゼ・ラクロワさんをお招きしています。モンリオールは北米で最も創造性の高い都市と言われていますが、特にデザインの分野でユネスコの創造都市としての指定を受けるときに、たいへん大きな力を発揮されたのが、ラクロワさんです。

事例報告2:「モンリオール」  
市民の意識を高め、  
クリエイティブな環境を

マリー＝ジョゼ・ラクロワ  
(モンリオール市都市デザイン担当局長)



ふんだんな資産と有能な人材の宝庫

モンリオールは1942年にできました。北米のフランス語圏にあり、人口は150万人強、4世紀にわたる移民の都市でほとんどの人がバイリンガルで、多くの市民は3つの言語を話します。モンリオールにはフランス語と英語のコミュニティだけでなく、そのほかの言語のコミュニティが

150以上もあり、後者が人口の34%を占めています。近代的な大都市として、モンリオールが国際舞台に登場したきっかけは1967年の万博でした。モンリオールはいまや知識都市として大学研究にも大々的に投資をおこなっています。フランス語の大学がふたつ、英語の大学がふたつ、トータルで11の大学機関が存在するとともに、約50の研究センターがおかれており、さまざまな国際ネットワークづくりに励んでいます。

モンリオールの活力と創造性を明確に示しているのが、特許取得件数としてカナダでナンバーワンを占めているということと、モンリオールでの発明特許は過去10年間で2倍も増えているということです。

デザインにとってこのことが何を意味するのかということですが、デザインとは非常に複雑なものであり、なかなか説明しがたいものです。そこで、デザインについて、ひろい定義を採用します。デザインとは、すべての創造的な分野として、われわれの生活環境をより豊かにする力をもち、かたちづくる能力をもつものをすべて含んでいます。例えば景観建築、アーバンデザイン、建築、インテリアデザイン、インダストリアルデザイン、グラフィックデザイン、ファッションデザインなども含みます。モンリオールの観点からいうと、デザインという創造的な活動はまちの生活環境の質に影響をおよぼすものであり、その経済をより競争力のあるものにし、文化的な表現に寄与すると同時に、企業のアイデンティティを強化するものです。

モンリオールは、デザインセンターとして数多くの点で資格をもっています。まずいくつもの優れた大学でのデザイン、建築プログラムをもっています。また、デザインショーを開催することにより、新進気鋭のデザイナーにも焦点をあてています。また、クリエイティビティ・モンリオールという若いデザイン組織もあり、ウェブサイト上で情報発信すると同時に、毎週ニュースレターをネット配信しています。また、デザインセンターでは多彩な展示をおこなっており、カナダ建築センター(Canadian Center for Architecture)という有名な美術館やモンリオール美術館もあります。

また、現在、モンリオール市には国際デザイン連盟(IDA)の本部もおかれています。これは国際グラフィックデザイン協会協議会と、国際インダストリアルデザイン団体協議会の事務局をあわせた本部機能をはたしているものです。したがって、デザイン資産はふんだんにあります。さらに、モンリオールには有能な専門家のクリティカルマスが存在しており、2万人以上のデザイナーがさまざまな分野で仕事をしています。

1980年代の経済危機で、若干、有能な人材が流出しましたが、いまやそのトレンドは逆転しており、過去10年間においてデザイナーの人数は約40%の割でのびています。モンリオールは、少なくともカナダにおいては、有能な人材の宝庫である創造都市であるといえます。そこには、教育水準の質にくわえていくつかの理由があります。政治的な不安定さもある意味では寄与していますし、またしがらみがないということ、これは自由の発露をゆるし、ある意味では生意気さをもっているということでもあります。相対的に経済は脆弱ですが、これはむしろ多くの人々に発明を促すような環境であり、また、まれに見る豊かな文化的コンテクストをもっています。モンリオールは対立では

なく収束を体現しています。すなわちアングロサクソン文化とラテン文化が、共に両面をあわせもつ人々の存在を許容しているということです。

最新の統計によると、ケベック州に対するデザインの経済的な影響は、全般的には12億ドル規模、雇用数にすると3万1千人と言われていています。デザインは主要な文化部門と位置づけられており、経済全体のなかで34%のシェアをもつものです。モンリオールはこの影響を最も強く受けており、デザインワーカーの65%が大モンリオール圏に生活しており、雇用数にすると2万、また経済的な恩恵は7億5千万ドル規模にもなると言われています。

#### 住環境を改善し、デザイナーの実験の場に

こうした資産をもっていることにより、モンリオールは新しいデザイン都市となるべくしてなったと言えます。これがどのようにしておこってきたのかと言うと、ボローニャほど長い歴史を語ることはできませんが、1986年、カナダ政府によってある調査が依頼されたのが発端です。これはマクギル大学の経済学者ピカール氏に対する依頼でした。氏は、モンリオールの新しい経済にとって有望な分野を7つあげ、そのなかにデザインをいれました。そこで、大モンリオール圏はこのピカール報告を受け、公共部門によって2,500万ドル規模の投資がなされ、モンリオールにおけるデザインの発展の推進を促したわけです。

私は、1991年にデザインコミッショナーに任命されました。これは市の行政の一部門で、都市経済部局に対して毎年報告をあげる立場にあります。私は創設以来ずっとそのポジションを務めてまいりましたが、これはカナダのなかで唯一、モンリオール市だけが市のなかにもっている専門チームで、都市デザインの推進と発展に専念する部門です。若いデザインセンターであり、最近、ユネスコデザイン都市に認定されたモンリオールは、以上のような経緯で現在にいたっています。

なぜそれほどデザインに関心をもつのかというと、それが環境の質に貢献するからであり、それが新しい住民や新しい企業をひきつけるだけでなく、国際的な競争において目立つ重要な要素でもあると考えるからです。その結果、都市の顔づくりにデザイナーを参画させるという市の努力に注力してまいりました。それは官民両方のデベロッパーのデザインに関する活動を奨励すると同時に、住環境の質を改善し、国内、海外のデザイナーの実験の場としてのモンリオールの活用も推進します。

デザイン都市とは、単なるブランド化、マーケティング以上のものであるとわれわれは考えています。どのようなブランドも、実体資産のうえに構築されています。したがって、デザイン都市というのはさまざまなプロジェクトを中心とした、デザイン面の質とイノベーションに重きをおくもので、それが建物、街路、公園、標識、ポスター、アーバンファニチャー、美術館、空港などいろいろな意味でのイメージを展開していく努力にもつながるわけです。

だからこそ、ユネスコ創造都市ネットワークに加入することによって、モンリオールはまずほかの創造都市から学び、どのようにすれば創造的な住環境をつくりだすことができるかを考えたいのです。そしてまた、モンリオールの住環境を改善することにおいては、市民にも貢献を求

めますが、必要であれば外部からもアイデアを募りたいと思っています。

#### ユネスコのネットワークへの期待

最後に、ユネスコのネットワークにわれわれが何を期待するのかをお話しします。ネットワーク対ラベルという点では、ユネスコのネットワークは、ユネスコのラベルより重要なもので、マーケティングやブランド化というよりもネットワーク化の方が重要であると私たちは考えています。モンリオールは若いデザイン都市であります。しかし、まだ全世界にとってのデザイン首都と言えるところまでは到達していません。ユネスコの認定には、むしろまだのびる余地があるところが評価されたと考えています。すなわち、もう固まったものではなく、われわれにはこれからさらにのびるポテンシャルがあると考えているわけで、創造都市ネットワークに統合されることによって、共に創造都市として発展をしていきたいのです。

セクターごとの縦割りしていくのか、分野横断でいくのかということですが、ユネスコ・創造都市の共通アジェンダとしては、もちろんデザイン、文学、音楽、食文化、映画、フォークアート、デジタルアートといったさまざまな柱があります。そのなかでどのように共通のアジェンダを構築していくのか。もちろん、デザイン都市間でもそれぞれ重点、関心事は異なり、アーバンデザインなのか、プロダクトデザインなのか、ファッションデザインなのかという違いがあります。

この場合に、分野ごとでいく方がいいのか、それとも分野横断的なネットワークの方がいいのかということですが、やはり境界線はできるだけない方がいいと考えています。すなわち、専門知識などというものの境界を取り払って、クリエイティブの爆発を促していきたい。そして、デザインと文学、文学と食文化、音楽とデザインなど、いろいろなかたちでミックスさせていく方がより創造的なのではないでしょうか。そして、創造的な人材に具体的な機会を与えるようなプロジェクトを中心に考え、また、お互いに友情を育み、実験ができるようにすることが重要だと思えます。これは、新しい市場開拓のためのトレード手法より力強いアプローチではないかと思えます。

現在、継続中のアーバン・デザイン・ワーク・ショップがモンリオールにあります。これはブエノスアイレスとベルリンとモンリオールのデザイナーをチームとしており、これらはすでにユネスコのデザイン都市に認定されている都市ばかりです。チームを組んで、モンリオールの旧市街にあるプラスダルの再開発に取り組んでもらっています。

創造都市は、やはり創造的な住環境を必要とするものです。デザイン都市がデザインに関心をもつ都市であるとするならば、それが目に見えるかたちでなければなりません。モンリオールは、新たな統合化された行動計画の実施をつうじておこなうことで、デザイン都市という考え方を推進するというアプローチをとっています。すなわち、モンリオールの都市のデザインを向上することによって、モンリオールのデザイン都市としての立場を強化していこうとしています。単に、アクションプランでモンリオールをデザイン都市としてプロモーションするだけであって



はいけないと思っています。

しかし、創造的な市民がいなければ創造的な都市も生まれません。そこで、やはり市民の意識を高めることが必要です。彼らをまきこみ、創造都市に住む者として誇りをもってもらうということです。先ほど、關市長がランドリーさんの著作からおっしゃったのと同じ立場をモンリオールもっています。市民をまきこむことは、とても重要だと思います。

最後にネットワークです。ネットとワークとはフランス語ではワークという部分がないのですが、英語ではそういうものが入っていることに、この原稿を準備しているときにはじめて気がつきました。われわれはベストプラクティスをほかから移転しようと思っているわけではありません。むしろ実験をし、そして本当に現実的なプロジェクトを推進していくことによって、ベストプラクティスを自ら実践していきたいのです。プロジェクトとアクションこそ、創造都市ネットワークの核心になると思います。本当の課題はエネルギーと時間です。

(佐々木) どうもありがとうございました。ちょうどいま、モンリオールでは、先ほどラクロワさんがご紹介になったデザイン都市の会議がおこなわれようとしており、たいへん忙しい時間をぬってわざわざ大阪の会議におこしいただきました。そのことも併せてご紹介し、お礼を申し上げます。

次に、サンタフェ市会議員のレベッカ・ワーズバーガーさんにお話しいただきます。ワーズバーガーさんは30年以上にわたって、行政の分野でさまざまな戦略的な計画とマネージにかかわってこられた専門家です。

事例報告3：「サンタフェ」  
文化、芸術、  
ツーリズムに基づく創造

レベッカ・ワーズバーガー  
サンタフェ市議会議員



#### カルチャーツーリズムのあり方

「聞いたことは忘れてしまう。見たものは記憶に残る。体験したことは理解できる。」これは孔子が1,500年以上前に述べた言葉ですが、現在でも創造的ツーリズムの台頭について、この言葉で説明できると思います。例えば文化、芸術、そしてツーリズムに関することです。ツーリストというのは、どこから逃れるためではなく、経験をしたと思って旅にでるのであって、ただの旅行ではなく冒険的な要素を求めています。そして、偶然の出来事を期待するのではなく、理解しようと望みます。

カルチャーツーリストというのは、文化を学ぼうとして、ギャラリーや博物館に行ったり、歴史的な建造物を見たり、いろいろな文化的なイベントに参加しますが、受け身型ではなく、もっと積極的に文化にふれる、そして自分たちが訪れる地域社会にふれたいと考えます。

ですから、クリエイティブツーリストというのは参加型を求めます。例えば陶器をつくってみる、あるいはローカ

ルな食べ物を食べてみる、あるいは料理してみるなど、自ら参加することによって学習したり、よろこびを見いだしたいと考えるのです。また、現地の人たちと相互作用を求めています。その結果、こういう創造的なツーリストは、その土地の文化によりそってゆきます。

2005年7月、ユネスコはサンタフェを、アメリカで唯一のフォークアートの創造都市として認定しました。これはユネスコのグローバルネットワークの一部です。それ以降、サンタフェはこの創造都市のネットワークの活動によることで参加しています。2006年秋には、ユネスコの創造都市の7メンバーが集まり、カルチャーツーリズムについて国際会議を開きました。相互理解につなげるため、どうすればより経験型のツーリズムにできるか、そして孔子の言葉をどのように実現することができるか、話しあったのです。結果、クリエイティブ・ツーリズムとは、参加型でアートや遺産、その土地の特性を学び、そこに住む人々と、つまりその文化をつくる人々とつながりをもつことを意味するのだと考えられるようになりました。文化を生み出す人とそのふれあいもそのひとつです。

サンタフェのクリエイティブ・ツーリズムでは、「ホルノ窯」というワラと土でできたハチの巣型のオープンを使ったパンづくりにも参加することができます。さらに、レンガのワークショップでこの「ホルノ窯」自体をつくることもできます。同じ土が歴史的な建造物であるレンガづくりの教会の修復に使われるので、修復作業にかかわることもつながります。土を練ると手が汚れるからイヤだという方は見ていただいても結構です。そのほか、ウールの染めを見学して、伝統的な織物を見ていただくこともできます。織り手の人と話すこともできますし、もちろんタペストリーを買うこともできます。

2008年9月には、ユネスコとサンタフェが協同で国際創造的ツーリズムの4日間の会議を開き、われわれの地域社会にやってくるツーリストにとって望ましいかたちを考えます。いろいろなコメントを聞くことができ、どのようなリソースがあるか見るができるでしょう。また、自分たちの地域社会にある何かを再発見し、確認できるでしょう。さらに、その経験を観光客に対して提供する参加型の活動も計画しています。これらの活動が文化の理解につながることを期待しています。いろいろなリソースがサンタフェにはあることをご紹介し、成功例をご紹介したいと考えています。われわれのコミュニティの経験を見ていただくこともできますから、来年9月29日～10月2日まで、コンベンションセンターで開かれる国際創造的ツーリズム会議にぜひご参加ください。

#### 経済の駆動力となるアート

次に、私どものコミュニティについてご紹介していきたいと思います。サンタフェがアメリカで初めての創造都市に選ばれた理由としては、非常に文化的な歴史と創造的な事業にあふれていることがあげられます。リオグランデ川沿いに住んでいたプエブロという先住民族は、千年以上にわたって芸術的な活動を続けてきました。そこへ16世紀後半、スペイン入植者が東からきて、メキシコやそのほかの世界の芸術的な活動をもちこんだのです。そして20世紀になって、こういう伝統的な芸術性と、東海岸から20世紀前

半にやってきた画家や作家が一緒になって、豊かな文化を生み出すことができたわけです。

リチャード・フロリダは『クリエイティブクラスの台頭』という本のなかで、サンタフェでは、ひとりあたりの文化活動の数がアメリカの平均をはるかにうまわっていると書いています。コンテンポラリーアート、ニューメディア、映画、デザイン、そしてフォークアートが経済的に大きな力をもって、創造産業となっています。国際取引センターとしてのサンタフェのルーツは、何世紀も前のプエブロインディアンの時代までさかのぼります。彼らは周辺の先住民やメキシコと物々交換や取引をしていました。それをおこなっていたのが、バレス・オブ・ザ・ガバナー（旧総督邸）の軒下です。

その結果、非常に豊かな多文化社会になっています。大勢の人々がそこを訪れ、製品だけではなく、考え方やコンセプトの交流もあり、創造性が生みだされてきました。サンタフェはこうした豊かな文化的な歴史をもつと同時に、建造物やアート、デザインにおいてコンテンポラリーな表現が同居するまちです。

創造都市としてのサンタフェをさらにご紹介しましょう。先ほど申しましたように、サンタフェは長年にわたって文化活動をやってきました。歴史をたどると、アナサジ族の岩石線画が認められていますし、画家ジョージア・オキーフが、アトリエをかまえた地でもあります。サンタフェの経済のなかでも、文化は大きな要素になっています。実際、アメリカで3番目に大きなアートマーケットがサンタフェであり、その売上は毎年2億ドル相当以上にのぼっています。芸術はサンタフェ経済の大きな駆動力となっており、雇用を生みだし、投資をひきつけ、税金を生みだしています。その結果、市民のQOL（クオリティ・オブ・ライフ）もあがります。

アメリカの統計によると、サンタフェは、調査された92都市の平均の6倍の経済力がある創造的なまちであるとされています。例えば公共的なアートにかかわるプログラムは、プロジェクトの全予算の2%を占めています。現在では人口が6万5千人、そしてまちには200以上もギャラリーがあるわけです。

また、コミュニティ（地域社会）には、アーサー・サイズという著名な詩人がいて、歴史的な建造物があり、それを法令として保存しようという事例があり、市民もそれをサポートしています。また、世界的なオペラ劇場があり、一流の設備のなかでオペラがくりひろげられています。それから、古い鉄道跡の再開発プロジェクトも進行しています。

ほかに、国際的なフォークアートマーケットを3年前にスタートしました。約3千人の集客が目標でしたが、いまや1万5千人～2万人が訪れます。このようなフォークアートのマーケットというのは世界でここだけです。市がこういった芸術、文化を第一のプライオリティとしてあげており、それも非常に重要な要素となっていると思います。

次に、重要な要素となっている公共計画をご紹介します。2000年から、市の計画のなかには文化、芸術、ツーリズムプランが含まれるようになり、サンタフェのアート委員会、長期計画がたてられるようになりました。そして、サンタフェ市の経済開発の計画にもそれが含まれるようになったわけです。また、1年ごとにだされるビジネス経済報告書のなかにも、文化産業が報告されています。2004年の

報告書によると、文化アート産業が生みだしている賃金が3億1千万ドルで、サンタフェ郡の雇用者の6分の1がこの業界にたずさわっており、これは地域経済の17.5%に相当します。アート市場は2億ドル相当の売上をあげています。また、この領域からあがる税収は2万ドルとなり、収益は11億ドル相当にのぼります。クリエイティブ・ツーリズムを含めて、芸術文化活動は全体の経済の約40%を占め、アート文化産業の影響力はアメリカの平均より6倍も高いと言われています。サンタフェの観光の主要な目的は、文化的な活動のなかで創造性、芸術、文化的な要素を含めたツーリズムで、市もそれを支持しているのです。

このような活動は、文化遺産を活用しておこなわれています。しかしながら、文化遺産を活用するだけにとどまっているわけではありません。それをひとつのプロセスとして、サンタフェがこれからも成長し、そして市民のための変革を遂げられるようにしているのです。ですから、みなさんも自分たちのリソースを見直せば、新たな発見があると私は考えています。大阪でも、きっと自身の持ち味を再発見し、いままで気づかなかった可能性を認識することができるでしょう。

（佐々木） つくづく思うのですが、人口の大きさや金融の力が強い世界都市だけがひとり勝ちをするような社会はおかしいのです。やはり、人口は小さくても、そのなかでも創造力が高いまちは、世界から尊敬され、世界の人を集める力があると思います。そうしたものが、おそらくこれからの都市のあり方のひとつであるし、日本の小さな都市でも多様な創造都市への発展の方向性がそれぞれあるという、たいへん勇気づけられるお話をいただきました。

次のスピーカーは、孔子の国・中国からお招きしました。上海は大阪市の姉妹都市でもあり、2010年には万国博覧会を控えています。上海で創造都市をめざすどんな試みが進んでいるか、お話ししたいと思っています。

事例報告4：「上海」  
中国最大の経済の中心地

潘瑾（パン・ジン）  
上海クリエイティブ・  
インダストリー・センター副所長



#### 急速に成長する創造産業

上海市は北京、広州とならぶ中国の大都市で、海岸部の真ん中あたりに位置しています。港湾都市として、製造業をはじめとする産業活動も活発です。1998年、上海は初めて、創造都市という概念、さらに創造産業という概念を実践する試みに取り組みはじめました。以降、さまざまなアーティストが上海に来て、さらにまた、いろいろなアイデアが創出されています。2004年12月、上海創造産業開発会議というものが開催されました。この種の概念を都市で推進していくことにあたって、政府レベルで初めての試みです。2005年4月には、私の所属する上海クリエイティブ・インダストリー・センターが設立されました。これは、いわば上海政府の推進母体で、さまざまな資源を統合し、上



海の創造産業の発展に寄与することを目的としています。

同年8月には市行政の上海経済委員会が第11次5カ年戦略を創造産業発展に向けて策定しました。中国において初めて、市のレベルでこのような方面での5カ年計画がつけられたのです。さらに2005年11月30日～12月6日、上海国際創造産業ウィークをおこない、いかに創造性が市の経済にとって重要かということが示されました。2006年度は、いかに創造性を商品に結びつけるかをテーマにし、2007年度は創造力に関するブランド戦略をテーマに11月15日～25日に開催されます。

創造産業の付加価値額は2004年には493億人民元で、上海全体のGDPの5.8%です。この値は対前年で17%アップです。2005年の実績は、付加価値総額549億4,000万人民元であり、対GDP6%です。そして2006年は674億6,000万人民元、対GDP6.55%、前年比22.8%アップという割合となりました。このように、創造産業は上海市で急速に成長しており、地元経済に対して多大な貢献を続けています。

では、創造産業にはどのような分野がはいっているのでしょうか。創造産業は、イギリスと同じように13カテゴリーに分かれています。ただ、上海の経済や産業状態にあわせて、5つの重要な分野をいれています。例えば、建築設計、コンサルティングとプランニング、ファッションとエンターテインメント、アートとメディア、研究開発、そしてデザインです。ファッションとエンターテインメントのなかには観光も含まれます。さらに、設計には、インダストリアルデザイン、クラフトデザイン、ソフトのデザイン、製品設計、グラフィックデザイン、広告などがはいっています。

#### 工場跡地や産業地区の再生

もうひとつ、私たちがとても誇りに思っている活動があります。創造産業クラスターです。上海には非常に古い工場や産業地区がたくさんあり、20世紀初めに中国の産業化のゆりかごとなりましたが、その後、空洞化で古い工場などが残されることになりました。それを全部解体して新しい場所にすべきなのか、あるいは産業の遺産ということで保存しておくべきなのか、ずいぶん議論されました。その結果、古い工場は保存し、創造産業用に改造していくことで合意がえられました。

例えば上海のかつての居住区や古い工場だったところに、現在ではハンディクラフトの工房などがたくさんできて、流行の発信地となっています。さらに、小道にはいると、上海や中国の典型的な土産物店の集まるスポットとなっています。ほかにも、30年代の木材加工工場が有名なアーティスト陳逸飛先生のアート工房に、かつての毛皮工場が建築設計会社の事務所に、かつての熱処理工場はファッションショーが開催されるホールに、20年代の倉庫跡はいまではクリエイティブ・ウエアハウスとよばれ、広告の撮影などのロケ地となっています。同じく20年代に羊毛工場だった場所は、現代アートのアートパークになり、ニューヨーク・タイムズでも紹介され、とても有名です。かつては従業員のお風呂場だったところがアートギャラリーに改造されている例もあります。さらに、もとは自動車の部品工場だった場所が、いまではブリッジでさまざまな建物を接続した「ナンバー8ブリッジ」になり、多くのプロの方々活動するランドマークのひとつになっています。ここでは、

フランスの領事館がフランス文化面の行事を開催したこともあります。

創造産業クラスターというのは、いわば市の今後の基幹プロジェクトとしても重要だと考えています。有形ではなく無形の資産が重要になっており、現在上海には、この3年で75件の「創造産業クラスターパーク」ができました。ここには、およそ30カ国・地域から800社以上の企業がすでにはいっています。そのほとんどの企業が、インダストリアルデザイン、クラフトデザイン、製品設計など、デザイン分野の企業となっています。

ときどき、地元企業と海外からの企業との間の勝負の差はあるのかと聞かれます。上海で登録、登記している企業、地元企業、どのような国からきたとしても、オフィスがあり、企業として登録されていれば地元の企業として処遇され、内国民待遇を受けるという違いがあります。

#### 上海の特性と将来

上海政府は創造産業を非常に高く認識しており、先ほどの数字で示したように急速に発展しています。また、市の産業構造の転換や経済の移行において重要な役割を果たしています。上海は市内に住む人口が多く、一方で工業・製造業は外にでていってしまいました。ですから市の経済にとっては、金融やロジスティクス、さらに創造産業という新たな産業が重要です。そのためには、既存の大量の古い工業施設を創造産業の新たな建物に改造できるでしょう。このような古い建物は政府が査定をおこなって、改造にかかる資金を安価にできるような優遇措置をはかっています。

上海という都市は中国で最も開かれた、競争力のある都市だといわれています。社会的にも住みやすい環境になっていますし、歴史的にも東西の文化が融合する歴史をもっています。よって、文化の多様性という観点から考えると、上海は中国のほかの都市とはずいぶんその特徴が異なると言えるでしょう。

さらに、上海は中国の経済の中心地であり、1,600万の人口をかかえる最大都市です。また、中国のなかでも最も豊かな都市であり、2006年のひとりあたりのGDPは7,490ドルにもなりました。つまり、市場としても大規模で、豊かな市民が数多く住んでいると言えます。

また、多くの大学があるために優秀な人材が市内で教育され、彼らは地元での就労にとっても熱心です。上海は中国の経済の中心であることに加えてビジネスや交易の中心でもあるので、多くの企業が中国に進出する際にまず上海を立地先として選んでおり、こうした企業が就職機会を提供するために、多くの優秀な人材が市内で就労することに関心をもっています。ただ、調査によるとほとんどの創造企業は小規模企業です。したがって、リソースは十分ではありませんし、財政、知財保護、仲介ビジネスサービス、市場に関する情報収集能力、経営能力など、欠けているところがたくさんあります。

ほかにも問題はいろいろあります。例えば、国際的なコミュニケーションや協力がまだ不十分だということです。ですから、ほかの発表者、報告者がおっしゃったとおり、ユネスコの創造都市ネットワークは上海にとっても非常に重要だと思います。本日は上海の経験についてご報告いたしました。みなさんからもぜひ国際的な協力という面で



チャンスをいただければ幸いです。

今後も知的財産権に関する認識を高めていく必要があります。さらに、私たちは取引のプラットフォーム、あるいは広域サービスのプラットフォームとよんでいるのですが、そのような土台が必要です。つまり、創造産業や創造企業を探したり、あるいはこういう企業が近隣都市でマーケットを見つけだす基盤が必要だと考えています。そうすることによって、大規模な創造企業もどんどんマーケットを拡大していくことができるでしょう。このように、創造企業は市にとってとても重要な経済部門となっています。したがって、市の人々にもぜひ、この創造的な製品に対してのニーズを喚起し、よりよく知ってもらいたいと考えています。

今後の発展計画については、まず経済発展の方法、方策をかえていく、そして中国のクリエイティブセンターになっていきたいと思っています。創造産業はいろいろな部門を抱えているため、さまざまな行政部門を調整していかなければなりません。よって、個々の行政部門の協力関係を円滑にするような、何らかの調整機関が必要だと考えています。さらに、2010年までに創造産業の拡大率を伸ばしていき、対GDPを2010年末で10%にしたいと思っています。そして、市場一般に対して教育をおこない、デザインや文化製品の取引を促進していきたいと思っています。

上海の近隣にある寧波（ニンポー）は固定した工場の産業で非常に生産高が高いため、この寧波市と契約を交わしました。そしてよりよい設計、固定式の生産、あるいは製品にとってよりよい設計を提供していこうという合意を交わしています。

知財権の保護も重要な問題です。多くの外国企業が上海に進出する際、知財権の保護について懸念しますので、知財保護に関しての仲介機関を設立し、中小企業がその権利を保護し、マーケットを開発できるように支援していきたいと考えています。

（佐々木） 明後日のセッションでも、クリエイティブ・インダストリー、創造産業に関する討論をおこないますが、創造都市にとって創造産業というのは、ある意味で経済的エンジンでありますので、それをどのように発展させながら生活の質をあげ、都市のさまざまな問題を解決するのかといったことが、今後の課題としてあがってくると思います。

実はいま、アジアの各国で毎月のように創造都市会議、あるいは創造産業会議シンポジウムがおこなわれています。来月は韓国のソウルで、釜山では私も招かれておりますが、4月にも台湾であり、もう日本で会議がおこなわれる数よりもアジア各国でおこなわれる会議の方がずいぶん増えてきている状態になっています。ではこうしたなかで、わが大阪はどうするのかということで、大阪市副市長の井越さんから話をうかがいたいと思います。

事例報告5：「大阪」

井越 將之  
大阪市副市長



ご紹介いただきました、大阪市副市長の井越です。「市民主導の創造都市をめざして」をテーマに、現在大阪が進めている創造都市をめざした取り組みについて、10分程度、説明させていただきます。本日は、まず、大阪市のめざす創造都市の考え方について触れた後、すでに市内で進められている具体的な取り組みについて、3つの事例を紹介いたします。

まず、「創造都市」大阪のめざす姿についてお話しします。知識や情報をベースとする経済への転換が進むなかで、都市においては、活力の源となる「人的資源」の重要性が増しております。大阪は、18世紀にはすでに当時の幕府から米の先物取引が公認されるなど、歴史的にみても進取の気風にあふれたまちであり、松下幸之助などの企業家をはじめ、さまざまな人材を輩出してきました。また、ユネスコの世界文化遺産のひとつである「人形浄瑠璃文楽」をはじめとした高度な芸術・文化が生まれ、育まれてきたまちでもあります。今日においても、ロボカップ世界大会で4連覇を果たしたのが大阪からのチームであるなど、創造的な人材を有するまちです。

大阪市では、現在、このような大阪の個性や蓄積した資産・資源をいかし、創造的な人材の育成・集積に努めております。さらに、集まった人々が住みやすく、活動しやすいような環境や、正当に評価され、ビジネスにもつながる仕組みを整えてまいりたいと考えております。その結果として、創造的な人材や企業がさらに集まってくるという好循環を生みだすことをめざしています。

そして、今後の大阪の都市像については、まず、人々の知恵・知識がいかされている都市、つまり、市民・企業・NPO、大学・研究機関等大阪で活動する人々の知恵・知識がいき、創造都市の実現に向けて、常に新たな発想で協働して取り組み、大阪の総力が結集されている都市をめざしてまいります。

次に、創造的な人々が暮らしたいと思う都市をめざしております。このためには、創造的な人材が能力を發揮して活動できる環境のもと、ビジネスにもつなげることができるノウハウや情報をもつ企業が存在するとともに、その能力や活動が正当に評価され、社会的なステータスが認められる環境が求められます。

最後に、西日本やアジアの創造コアとして、人々に最初に選択される都市です。つまり、人々のあこがれとなり、人々が情報収集、就職、就学、娯楽、観光等様々な活動にあたって、まず思い浮かべ、行きたいと思ってもらえる大阪をめざしてまいります。

このような都市をめざすにあたっては、とりわけ、アーツ、つまり芸術・技術等に着目し、それらがビジネスへ展開し、ビジネスに芸術・技術等がいかされるという都市機能を重視してまいりたいと考えております。

このような大阪独自の創造都市をめざすにあたっては、

これまでのものの考え方、やり方をかえていく必要があります。

大阪市では、首都・東京への一極集中によって中枢機能が低下し、活力のある層が流出することに危機感をもっておりました。そこで、経済力の向上、人口増加をめざした取り組みを、一貫して東京に対抗し、ハード面の整備を重視し、行政主導・主体で進めてきたところです。具体的には、道路・公園・下水道等の生活基盤施設の充実だけでなく、情報通信機能の高度化など高次な都市インフラ整備を進め、さらに、イベントの招致・開催や大規模な施設整備などを展開してまいりました。

結果として、市民生活の利便性は大きく向上し、大都市としての基盤も充実してきましたが、それだけでは持続的な大阪の発展を支える地力強化につながるものとはなりません。

そこで、これからは、次の3つの基本的視点に基づいた戦略に転換してまいりたいと考えております。

まずひとつ目に、創造的な人材を育成・集積し、産業・文化・都市活動の活性化、持続的な大阪の発展を支える地力を強化する「人」に着目した取り組みを進めてまいります。2点目として、これまでの行政主導の取組みから、地域で活動し、地域の活力を支える主体である市民・NPO・企業、大学・研究機関等の知恵・知識を結集した市民主導の取組みとします。

3点目に、これまでに整備・充実してきた施設や都市インフラなど、民間施設も含め多くの既存ストックがあるわけですから、それらの有効活用を優先するとともに、施策実施にあたっては、分野を横断した複合的な視点を基本に取組んでまいります。

以上のような戦略に基づき、創造都市大阪の実現をめざしておりますが、市内にはすでに市民・企業・NPO等が主体的に取り組むを進めるなど、創造都市をめざした具体的な動きや気運の盛り上がりが見られる地域があります。川や水と緑、地域の歴史・文化などの資源を活用したまちづくりや、企業や学校の集積をいかし、コラボレーションをつうじた新たなものづくりや新たなビジネスの創造といった取組みが進められています。

ここでは、そのうちの3つについて、ご紹介したいと思います。

まず、大阪駅北地区での取組みについてご説明いたします。この地区は大阪で国内外から最も熱い注目を受けている地域で、大阪・関西の玄関である大阪駅のすぐ北に位置しています。この地区では、従来型のオフィス、商業施設だけの開発ではなく、新しい産業・技術、文化・価値を生みだし、関西から世界へ発信する知的創造拠点「ナレッジキャピタル」の形成をめざしていきたいと考えています。

続いて、大阪駅の東に位置する扇町・南森町・天満界隈には、ソフト系IT、デザイン、広告・企画、映像、出版・印刷などの2,000社以上の創造産業が集積しています。

また、戦前に建築され、大阪市の水道局として長年使用されてきた既存建物を活用し、平成14年2月にオープンした、ソフト系IT産業や映像・広告・デザイン関連企業向けのインキュベーションオフィス「メビック扇町」が位置しています。

現在、この「メビック扇町」を核として、このまちで活躍するクリエイター達が互いに知りあい、顔の見える関係

を築くための、新しいコミュニティづくりに取り組んでいます。そのひとつとして、「この街のクリエイター博覧会2007」と題し、このまちのクリエイターがさらにさらに熱くつながることをコンセプトに、「この街のクリエイター6チーム」が2週間ごと12週連続でリレー企画展を開催するなどの取り組みを進めています。

最後に、中之島エリアについては、大阪中心部を流れる土佐堀川と大川に囲まれた地域であり、近年、新たな鉄道の建設が進められているほか、国立国際美術館、大阪大学中之島キャンパス・イノベーションセンター等の開設や、慶應義塾大学の進出など、民間を中心とした活発な整備が進められています。

また、このエリアでは、市民・経済界・行政が一体となって、大阪が世界に誇るべき都市資産である「水の回廊」を活用した「水都大阪」再生をめざし、川をテーマにしたまちづくりが進められています。2009年夏から秋にかけての1~2か月間、水都大阪の魅力を創出し、世界に発信、市民が主役となる、元気で美しい大阪づくり、開催効果が継続し、都市資産や仕組みが集積されていくまちづくりという3つのコンセプトのもと、水都大阪2009と題した取組みを官民連携して進める予定です。

以上、大阪市の創造都市をめざした取組みについてお話ししてまいりました。最後に、これからの創造都市・大阪の発展にあたっての課題と取組み方向について、2点お話しいたします。

まず、市民主導の取組みを円滑に進めるためには、市民・企業・NPO等がリードしつつ、大阪で活動する人々や組織が参加し、総力を結集できる推進システムが必要です。そこで、大学等の中立的な機関の積極的な参画をえながら、その具体化に向けた検討を進めてまいりたいと考えております。

また、これまで大阪市が培ってきた都市間交流の成果をいかし、内外の創造都市との交流を深め、ユネスコの提唱するクリエイティブ・シティ・ネットワークの趣旨でもある、世界の文化的多様性の理解に貢献してまいりたいと思っております。

特に、今回のフォーラムで、世界の創造都市のみなさんとの連携関係を築き、創造都市相互の発展につなげてまいりたいと考えておりますので、なにとぞよろしくお申しあげます。

ご静聴ありがとうございました。

(佐々木) このように、ユネスコが提唱したクリエイティブシティ・ネットワークはいま、新しい都市連携の流れをつくりだしているように私には思えます。そのポイントのひとつが、芸術・文化のもっている創造性を都市のあらゆる分野におしひろげるといふことだと思えます。それはどの都市にも共通しているわけですが、同時に都市の文化というのはそれぞれの都市にオリジナルなもので、たいへん多様なものだと思います。

ですから、創造都市といっても多様性があり、その創造都市をめぐるアプローチにも多様性があるわけです。ある都市は非常に人口が小さいけれども、創造的なビジネスをかかえる人の割合がたいへん多いとか、あるいは人口は大きいけれども、なかなか創造性を発揮できないような行政があるなど、いろいろな問題や多様性があるわけです。そ

うしたことを今後どのように克服し、あるいはどのように連携することによって課題をとりこえていくのかといったことについても話を進めていきたいと思います。



# 創造都市連携フォーラム

## 第2部：パネルディスカッション



(佐々木) 本日は、壇上にならんでいる創造都市の代表のほかに、会場にいらっしゃる日本を代表する創造都市のリーダーの方々からも、ただいまの発表に関するご意見や感想、質問、あるいは自ら進めておられる取り組みについて、

お話をうかがいたいと思います。

私は以前、金沢に住んでいたこともあり、金沢は日本を代表する創造都市のひとつだと常々考えております。本日は21世紀美術館の館長の秋元さんがおみえですので、口火を切っていただきたいと思います。

(フロア質問：秋元) すばらしいそれぞれの事例をご紹介いただきまして、ありがとうございます。金沢は45万都市で、非常に文化的な伝統が残るまちです。そのなかで2004年に金沢21世紀美術館を建て、また市民芸術村という場所もつくり、伝統的なものの上に新しい現代的な取り組みを結びつけるようなかたちで新しい文化を再創造しているようにしています。

そのなかで、江戸時代から200年以上続く伝統的な工芸や染色などがあり、それとコンテンポラリーな芸術を結びつけていくということに、ある部分ではダイナミックなもの動きがくれるよるこびがありますし、一方で、苦勞しているところもあります。そこでサンタフェのレベッカ・ワーズパーガーさんに、フォークアートをいまの新しい時代の価値におきかえていくことのご苦勞をお話いただければと思います。

もうひとつ、文化観光によって観光都市になっていくことは、生活圏そのものが大きな変化を余儀なくされるので、金沢の人たちは観光とのおりに非常に苦勞しているところがあります。もともと住んでいる方たちに対して、観光都市にしていくプロセスをどのように説明されて理解をえているのかというあたりもお聞きしたいです。

(佐々木) 次に、2004年から文化芸術都市創造事業本部を設置されて、日本で初めて創造都市推進課という課を設けた横浜市からおみえの今井さんです。

(フロア質問：今井) 横浜は、1859年に横浜港が開港して爆発的に発展した都市です。それが大正12年に、関東大震災でほとんどそのような資産を失い、その後建てられた歴史的な建造物も、やはり第二次世界大戦などで壊されていきます。そういうなかで、関東大震災後に建てられた歴

史的な資産、オリジナルな資産をいかしてまちづくりを進めていくということが、横浜市の中心市街地における施策です。その事業本部ができて4年目になります。

1970年代には、これも横浜市の行政のセクションとしては非常にユニークなものだと思いますが、都市デザイン室というセクションができ、そこがずっと中心的な市街地のまちづくりをやってきました。そうした業績のうえに、いまの創造都市の取り組みがあるわけです。現在は、1859年に開港してちょうど150周年にあたる、2009年に向けてさまざまなイベントをおこなっています。

ここで、いまの事業本部の取り組みを少しご紹介させていただきます。日本最初の大通りと言われていた日本大通りに残っている歴史的建造物を利用したZAIMというところで、今年、アーティストやクリエイターのワンストップチャンネルとして、アーツコミッションという相談窓口を開設しました。横浜の創造都市は、文化芸術を切り口に、こういう新しい取り組みをとおして、まちづくりや産業振興につなげていくことをめざしています。

2009年の開港150周年に向かって、横浜開港の最初の築港跡で、護岸が象の鼻のような形をしているので通称「象の鼻」と呼ばれている、日本大通りから海へ抜ける築港跡の復元や、昔、居留地の入口だった馬車道という道などをクリエイティブ・コアとして位置づけ、そこに東京芸術大学などの映像コンテンツを誘致し、支援制度などもおこなっています。

それらを支える創造の担い手育成、人材の育成や交流という面では、海外の交流としては、フランスのナント市と、日本では新潟、金沢、横浜が中心となった日仏都市会議を今年開催しています。それからアーティスト・イン・レジデンスとして、アジア各国からアーティストをお招きして活躍していただいたり、中間支援団体として創造都市交流ということで、イギリスをはじめドイツ、オランダにも派遣しています。こうした活動を下敷きにして、2009年度をめざして横浜でも創造都市会議を開けたらと思ってがんばっています。

(佐々木) 2009年には、横浜でも世界の創造都市が集まるような会議を用意されているという、たいへん頼もしいお話をいただきました。

(フロア質問：川崎) 駒澤大学の川崎と申します。明日のセッション1のセカンドスピーカーで、ランドリーさんの後に報告させていただきます。

このような機会でないとうかがえない話ですので、基本

的な質問をします。私は創造都市について研究していて、創造都市間のネットワークがとても大切だと思っているのですが、ユネスコがどうのという以前に、それぞれの都市のネットワークの重要性についてはどのようにお考えでしょうか。

また、そのなかで特にユネスコの創造都市ネットワークに認定されて、認定された都市間のネットワーク間の総合的な交流や関係があるのか、それがどのような重要性をもっているのかについておききします。

もうひとつ、ユネスコとの関係にはどのような意義があるのか。つまり形式的なものがかなり大きいのか、それともユネスコが非常に重要な役割を果たしているのか。私は社会学者なものですから、基本的な質問として、都市の役割・機能とユネスコの機能について、お答えください。

(佐々木) では、このあたりでいったん質問をまとめて、それぞれに答えていただきます。

最初に、サンタフェのワーズバーガーさんに、金沢市からの質問がありました。フォークアートを現代化するとき、どのような苦労や問題があるのか。それから文化観光を進めるときに、生活者にとってみるとある意味では観光公害のようなことがおこるのではないかと。ゴミが増えたり、騒音がおこったりしないかについて、お答えください。

(ワーズバーガー) ゴミの問題は非常に興味深いですね。サンタフェの特徴は、長年、観光地であったということです。ですから、まずマーケット都市として国際的にも知られ、発展しているわけです。すなわち、先住民のインディアンやスペイン人入植者たちのマーケットとして国際的に知られてきました。ただ、フォークアートのマーケットというのはとてもユニークです。つまり、いわゆるイメージをもつことによって将来をかたちづくるのです。



世界的に有名なあるひとりの女性が、陶芸の活動をしていました。その女性ジュディ・エスペノールトさんが、アーティストをサポートするために国際的な市場をつくりたいとたちあがったのです。これは政府や市のプロジェクトでも何でもなく、ひとりの陶芸家の活動でした。私も関与しましたが、彼女がすべて自分自身で計画をたてて、どのようなものが必要なかを考えました。そして、交通機関が必要だと思ったわけです。

その結果、小さな都市に突然、何千もの人たちがやって来るようになりました。通常はミュージアムヒルと呼ばれている住宅街で、ダウンタウンのマーケットがあったとしても、それほど大きな人数が来るような状況ではなかったのです。でも、彼女の活動を見て、600人以上のボランティアの人たちが一緒になってマーケットを開いたのです。そして、それによって市が動きました。そういうマーケットの都市であったということがひとつです。

その女性のビジョンと力によって、初年度でも600人のサンタフェの住人たちがすべて自主的に活動しました。世界からいろいろなものを集めて、梱包を解き、展示をおこなって、そしてゴミも全部運んだのです。私にとっても、非常にユニークな経験でした。

次の点についても、続けて答えてもいいですか。なぜ、私がこの質問に答えたいかということ、チャールズ・ランドリーさんのコメントにも関連します。彼は目的地が明確でない旅路だとおっしゃいました。しかし、私たちのなかには、将来の方向性がはっきりしている人もいます。政治家というのはそうでなくてはならないと思います。ですから、将来の方向性について明確な地図をもっている都市や人もいます。

昨年10月、来年のクリエイティブ・ツーリズムの会議の準備会議をしていて、メンバー間で目的意識を明確にする必要が生じました。一番重要な問題は、どのようにしてさまざまな人々をお互いに支援しあっていけばいいのかということだということで、みな意見は一致しました。目的地が不明確というよりも、現在のネットワークのメンバー個々の活動をとらえて、私たちがネットワークとしていたい何をしたいのかということをも明確にしなければならぬと思います。

また、ユネスコは私たちに非常にすばらしい機会をくれたと思っています。ネットワークをつくるというアイデアそのものが大歓迎です。もちろんネットワークに参加したいと思っている都市のみなさんにとっても関心があると思いますが、ネットワーク自体の活動は、ネットワークが考えないといけないのではないのでしょうか。

(ラクロワ) いまおっしゃったとおりだと思います。白黒ははっきりつけるといっても、灰色のコメントになるかもしれませんが、この指定を受けるということ自体が大きなことであると思っています。というのも、私のように、創造性やデザイン、あるいは建築のすばらしさに投資しなければいけないと思っている人間は、使命感としてとても重要視しています。都市の使命として、そういったところに投資しなくてはならないと考えています。



少なくともカナダの都市には、もちろんゴミ処理問題もありますし、住宅も重要ですが、創造性というものも、とても大きな重要性をもっています。設計のすばらしさを考えると、建築や文化的な制作やアートの周囲には大きな経済的可能性が存在します。

しかし、市以上のレベルの政府ともそのような目的意識で合意しなくてはなりませんから、プエノスアイレスやベルリンがそうであるように、ユネスコの指定を受けることに関して、少なくともわれわれが市の将来にとって重要と考えていることについて、市の担当者にもっと熱心に耳を傾けてもらうという明確な目標ができると思います。ユネスコのネットワークの一部になること自体に、そういった大きな意味があると思います。

私自身、またモンリオール市も、ユネスコが唱道していることはとても重要だと思い、ユネスコのネットワークのような理想あるいは理念を強く信奉しています。ただ、それにとまなう官僚主義には反対です。

さて、その指定を受けて、まず直面する課題のひとつに市民の参加があります。この指定に関心をもってもらって、誇りに思ってもらえることが重要です。私の市には、やはり皮肉な気持ちもありました。このような指定を受けた際に、



マスコミの一部、あるいは市民の一部には、「デザイン都市になったなんて、ジョークじゃないの？」というような見方もでてきました。斜に構えるといいますが、世界で最も優れたデザイン都市に指定されたということはすばらしいことかもしれないが、そうではないのではないだろうかというわけです。

しかし、ユネスコにとってこのプログラムはまだ歴史が浅いものですから、知っている人も少ししかいませんでした。2週間前、商工会議所の役員たちを相手に、私はモントリオールで講演をしました。彼らにも、ユネスコでこのような指定を受けることの意味を知ってもらうためです。いろいろな啓蒙活動をしてきました。一般市民の方々に理解してもらうための活動が必要だったのです。これが開発や発展の梃子になっていくこと、そしてこのような指定を受け、デザインや創造性を発展させていくのは、市の担当者だけの責任ではなくて市民全員のテーマなのだとすることを説明する必要があります。これは大きな課題です。

それからネットワークについてですが、1年目にはほかの仲間と一緒に十分にコミュニケーションをとる時間がありませんでした。というのも、地元の人に対する対応がまず必要だったからです。この指定のもつ意味と、ユネスコのプロジェクト全体を市民に十分理解してもらう必要があったからです。そのときベルリンの仲間から、自分たちは指定を受けてベルリンで大きな達成ができたから、一緒にユネスコのネットワークで一所懸命にやりましょうという励ましの手紙をもらいました。



(ザッキローリ) この話を終了するには数年かかると思います。とても重要なテーマですから。まず、観光についてお話しし、それから金沢市の担当者の方からいただいたご質問にお答えします。

まず観光という問題です。1年前にサンタフェに行った際に、創造観光(クリエイティブ・ツーリズム)の話をしました。これは観光に残った最後のフロンティアと言われていますが、なかなか市民を説得するのは難しいことです。ポローニャには世界各地から観光客がやって来るので、別の種類の観光が必要なのではないかという意見もあります。また、ポローニャの観光業者に対しても、このクリエイティブ・ツーリズムに関して説明する必要がありました。というのは、リスクや危険もあるからです。観光客がお金をもってきて、お金を落としてくれるというのは大きな魅力です。お金がまちに落ちて、そしてまちがドンドンと豊かになっていく。しかし、そうすると観光客にはもうあまり来てほしくないという気持ちにもなっていきます。

例えば壁で守られたまちというわけではありませんが、すばらしい別荘の周りに壁ができてることがあります。私の住んでいるポローニャ地区は、ヨーロッパのなかでも最も裕福な場所で、20年前には観光に関する市の委員会がありました。その委員会で、「あまりポローニャに観光客は来てほしくない。みんな市を汚くする」という発言があったのですが、それに対しホテルの事業者たちは、「すばらしい、そのとおりだ」と言ったのです。しかし、ホテルに来てくださるのは観光客ですから、それは重大な問題です。です

から市は、行政の役割としてきちんと調査をおこない、観光客ではなく観光業者に対して説得や説明をしなくてはなりません。

創造都市におけるツーリストとしての私の経験についても語る必要があります。サンタフェに行ったときは、サンタフェの市民のような気分を味わいたかったです。大阪に来て、私はパネリストですので、いまはよそ者という気もしていますが、しかし、市民のみなさんと同じように住み、みなさんと一緒に地下鉄に乗って混雑にあうといったような、市民的な経験もしたいと思っています。

次にネットワークづくりと都市間のネットワークの重要性が指摘されましたが、そのとおりだと思います。ワーズパーガーさんやラクロワさんとまったく同意見です。これまで9つがこのネットワークに参加していますが、どのようにして参加するようになったかというのは、いろいろと違うと思います。

エジンバラでは、アーリーと3人の仲間が、市に対して、ユネスコのこのような取り組みについての説明をしました。そして、ハリー・ポッターシリーズの作者J・K・ローリングの参加を請うたわけです。そして彼女が新聞に論文を書きました。そういったことでみんなが賛成したわけです。

ポローニャでは、文化担当の副市長と話したのですが、副市長の方は、「とにかく自分はいま忙しいので、そういう話にはのれない」という、最初は冷たい反応でした。そこで、ポローニャ大学のロベルト・グランディ副学長と話をし、市の国際担当である私が紹介されました。そういうユネスコのプログラムに関心をもったグループと会って、ユネスコの創造都市グローバルネットワークについて話をしました。そして、彼らは、「ポローニャには非常にすばらしい音楽の歴史があるから、音楽についてはすばらしい将来が待っている。市長にこのプランにのって欲しいと言ってください。そして、ユネスコのグローバルネットワークに参加したい」と言うわけです。でもそれはちょっと簡単すぎるのではないかと思いました。しかし、そういったかたちで、私たちは1年でユネスコに発表する書類をそろえ、音楽の分野でネットワークに参加できることになったわけです。

ポローニャとエジンバラでは、もちろん歴史的な体験や伝統も違います。しかし、このようなネットワークに参加したいという意思決定の面では同じでした。ネットワークには適切な仕組みが必要です。仕組みや構造が欠けていてはならないということは確かです。ネットワークが有効に機能するためには、簡単に柔軟性があり、かつ堅苦しくないネットワークというものが重要でしょう。また、都市間の協力も必要です。さらに市民に対して、常に創造都市の活動に参加を求め続けることが必要です。

1年前にこのユネスコのネットワークに参加できたことを記念して、クラシックコンサートや宗教音楽のコンサートなど、さまざまな音楽コンサートをおこなう「コンサートの日」を催しました。6万人の人々が私たちの都市のコンサートに参加してくださいました。1年後、ジャーナリストからインタビューを受けました。「1年経ちましたが、コンサートを1回やったただけですか」と言われて、私は、1年だけのイベントではなく1年をとって何らかの活動やイベントがなされているようなかたちにしたいと答えました。1年後、同じく音楽市となったセビア市との間で

協力の合意を締結することになりました。それは、私たちがかつてよりも音楽の分野で一緒に協力しようというお祝いだったのです。

さまざまなレベルの協力関係が必要です。私たちの場合には音楽、サンタフェの場合にはフォークアートだったと思います。さらにほかの分野の都市とも、例えばクリエイティブ・ツーリズムという面で協力も可能でしょう。ユネスコでは、新たな分野、カテゴリーを考えられるのではないのでしょうか。例えばナポリが演劇市としてこのネットワークに参加すると言われています。このように、創造性に境界はないわけです。

(佐々木) 少し解説をしておきますと、ユネスコの創造都市は、先ほど言いましたように7つのジャンルがあり、デザインというジャンルに対しては、ベルリンとモンリオールとブエノスアイレスの3つの都市がすでに指定を受けています。ですから、ラクロワさんの話にあったように、ユネスコ・デザイン都市相互のおつきあいやネットワークが生まれてくるわけです。それから、ポーロニャのように、エジンバラとポーロニャはやはりヨーロッパを代表する文化都市ですので、ユネスコの方から、「おたくは音楽でどうだろう」、「エジンバラは文学でどうだろう」というような話があって、それで決まったという経緯があったようです。

いま日本で考えるときに、このようなヨーロッパ、アメリカの創造都市が、すでにひとつのネットワークをつくっていて、ここに日本からまた参加をしていくことに、果たしてどのような意味があるのかという問題がひとつあると思います。それから、上海の藩瑾さんもいらっしゃいますが、アジアでユネスコのネットワークにどのようなアプローチをしていくのか。アジアはアジアでまた、創造都市をめざしている、あるいは創造産業の発展をめざしている都市の試みがあるわけですから、私はアジアの創造都市のネットワーク自体もぜひひろげていくべきだと考えています。藩瑾さん、ユネスコとの関係やアジアのほかの都市との関係を、上海としてはこれからどのように考えているかお答えください。



(藩瑾) この場をお借りして、ユネスコに関する考えを述べたいと思います。この種のネットワークを知ったのは2005年です。積極的に申請をはかろうとしましたが、手順をふまなければならなかったわけです。われわれは積極的に、

すべてのユネスコの創造都市ネットワーク、そしてその重要な会議には必ず参加しています。それがなぜ都市にとって重要かという、われわれはみな自分たちのやり方で生活していますが、ある場に集まって、お互いに意見を交流することが重要だと考えているからです。そのような会議の場に臨むことによって、お互いに意見を交換し、交流を進めることができます。そうして、互いに共有できる部分ができると思います。そうしたことが重要なチャンネルとして、われわれがほかの都市と密接に協力を進めるやり方です。

上海はすでにブエノスアイレスなどの創造都市とも交流を進めておりますし、またスピーチでも言いましたように、

上海インターナショナル・クリエイティブ・インダストリー・ウィークも開催しております。これはこういったネットワーク都市を結びつける重要なもので、2007年には非常に大きな、3000平米ぐらいの展示場で、2週間の展示会をする予定です。これは政府がサポートしていて、約400万人民元を注ぎこんだ重点プログラムですので、こういう場を使って交流を進めていきたいという市当局の人間もおります。また、インテリアデザイン、クラフトデザイン、そのほかのデザインを上海にぜひひきつけるよう、マスコミにもひろくカバーして欲しいということで、いま積極的に取り組んでいるところです。

また、都市周辺には多くの工場があり、創造的なデザイナーなどの人材も必要としています。したがって、メーカーも上海に集まってきて、直接的な企業ベースでの連携を模索できるような場を提供しています。これもまたネットワークのなせる業で、地元の人にとっても重要な、創造性とは何なのか、そこに必要とされる産業とは何なのかということについて触れる機会となるとと思います。これがまた、上海というまちにとっても重要性をもちます。

もうひとつ、創造都市・ネットワークに関して、佐々木先生はアジアとおっしゃいましたが、アジアはこれから先、世界の中心になるかもしれないと思います。アジアの諸都市はかなり急激な発展を遂げております。似たような文化的な背景をもっている部分もあるし、大阪とは姉妹都市関係にもあります。また多くの共通点をもっている都市が、いかに協力していくことができるか、マーケット、人材をいかに共有していくことができるかが、ネットワークに対する貢献という意味では重要になってくると思います。また、特に、ネットワークにとっては意見をだしあい、それを実践に移していくことが重要だと思います。

(佐々木) それでは大阪はユネスコとの関係、あるいはアジアの創造都市のネットワークとの関係をどうするのか、お願いいたします。



(井越) ユネスコとの関係については、これからの話ですが、まず大阪がどの分野でめざすかという観点があると思います。一般的に、この会場の方も「大阪いうたら、食べ物や」となりがちでして、それはもちろん重要なことなのですが、一方メディア・アートについても、大阪のめざす創造都市の機能である、アーツとビジネスの融合に資する可能性が高い分野と考えられますので、現在その可能性を検討しているという状況です。

(佐々木) 大阪がアジアのクリエイティブ・コアという話がありました。アジアでどのようなネットワークを築くかということについて、ご意見をお願いします。

(井越) 上海の方からのお話もありましたが、姉妹都市としての関係があるところもありますので、いまのところこれという意識はしていませんが、大阪としてアジアのなかで果たせる役割があれば、検討してみたいと思っています。



(佐々木) ラクロワさんも言われましたが、ユネスコの創造都市に指定されるということは、当然、市役所にとって大事なのですが、それ以上に市民にとって意味があるわけですね。それは市民がまず、創造都市とは何だと考えることもあるし、本当に人々の生活が創造的なものになっていくのかという問題があると思います。市民が活動しているさまざまな分野を創造性の観点からもう一度考え直していくこともでてくるだろうと思います。そういった意味で、本日は一般の市民の方も参加していただいていますし、何か会場からご意見やご質問があれば、あらためてうかがいたいと思います。

(フロア質問：森) 関西外国語大学の森といいます。36年間、中之島で市民の祭り「中之島まつり」の代表を務めてきました。その観点からの話になるのですが、最初に佐々木さんが21世紀は国家ではなく都市だとおっしゃいました。私はまさにそのとおりだと思います。ところが、現実にはたいへん難しい問題をかかえています。20世紀から21世紀にかけてグローバル化が話題になりましたが、結果的に21世紀を迎えてみたら、われわれが迎えているのは、資本のグローバル化と市場原理主義です。

資本はグローバルになったけれども、では市民がグローバルになったか、都市がグローバルになったかというところ、そうではありません。また一方、国家はやはり強大で、何としてでも国民を統合したい。また資本の利益の保護のために、一所懸命に世界中で愛国心とナショナリズムをもちあげているわけです。そのような時代のなかで、都市が国家をのりこえて、また対等以上に、世界中と結びつこうとすると、それこそ市民の精神が必要だろうと思います。

では、市民とはいったい何だろうかと考えてみたときに、単に何か利益があるとか、このまちが好きだということではなく、そのまちに対して責任をもとうという姿勢がなければ、本当の市民とは言えないだろうと思います。また、ほかとコミュニケーションができる、共通の問題を解決できるという精神をもってこそ、本当の市民だと思います。チャールズ・ランドリーさんの論文を読んでもまさにそのとおりだと思いますが、そのような市民を育てなければ、都市と都市との連合だといくら言っても、市民同士が結びつこうという姿勢がない限り、創造都市の連合というのは難しいのではないかと思います。

そういう意味で、どのようにしたら、われわれはそのような市民を育てることができるのか、ということもぜひ大きな課題としてとりあげてもらえればと思います。

(佐々木) いま、お話しいただいた森さんは、中之島にある歴史的な建物である中之島中央公会堂が、ある時代に取り壊しの対象になったとき、それは歴史的建物だから保存しなければいけないという声をあげられた方です。最初はひとり、ふたりの小さな声だったのが非常に大きな声になり、市役所を動かして、現在、大阪の非常に大事なランドマーク、歴史的な記念碑として残っています。そういった力が中之島まつりにはあるのです。いま、創造都市を考えるうえで、大阪の市民、あるいは日本のそれぞれの都市の市民の力をもう一度創造的に発揮することがおおいに必要なだろうと思います。私もたいへん同感しております。ほかにご意見はございますか。

(フロア質問：花岡) 東京都の調布市から参りました花岡と申します。調布市の紹介を簡単にさせていただきますと、東京都調布市は21万5千人程度の市で、ご存知の方であればたいへんうれしいのですが、深大寺という有名なお寺があります。天台宗の名刹で、ぜひおこしいただければと思います。

さて、創造都市、創造的なまちづくりとうちあげてみても、一担当者の限界もさることながら、市場原理主義ということもあって、文化から取り組んでいくということが非常に難しかったです。そこで、ひとつ質問をさせていただきます。

そういったなかでいろいろと取り組んでいると、先ほどラクロワさんからもお話がありましたが、うちでも想定をされるのは、創造都市をめざそう、あるいはユネスコの指定をめざそうというときに、おそらく市民からは「うちは創造的ではないだろう」という皮肉がでてくるのではないかと。いま、調布市では、京王線が市の真ん中を東西に横切っています。その3駅を含む区間が、今度、連続立体交差事業で地下化されるので、いままでレールがあったところにちょっとした空間ができます。そこで何か取り組めないかといろいろ考えているのですが、いきなり創造都市といってもなかなか難しいだろうと思います。

自分が一番悩んでいるのは、先ほどザッキローリさんからもお話がありましたが、一行政マンあるいは市役所のまちづくりでの役割は何だろうということです。リードしなくてもいいところもあるでしょうし、もう少し前に出ていいところもあるかなということでも悩んでいます。そこでいま登壇されているみなさんに、日頃、仕事を進めるうえで一番心がけていること、役割としてどのようなことがあるのか、教えていただければと思います。

(佐々木) いま、ご質問があったことも含めまして、創造都市における市民の役割、市の行政と市民の活動のパートナーシップのあり方についてのご質問です。

(ラクロワ) お話しになっている間に、いろいろな点を考えていました。市民を巻き込むということはとても重要なことですが、その場合のネットワークングというのは、いわゆるローカルでのネットワークングだと思います。いろいろなレベルのネットワークングがあると思いますが、まずは自分たちの間でのネットワークングが必要です。市民間、あるいは文化、経済、そして観光業などいろいろな市民の団体がありますが、そうした団体がお互いに理解を深めて何かをやるとうようなネットワークングもあるでしょう。

そこで、私どもモンテリオールでは、住宅環境を改善することからの創造性ということに焦点をあてよう決めました。そのなかで考えたことは、まず市民に対して、イベントをおこない、そこで認定を受けようと考えているという説明をしたのです。例えばフリーコンサートなど、非常に単純なイベントを組織しました。オープンハウスと私たちは呼んでいたのですが、ファッション、グラフィック、建築、いろいろな分野のデザイナーを招きました。彼らは、それぞれの分野で賞を受けた人たちです。それぞれの組織のなかでの賞があったとしても、また受賞していたとしても、市民の間ではそのような情報がひろがっていないため、



モンリオールのいわゆるデザイン賞を受けた人たちを公表しようとしたのです。これが最初のイベントでした。このようなイベントをおこない、それに対してさまざまな新聞でプロモーションをかけました。7千人の人たちが3時間で、オープンハウスを見学できるようにしました。すると、市民はそこへ出向いて行き、どのような状況にあるかを認識したわけです。

そこで重要だったのは、専門職の人たちに対してデザインのプロセスを説明してもらうこと、またプロジェクトに卓越するためには何が必要かということの説明してもらうことでした。それから、よりよい環境、創造的な環境をつくり出すためには、いろいろな需要を高め、そして教育のレベルも高めなければいけません。よいデザイナー、よい建築家、よい音楽、よいアートというのは、すべてが文化です。ですから、音楽の都市、あるいはフォークアートの都市となるならば、市民がいろいろな分野の文化に対する認識を高めなければならないと言えます。そういう意味で、私どもは多くの人たちを動員することに力をいれて活動をスタートしたわけです。

もうひとつ、ネットワークとネットワークをつなげることについて、それを“正式に”おこなうことは必要ないと思います。もちろん、ほかの都市とのネットワークを結ぶということは永遠につながっていきます。例えばわれわれは2004年に新しいデザインシティというテーマでシンポジウムを開き、グラスゴーやリスボアなど、多くのデザイン振興都市の方々を招いて、互いの意見を交換しました。これが友好のはじまりでした。私は、このユネスコの創造都市ネットワークに加わるよう声をかけています。いろいろなところでネットワークをつくっても数が増えるだけですから、まとめ役となっているようなところひとつに集めることが大切だと思いました。

それから納得のいかないところは、創造都市間での競争です。それはとても残念なことだと思います。パリにあるユネスコ本部で話したことがあります。例えば100のフォークアート都市があってもいいのではないのでしょうか。複数の音楽都市やアート都市があってもいいと思います。つまり、ラベルやブランドの問題ではないということです。モンリオールは北米で唯一のデザイン都市だと言っていますが、そうではなく、ネットワークに多くの都市がデザイン都市としてはいつてきてほしいと思います。

増えれば増えるほど、お互いに貢献しようというモチベーションが生まれますし、ネットワークが豊かになってくると思います。私の意見に同意していただけるかどうかはわかりませんが、日本でも多くの都市が関心を示して競争がおこってしまうと思います。ネットワークにはいりたいと考え、デザイン都市として、あるいはデジタルアートとして参加したいという都市があるのですが、同じものではないのですから、こういった競争があるのはフェアではありません。これをユネスコに私は提案したいと思っています。

(ザッキローリ) 行政の役割というのがひとつ質問のポイントだったと思います。重要なのは、先ほども申しあげましたが、まず見渡すということ、調査をするということ、そして、潜在性を見いだすということ、そして市のなかでネットワーキングしていくということです。しかし、歴史を

ふりかえって、現状を見ることも必要です。過去の連携や都市間の関係はクリアで、いわゆる姉妹都市関係という時代は終わったと思います。

ポーロニャは、13の姉妹都市関係をもっています。現在、アクティブに活動しているのは3都市間です。第二次世界大戦後、ヨーロッパは東欧と西欧とに分かれていました。ポーロニャは Kommunismus 化した時代もありました。ドイツのライプツィヒと都市関係を結んでいますし、ソビエトの都市とも、ウクライナとも姉妹都市を結んだこともあります。これらは政治的な意味で、その時代には有効でした。しかしいまや、われわれの果たす義務はかわってきています。非常に極小化し、ローカル化しているわけです。

行政は、市民のために存在するのです。市民にとってのニーズを把握することが重要です。ただ、これはとても難しいことです。国家は大きな問題を取り扱いますが、市民にもっと近い問題を取り扱うのは、市の行政だと私は考えます。ですから、どの領域においても、例えば東京と姉妹都市を結んでポーロニャのスバゲティを食べてもらうとか、東京のお寿司を食べるといったような姉妹都市関係ではなくて、その協力関係はまったくかわってきています。もっと具体的な、いろいろな分野での契約や同意協定が結ばれていると思います。私は地中海の出身ですが、ローマの人たち、ルーマニアや西ヨーロッパのジブシーたちのうちの90%は、ルーマニアのクライオバ市からやって来ています。そこで、私どもの市長がクライオバ市に行き、話しあいをする。これは国家の首相がやるべきことではなくて、市がやるべき仕事だと思います。

2点目として、このようなディスカッションのなかで築いていかなければいけないのは、南北間の市の関係です。確かにこうしたディスカッションを、南北間でおこなうことにはリスクがあると思います。6カ月前に、プッシュヌさんというユネスコのスタッフが、「ポーロニャは、映画の分野の創造都市としても考えられるね」とおっしゃいました。確かにそうです。しかし、私は「いいえ。もっと考えてください」と答えました。ヨーロッパのなかやアジアで豊かな国々のなかには、ミュージックデザイン、それから映画の創造都市もあると思います。例えば、ポーロニャ、シベリア、それからブラジルの都市の間での協力関係もありますので、もっと南北関係も考えていかなければいけないと思います。

(ワーズバーガー) 簡単に一言申しあげたいと思います。先ほどおっしゃった点に戻って、私が申しあげた点をもう一度明確にしたいと思います。

われわれはもちろん創造都市、ユネスコに認定されていますが、どうしてネットワークで会議が開かれるかということ、創造都市に認定をされるだけではなく、アイデアを創造的に共有することがその場でできることを重要だと考えているからです。そのために、10時間かけて会議をおこなっているのです。「ネットワーク」なのです。「ワーク」というのは、「何をすべきか」ということです。違う地域社会には異なる点もありますが、類似点もあります。ですから、そうしたところを協力して解決をしていくことが目的だと思います。



(ランドリー) ここ3時間の間に  
でてきたテーマは何かと考えてい  
ました。1点目は、より創造的な  
場をつくるということです。それ  
が、都市の日常生活のなかにどの  
ように見いだせるかということだ  
ですが、それはみんなの共有する問

題だと思えます。まずは参加するということ、それは創造都市というコンセプトのなかに含まれていると思えます。

それから2点目に私が気づいたのは、創造都市と言ったとき、われわれはそれに対応していかなければならないと思えます。先ほど、大阪は食の文化だとおっしゃいましたが、ポーロニャには音楽もあり、新しいテクノロジーもあります。そういう意味では、音楽の面で、歴史とともに適合していかなければならない。つまり、音楽がひとつの触媒となる、カタリスト(catalyst)となるわけです。

3点目は、横浜の方が先ほど、創造性が豊かになったけれどゴミやリサイクルの問題もあるとおっしゃいました。ですから、われわれの頭で考えているよりも、もっとひろいものを扱っていかなければならないと思えます。

4点目は、それぞれの分野の垣根を全部とりさって、それを融合化して、それぞれをもっとひろい意味で、都市において活用していくことです。

5点目は、われわれには目に見えたプロジェクトが必要です。つまり、考えをかえていくために、目に見えるものをプロジェクトとしていくことが必要だと思えます。それについてはまた明日、話しあっていきたいと思えますが、これはとても重要な点だと思えます。

6点目に、認定を受けるということは象徴的なものです。それは、そのほかの活動に対して、触媒的な作用をもっていると思えます。ですから、その認定に関する催しを、博覧会のような大イベントにするのか、あるいは小さなステップを何千もコーディネートして大きなステップにしていくかというジレンマがあるわけです。ジレンマというよりは、そういう機会をどのようにつくっていくかということですが、参加型で進めるためには、参加させてひとつの証拠をつくるということがとても重要だと思えます。

最後に、認定を受けるまたは受けられないということについて。都市を教育し、その知識を増やしていくためには、ハードウェアとソフトウェアの面があると思えます。認定を受けるということは、都市の神経経路であって、そこに作用するものです。「名誉」を築きあげること、そして認定を受けることは、その都市のなかからの大きな共鳴がでてくることだと思えます。これは、ブランディングにもつながるかもしれませんが。都市がどのように将来を語るのかということがビジョンですが、それが真の意味で、市からでてくるものであるのかどうか、市民が自分たちで参加をしてビジョンをもって動くのかどうかということが、創造都市であるか否かにつながってくるのではないかと思えます。

(佐々木) 私どもは、今回のシンポジウムを企画するにあたり、ネットワーク、あるいは連携という問題について、さまざまなレベルで考えてみようとしています。ひとつは、いま話題にしていますユネスコが提唱しているグローバルアライアンス、グローバルのネットワーキングの問題です。これは、先ほど、森さんの話にもありましたように、私ど

もは21世紀を、都市と都市が直接、語りあい、グローバルな場で対応していく席にしたいし、戦争やテロリズムや弱肉強食の競争をのりこえていくための対話を、都市が自発的にひろげていく場にしたいと思っています。とりわけそれを創造性、あるいは芸術・文化と合わせてひとつのテーマにしながら、語りあうということを考えてきたわけです。

そういう意味で、これはグローバルなレベルからもちろん考えなければならないし、アジアというレベルでも考えなければいけません。また、私ども日本の社会をもっと創造的にしていくという意味でも、それぞれの都市が創造都市になっていくこととあわせて、創造都市のネットワークをつくりながら、競争ではなく連携をしながら互いに学びあうという、刺激しあう場をつくっていきたい。なんといっても、日本という国は、あいかかわらず中央政府が威張っていて、なんとなく後ろ向きの愛国主義が強調されている時期だからこそ、都市ががんばらなければならないと思うわけです。

都市が創造的になるうえで一番大事なことは何か。市役所だけでは創造都市はできません。あるいは市長ひとりだけががんばってもダメです。むしろたくさんの市民ひとりひとりの生活が創造的になっていく、あるいはお互いが創造的なネットワークをひろげていく。そういうなかで、最も創造的でない市役所をとりまいて、市民の力で市役所を創造的な場にかえていくということが必要なのだらうと思えます。ですから、多重的なレベルでの創造性のネットワークというものを考えたいと思えます。

明日は、創造都市と文化的多様性というテーマ、そして創造都市における芸術家の役割というテーマで。明後日は、創造都市と創造産業クラスターというテーマに分けて、さらに議論を深めていこうと思えます。それらをふまえながら、これから日本の社会全体、あるいはアジアをもっと創造的な社会にかえるためのさまざまなネットワークの提案、あるいは私どもがどのような方向に進んでいけばいいのかについて、ひとつのまとまった方向性をだして、アジェンダをだしていきたいと考えております。



## 閉会あいさつ

金児 暁嗣

大阪市立大学 学長

大阪市立大学学長の金児でございます。閉会にあたり、主催者を代表いたしまして、一言ごあいさつ申し上げます。本日は、「創造都市連携フォーラム」に、たくさんの方々にお運びいただき誠にありがとうございます。大阪市立大学では平成5年より毎年、大学主催の国際シンポジウムを開催してまいりまして、都市型総合大学としての本学の研究教育目標に関連したさまざまなテーマに関する国際的な討議の場を設けております。それによって、学内外の研究者の学術研究に資することを願いますとともに、大阪に住む市民のみなさまへの有意義な情報の発信に努めております。そしてまた、そのことによって都市行政施策等への提言をおこなってまいりました。

いま、都市型総合大学と申しましたが、このことについて少し触れさせていただきたいと思います。

本学はこれまで、めざすべき大学の目標像としまして、「都市型総合大学」を掲げてまいりました。「都市型大学」とは、本学の建学の精神を凝縮して表現した言葉でありまして、大学としての普遍的な使命に加え、自治体が設置する大学として、人口や経済・産業等が集積する都市の諸問題に正面から取り組み、成果を都市と市民に還元することを表明したものであります。要するに、都市を学問創造の場とし、大学が市民の精神文化の支柱となることを謳ったものであります。

今年度の国際シンポジウムも数えて第15回目にあたりますが、これまで「都市」をテーマにしたシンポジウムが、今回を含め実に6回も開催されております。このことは、この国際シンポジウムが本学の理念に沿って開催されてきたことを示すものであります。

今年は創造都市研究科を中心に企画を立案いただいております。創造都市研究科は、『都市』をキーコンセプトにした新しいタイプの社会人向け大学院として平成15年に開設され、関西都市圏の活性化をめざして、少人数のインタラクティブな教育による高度なプロフェッショナルの養成と問題解決型「知の創造」に取り組んでおり、社会人大学院としてお蔭様で活況を呈しております。

そして、昨年度の法人化を機に、本学はあらためて本学の個性を21世紀に輝かせ、大阪の再生と創造にも寄与することをめざして都市研究プラザを設置し、「都市型総合大学」という本学の個性を表現できる、国際的・市民的な都市研究ネットワークの拠点・出会いと交流の場を設けました。

都市史における大きな転換期にある大阪にあって、本学は大学の組織全体を都市に基盤をおく社会実験の場として活用し、設置者や地域社会と連携・協議しつつ、不断に創造的な思考を重ねていくことによって新たな社会貢献ができると考えており、大学が地域社会と特定の関係を結び、どのように貢献しようとしているかということは、今後の大学、わけても公立大学のアイデンティティの重要な構成要素となると思っています。今回のシンポジウムのテーマは、大阪市の創造都市戦略そのものをとりあげているという意味において、いま申し述べました本学の教育研究の理念にも適い、また本学の特色を内外に発揮できるものと自負している次第でございます。

このたびのフォーラム、シンポジウム、ワークショップを開催するにあたりましては、大阪市、財団法人大阪21世紀協会、大阪商工会議所、財団法人大阪国際交流センターにも主催者としてお力添えをいただきました。そのほかにも多くの方々、関係機関のご支援をいただいております。この場をお借りしまして、厚く御礼申し上げます。

最後に、本日の連携フォーラムを皮切りに、あと3日間ございますシンポジウム、ワークショップが意義あるものとなりますことを念じつつ、簡単でございますが、閉会のご挨拶にかえさせていただきます。本日はまことにありがとうございました。





## 閉会あいさつ

石毛 直道

国立民族学博物館名誉教授

パネリストのみなさま、会場のご参加のみなさま、ごろうさまでした。この3日間、ひとつの会場に、海外からおいでになった方、あるいは、国内の各地から参加者が集まって、創造的な意見の交換をしたわけです。考えてみると、この集会は、歴史的には都市というものが長い時間をかけて築いてきた都市的機能のミニチュア版ではなかったかと私は思います。歴史的な都市というものは、文化を異にするさまざまな民族や、同じ国のなかでもいろいろな地方の人が集まって、共生する場所でした。宗教や文化や考え方の違う人々が都市で交流しあって、そのなかで新しい価値観や暮らし方が創造されてきたわけです。

地続きのユーラシア大陸の都市の歴史に比べますと、島国である日本の都市は、たいへん違っていることがあります。それは、日本の都市は長い間、日本人だけを住民にして成立してきたものであるということです。江戸時代に日本が鎖国政策をとったこともあり、都市で外国の人と隣りあわせ暮らすという経験をわれわれはもちませんでした。世界についての知識は書物をつうじてえるだけで、長い間、外国の人々と直接に生活の場で交流しながら、いろいろそれぞれの文化をぶつけあうことはなかったわけです。この状態は、日本の普通の都市では約半世紀前まで続きました。

そのような日本の都市のなかで、近代になってからの大阪はほかの都市と少し違っております。大阪市は、日本のなかで朝鮮半島出身の方の定住人口が一番多いし、あるいは、中国などアジア出身の方、あるいは、その二世の方などが定住する人口が日本の都市のなかではたいへん多いところです。こういった外国出身、あるいは、その子孫たちで大阪に住んでいる人々と交流し、異なる文化の出会いのなかから新しいものを創造していくことが、これからの大阪の課題ではないかと思えます。

この会場である大阪国際交流センターは、大阪市民と大阪にやってきた、あるいは、大阪に住んでいる外国出身の方々との交流の中心地としてつくられた施設です。異なる文化が交わりながら大阪に活力をもたらしてくれる拠点として、大阪国際交流センターが果たす役割は大きいはずですが、このセンターの関係者のひとりとして、このセンターの活動に対してみなさんのご支援を願う次第であります。

さて、この3日間の会議で、さまざまな事柄が積極的に討議されてまいりました。その成果をこれからの大阪のまちづくり計画にいかし、また、世界や国内の創造都市との連携を深めていくことがこれからの課題です。それについては、ご出席のみなさま方のご協力をお願いする次第です。どうもみなさんありがとうございました。

# セミナー

河川 洋一郎 CGアーティスト 東京大学大学院情報学環教授  
Yoichiro Kawaguchi



鹿児島県種子島生まれ。筑波大学芸術学系助教を経て、1998年より東京大学大学院工学系研究科・人工物工学センター教授。2000年より東京大学大学院情報学環教授。1975年からCG(コンピュータグラフィックス)に着手し、世界的CGアーティストとして活躍中。自己増殖する形の成長アルゴリズムを使った「グロースモデル(Growth Model)」という複雑系で有機的、濃密な超高精細CG画像の世界を確立している。

最近では「ジェモーション(Gemotion)」による人と情感的に反応する舞台空間の国際的なパフォーマンスを数多く手がけ、また、CG映像の画面が生き物のように本当に立体的に凹凸反応する世界初のジェモーション・ディスプレイを開発し、話題をよんでいる。



はじめに

(河川) 本日のタイトルは、「メディアアートと大阪の可能性」となっているので、大阪がアジアの中心であった場合を考えたときに、文化・芸術・最先端メディア技術が世界的に、例えばヨーロッパ、アメリカ、アジアなどあると思うのですが、大阪がアジアの中心点となったときの世界に対する役割を考えてみました。僕の場合、なるべくヨーロッパやアメリカでそれぞれ違う独自の多様性をだすための話にもっていった方が一番おもしろいかなと思いますので。

先週、先々週、東京やこちらでASIAGRAPHというのを開きました。アメリカにSIGGRAPHという大きな大会がありまして、ヨーロッパにはEUROGRAPHというのがあります。アジアがこれからの21世紀をリードするためには、ASIAGRAPHは重要です。ヨーロッパやアメリカとアジアが、それぞれ独自のおもしろいことをだすことによって、多様性のある地球上の文化・芸術が生まれて進化するというのを考えているのです。

日本が最も得意とするところはロボット、漫画やアニメ、文化的に言うと「萌え」とか「オタク」などがあるのですが、それも含めてバイオや脳の研究などいろいろあると思います。今回の東京のASIAGRAPHの場合は、日本バーチャルリアリティ学会というところが国際大会のSIGGRAPHで論文や研究をとっていますが、アート展をやりながら最先端技術も含めて、いわゆる多様性に富んだ世界のなかのヨーロッパとアメリカとアジアと考えたとき、多様性のおもしろい文化をつくるためには日本の最も得意な分野をのばさないといけないと思います。本日、日本バーチャルリアリティ学会の会長の岸野さんが来ているので、先進技術、先

端技術ということで、あいさつをしてからはじめたいと思います。

日本バーチャルリアリティ学会の会長は今回のASIAGRAPHのメインで、国から頼まれたホスト役でしたので、ここは大阪ですので一言お願いします。



(岸野) 日本バーチャルリアリティ学会の会長をやっています、大阪大学情報科学研究科の岸野と申します。

日本バーチャルリアリティ学会は、最近は芸術と科学の融合と言われているのですが、まさしくそれを先端でいっている学会です。エンジニアリングもいまずし、河川さんのようなアーティストもいます。それから、アニメなども全部加わって、何か楽しく、感動をよぶような学会にしようとしています。実は河川さんをサポートするためにできた学会かなと(笑)。設立してちょうど10年たちますが、河川さんは設立時代からずっと理事をやっています、VR文化フォーラムなどすごく楽しいことを屋久島、バリ島、台湾、上海などでいろいろなことをやっています。

バーチャルリアリティ(VR)というのはインタラクティブ性(能動性)があります。創造都市というのは、みなさん方も参加して行って、インタラクティブな都市にしようというのがメインのような感じがしますので、バーチャルリアリティ学会も関係するかなと思っています。

## 大阪の独自性

(河川) 21世紀の時代はよくわからないことがおきることがとても重要です。よくわかることをわかるようにやったのが20世紀で、それは論理的に非常にわかりやすいのですが、このようなネット時代でコンピューターが普及すると、わかることは前もってわかってしまいます。最も重要なのは、よくわからない、わかりにくいことをどうやって解明していくかということで、それがこれからの21世紀の新しいテーマなのです。そのあたりは大阪っぽいのではないのでしょうか。行動がよくわからない、気まぐれとか、集団をつくらない。何かパラパラとか、いろいろなよさが

ありますね。そういうチャンポンなところが非常にいけるかなという感じです。ああいうめちゃくちゃな文化は、「めちゃくちゃ」というのはほめているのですが、ヨーロッパにはないですよ。

本日のお話のテーマ、アジア、ヨーロッパ、アメリカなどいろいろなところがあるときの多様性のなかで、例えばアジアが21世紀をひっぱるような文化・芸術、先端メディアをつくれるかどうかというのは、ものすごく重要なことだと思うのです。そういう違いをだすには、得意なものをより得意にのばすことです。それが最も健全に魅力がでる方法です。関ヶ原で豊臣方が勝っていたら、いま、大阪は日本の首都になっていたはずですが。僕は昨日、鹿児島で島津家の話をしたのですが、島津家は豊臣家についたので、もし関ヶ原で豊臣方が勝っていたらここは首都であって、鹿児島は第2の都市かもしれないし、台湾などもいま頃は日本の領土で文化がつながっていたかもしれないとか、歴史はどうなるかわからないものです。

そこで、魅力的なものをどうやってだすか。アメリカやヨーロッパの人が見たときに、アジアの大阪に行きたいと思わせるようなものをつくらないといけません。自己生産する、自分たちでつくる。「あそこに行かないと、それがない」というものをつくりだすことが重要だと思います。

本日のテーマは、「メディアアートと大阪の可能性」となっていたので、ちょっとびっくりしました。「メディアアート」という言葉自体は、コンピューターを使っているので、地域性やローカル性がでてきにくいのです。ニューヨークもロンドンも、まったく同じものがでる可能性が高い。このなかで魅力のあるものをつくりだすためには、そことどこどこのよさをださなければいけないかもしれないのです。本日、ランドリーさんが来ていますが、彼に「また大阪に来たい」と思わせるためには、大阪の魅力を存分にひきださなければなりません。

そういうものをこちらにいる僕たちがつくらないといけません。そう考えたときに、文化・芸術は2～3年、4～5年、目先だけで動いて腐れるよりは、50年、100年、数百年もつものをつくった方が、地域の文化・歴史的にいうとすごく貢献しますね。力強いメディア時代の文化をつくるために、アジアのなかで大阪が中心となって動き、自分たちで悩み続けながら、模索しながらつくっていくことの一部でも参考になってくれればと思います。

#### 無関係なものを結びつける

僕がコンピューターグラフィックスに手をだしたのは、1975年でした。いまから三十数年前です。現在、目の前にはいっているものとまったく逆のことを結びつけることは、結果的にはすごく幅がひろがって、発想が別の観点からでてくるので、実り豊かなものをだすときがあるかもしれない。僕の場合、1975年頃から具体的にはじめたコンピューターグラフィックスはアートというものを、いわゆる日本で教えている慣例的に最も普通な手法であることをおいておいて、まったく逆の方から、例えばアートをやるために数学、物理など、まったく無関係なところをやってみようと思ったわけです。

もうひとつ、普通のアートの教育は、例えば美術系大学だと生身の人間をおいて、ヌードデッサンをしたりするわ

けです。建築デザインなどいろいろな手法があるわけです。それをまったくおいた段階で、正反対なところからそれをアプローチしたら何が生まれるかわからない。そういうのがあって、それをやってみようと思ったのがその頃です。

それをやると、当然たいへんなことになります。四面楚歌です。大学院の研究所でも、「うちの研究所にガン細胞がはいってきた。どうしよう。あいつはアートを語っているのに、いつも数学とかプログラミングの話をしている」と、たいへんなことでした。考えてみたら、1970年代は暗黒時代です。その時代でアートとの関係で数学とコンピューターの話をしていると、周りはみんな本来の伝統的な手法のデザインやアートをやっている人たちで、その人たちから見たらものすごく不思議な感じがするわけです。だから、会話が成り立たない。サインとかコサインと言っていると、めちゃくちゃになってきて大混乱に陥ったことがありました。ただ、いまはどここの美術系の大学にもメディア系ができてはじめています。

アジアを考えたときに、アジアの特質は自然(nature)、宇宙(cosmos)、大宇宙(universe)、雨とか風を含めて、身体的に感じるものがものすごく敏感だということです。だからアジア的な文化というのは、最初から大設計された大聖堂があるわけではありません。自然界に魂が宿るといのは多少あります。そのあたりを徹底的に考えました。それで僕は、自然界の生物からアートを見直してみようと考えたのです。

アートというのは、要するに自然界の生き物という、美の規範原理としての標準的なものの原理として、自分でデッサンやスケッチをするのをおいておいて、数学的な形の原理を生物からやっていったら何か新しい美の規範がでるのかもしれないと思って、それをはじめていったのです。いま思えばたいへんでした。「もう一回70年代に戻れ」と言われたら、あの暗黒時代はすごくたいへんなような気がします。5年ぐらい、暗黒時代を経たような気がします。

いま、うちでオペレーションを手伝っている院生はシミュレーションプログラミングの子たちです。いまとなつてはコンピューターのシミュレーションプログラミングは当然のような時代ですが、昔はたいへんでした。

先ほど「自然」と言いました。僕の郷里である種子島では、ふと家を出て、外に出るとハイビスカスが咲き乱れています。「咲いている」のではなく、「咲き乱れている」。あちこちに咲いています。これが僕が育った自然環境です。ハイビスカスが生えている向こうの山から、日本の国策的な宇宙探査型の、打ちあげ宇宙ロケットが飛んでいくのです。だから僕のなかでは小学校のときから、宇宙に行くということと自然界が同居していました。400～500年前にポルトガルから鉄砲伝来があったので、火縄銃の時代もあったのですが、僕にとっては鉄砲伝来とはもうひとつ別の節目として、宇宙センターと自然環境がありました。

当然、海に飛びこめば、熱帯魚がいっぱいいます。赤い魚、青い魚がサンゴ礁の間にいっぱい泳いでいます。だからいまの種子島で非常に有名なのは、サーファーがいっぱいいることです。サーファーギャルというのでしょうか、種子島に永住して一生波乗りで過ごしたいというお嬢さんたちがいて、昼はレストランや食堂に住みこんで働き、毎日波乗りをしたいという女の子たちがいっぱいいます。種



子島は細長いので毎日必ず波乗りができます。潮がいいので、あそこは天国みたいです。

#### 映像の新しい見せ方 動きに反応する映像

いま、伝統的な世界のなかに、例えば背景の映像が踊り手と一緒に反応して動いてくれるとか、踊り手の一挙一動の感情的な世界が映像に反映してくれる。あるいは4畳半一間でお茶をたてた場合、4畳半一間のお茶室が100畳分ぐらいに拡張されるとか、お茶を点てる状況が深海1万mぐらいの深いところでやっているような感じでお茶を点えられるとか、いま現在の状況を拡張するとか飛躍することが、ひょっとしたらメディアを使うと可能になるかもしれない。伝統芸能の世界をものすごく大事にしながら、現在の先端技術を加えることによって、バーチャルリアリティで、ありえるものをつくりだしてみたいというのがあります。そういうことができるかもしれないと考えています。

だから、屏風絵が雨や風、暑い、寒いというときに、自然界と同じように自ら変化してくれるようにできるかもしれないと考えました。また、屏風絵が立体的に飛びでるかもしれないとも考えられます。あるいは、屏風絵に実際のCG映像が映った場合に、凹凸のあるCG映像と同じように本当に凹凸してくれる。でたりへこんだリアルタイムに、実時間ででたりはいたりすることができるかもしれない。そういうことをいま、東大で研究しています。

2曲、1曲、6曲など屏風はたくさんありますが、こういう世界は伝統的に、例えばアジアや日本のなかで培っているひとつの重要な文化の手法だと思います。これをいまのメディア、コンピューターの世界にもちこむことによって、アジアから発するメディアアートのレベルをものすごく高くもっていければ、アジアの基準が世界の基準になるかもしれない。そういうことをやってみたいと思っています。

1mぐらいの巨大な扇をたくさんつくって用途を考えてみようという実験も、いろいろやりはじめています。1mぐらいの扇だと結構、使い道があります。風もいっぱいであるし、画像が反応する扇も考えられるわけです。ですから、伝統的な扇も、21世紀の新しい提案ができる可能性があります。

器もいまは焼いてつくっていますが、こういう陶磁器もいろいろな意味でコンピューターを使うことによって、コンピューターグラフィックスの映像そのものが器になる可能性が十分あります。昨日、僕は鹿児島に行ったら、薩摩切子というガラスがありました。島津家の殿様の末裔が薩摩切子をやっているのですが、あれと組みあわせると、ひょっとしたら30cmとか、40~50cmの巨大な薩摩切子のオブジェができそうなので、ちょっとやろうかという話をしています。そういうことが可能性です。

また、着物類もCGを使うことによって新たな展開ができる可能性が強いと思います。着物や浴衣などアジア的な衣装を、どうやってコンピューターとつなげたらおもしろいものができるかということは、あまり前例がないので、自分たちでやるしかありません。いま、そういうことを試みています。

例えば今年8月に開かれた国際大会のSIGGRAPHのオープニングショーでは、簡単に出力した、僕のコンピューターグラフィックスの映像を使った浴衣をつくりました。鏡

割りのときのアシスタントに、コンピューターグラフィックスでつくった浴衣を着てもらおうということを実験的にやってみました。

先々週開かれたASIAGRAPHの国際大会のときにも特別に着物をつくりました。手で縫ってつくったのですが、歌舞伎のようなものもつくるとおもしろいと思っています。こういうのは非常に大阪っぽくないかと思っています。京都というよりも何か大阪っぽいですね。言うことをきかないようなエネルギーがあって、繊細というよりも大胆。めちゃくちゃでよくわからないとか、何かそういうものをうまくとり入れた大阪風の着物ができるかなと思って、つくりました。全面的にコンピューターグラフィックスでつくった映像によってつくった着物です。

本物は1、2着しかなくて、今回、ASIAGRAPHでアニメ映画監督の押井守にあげてしまいまして、後で本人に「どうせ要らないなら返せ」と言ったら、「絶対もって帰る」と言ってもって帰って、返ってこなくなりました。僕の手元にはもうないので、写真しか残っていません。着物にもコンピューターグラフィックスが応用できるだろうということをつくったものです。



数年前にNHKのデジタル記念放送の生番組でおこなった例です。中国の女子十二楽坊の前座があった後に、最後に雅楽の東儀さんと、藤間流の藤間信乃輔さんにテレビの舞台で踊ってもらって、背景が全部彼の動きに反応するという舞台空間を生番組でしました。



1,000人ぐらいがはいるホールのなかで、舞台と役者との反応をすべて大スクリーンに映して空間をつくるということをやりました。この考えは茶室でもできます。先ほど言った、4畳半の茶室を無限にさせるというのも可能かもしれません。

また、この番組では、雅楽の東儀さんが踊っているところに、200台のハイビジョンテレビのモニターを置いて、彼の動きに反応して、背景のCG映像が全部反応するというもおこないました。



これは金沢のホールで、5年以上前に1,000人ぐらいを集めてやりました。ここで使った線画のCGは、1975年につくった線画のCGで、下にいる女性が踊ることによって、30年前につくったCG映像が舞台の女性の踊りに合わせて、反応して動いてくれる。動いてくれるということは、画像がスピードを加速させたり減速させたりすることを、この女性の動きによってすべてリアルタイムにコントロールして計算しているということです。30年前につくったこういうCG映像がいま、舞台上で踊っている方の動きに応じて、反応して形を変えてくれる。踊る人からの反応をとりこめるということです。

そうすると、例えばヨーロッパにオペラ座とかスカラ座などシアターがありますが、ひょっとしたら大阪も含めてアジアに新しい21世紀型のシアターができる可能性があります。日本の伝統的な文化を使ったアジア型の、ヨーロッパにあるオペラ座やスカラ座のようなものと違う意味での、アジア型のシアターをつくる可能性があるかもしれません。

また、大樋さんという金沢の陶芸家にステージでお茶を点てもらって、お茶の一挙一動が背景の大スクリーンで、お茶の波紋をCG映像で動かすということを実験でやりました。4面とか天井を全部囲んだ映像のなかでお茶を点てると、雲の上のお茶会とか、深海でやるお茶会も可能かもしれないと思います。



幽玄な世界を般若の面をかぶっている能面師の方に踊ってもらい、バーチャルリアリティ的な幽玄な世界を踊っている般若の面の方と同じように表現できないかということもやったことがあります。般若の面をかぶった情念の世界をどこまでコンピューターで迫っていけるかということをやってみました。

ここで気をつけなければならないのは、本当の伝統芸をやっている人が、こういうメディアを温かく受け入れてく

れるか、それとも嫌うかということです。これはものすごくデリケートな問題です。少なくとも僕が頼んだ人は全員、気に入ってくれて、「またやろう」と言ってくれたのですが、なかには「死んでも絶対やらないぞ」と言う人もできるかもしれません。人間はいろいろ好き嫌いがあった方がおもしろいのですが、過去に会った人はみんな、「またぜひやりたい」という反応でした。

フランスの文化省の大臣によられて、パリにあるラピレットという先端科学技術センター都市のステージでも同様のショーをしました。ダンサーの一挙一動を全部計算して、ダンサーの動きに合わせて映像が変化します。ダンサーにきいてみると、すごく気持ちがいいのだそうです。彼女が動くことによって、その周辺の映像が全部変わりますから。「踊っている私は神様になった気分がする。私の動きがすべて世界を変えている」と、いい意味での錯覚的な楽しさがでてくるらしいのです。踊る人に反応することによって動きがすべてできるので、「空間が全部私のために反応してくれる。こんな気持ちいいことはない」と言っていました。すべての空間が自分の動きに反応して動いてくれることが、踊っている人にとっては非常に心地よいみたいです。「世界の神様になったみたいな気分だ」ということをたとえて言っていました。

コンピューターグラフィックスも自己生成します。自分のかたちをどんどんつくっていけるようにプライミングしておく、動きに反応してくれて、空間層物が新しくつくりだされます。こういうことを一方で研究してきました。

こういうことをはじめたのは2000年頃、いまから7年ぐらいからです。なぜこの頃にはじめたかということ、最初は1975年にやろうと思ったのですが、2000年頃まではコンピューターの計算スピードが遅くて、動きについてこれませんでした。人が舞台上動いても、計算スピードが遅いために反応が遅れるのです。そのために、どうしても舞台では使えませんでした。しかし、2000年頃から徐々にコンピューターが速くなってきたので、やることにしました。コンピューターの計算が速いと、舞台のなかで人間がリアルタイムで遊べるのです。コンピューターグラフィックスを生き物と考えると、生き物と同じように遊べます。

次はASIAGRAPHのときにやった作品の例です。いま、ここに立っている親子連れがありますが、画面の向こうの、アブクのような映像は全部このふたりの動きによって変わります。



いま、屏風や襖に立体視の飛べる映像を映しだしたり、屏風が人間の動き、あるいは温度や風に応じて形や色を変えるということの研究もしています。これはレンチキュラ



ーというもので、立体視の屏風をつくった例です。屏風絵を立体視して、コンピューターグラフィックスの映像を使って立体におこして、見えています。



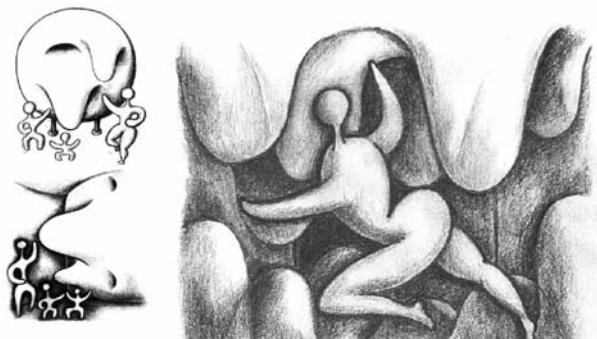
これは赤い画面で、背景は布地の紙にプリントしたパナーで、手前がとぎれている映像を使ってつくった屏風です。



これも同じように、レンチキュラーを使った障子型のものです。



三次元コンピューターグラフィックスを映しているのだから、平面のスクリーンで見ているのはヘンで、スクリーンそのものがCGにリアルタイムに反応して、コンピューターグラフィックスと同じように凸凹したらもっと楽しいだろうと思って、そういうものを開発しました。これはスクリーンが凸凹して、そのなかを子どもが触って遊ぶということを実現しようと思って、何年前から着手しました。



5～6年前にシリンダー形の小さなスクリーンをつくって、その上にコンピューターグラフィックスの映像を映して、そこにリアルタイムに映像に反応して、スクリーンも一緒に凸凹することを実験しました。5年ぐらい前に、国際学会のSIGGRAPHに発表しました。

立体になっている等高線上のCGの凸凹スクリーンがリアルタイムで変化しています。それに応じて、リアルタイムにスクリーンと一緒に反応します。盛りあがったり、盛りさがたりします。コンピューターグラフィックス映像を映しているスクリーンが、生き物のようにCGと連動して、凸凹になってくれるわけです。将来、映画館で見るCG映像が本当に盛りあがってくれるとか、そういうことが可能になるだろうという細かい実験をしてアメリカの学会で発表しました。

情動的なものをどうやって表現するかということで、スクリーンを感情的な表現の媒体としてとらえてみるができます。例えば抽象的なCG映像があった場合、これをスクリーンに映すと本当に凸凹して、近づきすぎるとぶつかって打たれるかもしれないから、よけないと危ないかもしれない。こういう凸凹の映像をスクリーンと一緒に連動させるというためのジェモーションスクリーンです。

この凸凹スクリーンのものをもう少し説明します。初期の頃の手づくりの凸凹スクリーンの原理です。後ろを見たらロボットのようになっています。ロボティックな、ピンスクリーンが全部ロボット制御されたスクリーンが生き物にボコボコ出たり入ったりするやつを、コンピューターグラフィックスの計算した画像を連動して、ロボットのように動くことを映画スクリーンに応用するわけです。そうすることによって、映画館の映画スクリーンに凹凸ができるわけです。写真は去年の国際大会のSIGGRAPHを開いたときの模様シーンです。



次の写真は今年のSIGGRAPHを開いたときに使った、3面連続したときの映像です。上から模様が落ちてくるのですが、全部スクリーンも一緒にボコボコと出てくれる状況です。



日本の伝統文化から見ると、繊細な映像は得意ではないかと思うわけです。例えば江戸時代の浮世絵も髪の毛一本一本までちゃんと彫っていますね。ああいう繊細なところは、たぶん日本やアジアは得意であろうと思います。繊細な映像スクリーンは、アジアからできやすいのです。

巨大なスーパーハイビジョン、いまNHKの研究所と共同でやっているのは、いまのテレビ画面の80倍くらい大きい精度の、超高精細な映像の実験をしています。次の図はその画面のサイズ比を示したものです。真ん中がこれまでの普通のテレビ画面の感度の例で、それを80倍にすると、最も外側の画面くらいの巨大な画素数になります。これがいまはできるわけです。超高精細映像というのは非常にアジア的でいいのかもしれない。



生物から発想する

いま見せ方の問題を話していたのですが、むやみやたらに技術だけの展示をやるのではなく、最初に言ったアジアの特質を、例えばヨーロッパとかアメリカの文化とはまた違った意味でだすことによる多様性のおもしろさの出発点として、生物という発想からもう一回やってみたいと思っています。

今年1月、ファッションデザイナーの山本寛斎氏に頼まれて、東京ドームに5万人の客を集めてショーをやりました。その5万人の客に見せるために、映像の最後のシーンで未来のシーンで蝶々を飛ばしたいということをやったので、普通の蝶々よりはクリスタルな、宝石でできた蝶々を飛ばそうということで、案を考えて、いろいろ実験しました。

こういう蝶々を東京ドームにいっぱい飛ばそうと思って、コンピューターグラフィックスでつくりました。宝石のようなクリスタルの雰囲気を出して飛ばそうということをやりました。



研究するうえでは蝶々もきれいです。孔雀の羽や青い魚もきれいです。これらのものには美しさの原理があるので、モデルとして自然界の美の原理をとりこんでいこうということを研究室のみんなで行っています。

生き物のなかで、僕にとって一番おもしろいものは、日本の近くに日本海溝がありますが、ここの深海位5,000mとか10,000mにいる生き物で、これらは、自ら光を発します。こういう生き物は太陽光線にまったく影響を受けずに、地下水とか地下のマグマの地熱近くまで行っているのになかなかおもしろいのです。こういうのは大昔、5億数年以上前の地球に最初にでた生き物に近いです。それが深海にはいっぱい棲んでいます。形の美を追究するにはおもしろいだろうということで、サンプルとして僕は非常に興味もっています。

例えば、簡単なクラゲでも水を押し出すという動きがあります。5億年前の初期の生き物は泳ぐためにはまだ何もできていないので、とりあえず水を押し出して動くということがあったので、そういうのをコンピューターグラフィックスで実際にシミュレーションしてみようと思いました。最初から生き物をつくってみようということで、研究室を進めています。

それから、イソギンチャク・ヒトデ型のロボットをつくりたいと思って、簡単にシリンダー形の放射状形の生き物を想定してつくって、この動きからロボットにしていこうということをや、いま研究室を進めています。これを地べたに置くと、のたうっていきます。地面をのたうことができます。ヒトデみたいな生き物はロボットをつくる際の最大の手本で、研究の価値があると思って、生き物の動きの根源にさかのぼってみようということで、ヒトデ型の生き物を行っています。

当然、ウニやヒトデ、ナマコなどいろいろなサンプルがあります。ヒトデは食べられるわけではないし、あまり役に立つものではないので、何かの役に立たないかと思っていたのですが、役に立たなくて仕方がないからロボットをつくるための案になってもらおうと思ったわけです。

伊達にこういうのをやると叱られるので、一応目標としては火星探査のロボットにしようと思っています。とりあえず、火星探査型ロボットを想定して、こういう研究を行っています。ヒトデ型も役に立つときがあるわけです。

ロボットをやる人は二足歩行ロボットがみんなの研究のテーマですが、こちらは二足歩行ではなく、5億年前の生物に手本を求めて、5億年前はこんなものしかいなかった。クラゲやヒトデみたいなものがいっぱいいた。地球上に二足歩行がでてきたのは、僕たち人類を含めてつい最近です。そういうことで、ロボット研究もそこに戻ってみよう。それでうまくいったら、惑星探査型に使うとどんどんやらせようと思っています。

このヒトデ型に近いロボットのものをCGでつくって、いろいろな動きを実験しています。例えば、谷があっても渡れるかどうかというロボット実験をさせます。谷から落ちて死んだら、このロボットは絶滅でもうおしまい。通ったら、生き延びて、また次に実験をさせる。このロボットも、死んではいけないと思って必至で非常にもがきます。だから、こうして生き延びたやつだけを残しておいて、また次に実験にもっていく。これは本物の生き物ではないから、決して動物いじめではありません。あくまでも、本物はいじめていません。しかし、このCGは、生き延びようと、必死にもがくようになっています。そうして、ちゃんと鍛えないといけません。ゆとり教育ではのびないというのはヘンだけど、生き物の進化というのは自分で努力しな



いとのおびない、ということ、生物の進化は5億年前からずっと物語っているわけです。

例えば火星探査型ロボットをつくったときに、溝に落ちたらダメで、溝があっても乗り越えないといけないとか、自分で努力する型のやつをいろいろ実験しようと思っています。

深海位にすんでいる貝殻、オウム貝やアンモナイトは何億年も生きてきました。オウム貝やアンモナイトは、巨大な巻き貝ですが、あれが生き延びているのは、ものすごく深いところまで潜っていくことができるからです。水深に耐えられるほど丈夫である。ということは、どこか惑星探査型のときに、貝殻の家は重力や水圧に耐えられるのではないかと、そういう家をつくらうと思っています。家といっても、5mや10mの巨大な家です。そういうことで、貝殻の基本構造を基にした立体造形物をつくってみようということで、いま研究室でも1m弱の小さなモデルをつくっています。これを使って、やがては海の底とか惑星探査型の家に見たいと思っています。水圧に耐えられるものとか、重力に耐えられるものを、アンモナイトやオウム貝に学ぼうと思っています。

こんなものの1mぐらいの巨大なやつをつくって、ちょっと実験しています。



それから、クラゲの水中型です。どこか地球上以外のところにもっていったときに、地球上と違う自然環境だったときに、そこに役に立つ動きができるかということで、クラゲ型のロボットをつくらうと思って、実際につくっています。

水中型で行くと浮遊しています。陸上に揚げるとダメです。火星の北極面の地下に潜っている氷を溶かして、そこに探査型で送りこめば何とか生き延びないかと考えています。こういう感じで、クラゲでも何でもちょっと応用しようとしています。将来は、人間や別のものの動きに対して反応するようなロボットにする予定で進めています。

1989年頃からはじめたCGのキャラクターにエギーというのがあります。惑星探査型の何百匹に、「敵がいるかどうか見てこい」と先鋭部隊として送りこもうと思っています。宇宙に行くときどんな敵がいるかわからないので、その先鋭部隊です。名前の由来は、egg（卵）からとったエギーちゃんです。実際に探査型ロボットにしようと思っています。

また、実際に、1mぐらいの模型で、エギーのボーイの立体模型をつくりました。こういうのをドンドン惑星に送りこむ。顔は憎めないようにしておかないと、相手を怒ら

せるとまずいから、なるべく敵にならないようにフレンドリーな顔にして、探査型で何百匹と送りこめばいいかなと思っています。



月面には水も何もないので、火星の方がいいかなと思っています。火星には北極があり、掘るとたぶん氷が溶けるはずだから、あのあたりがいいかなと思っています。そういうかたちで、こういう探査型ロボットを先鋭部隊で送りこもうと思っています。目や口はセンサーやアンテナにして、足は正面左右どこにでもおけるような足をつくらうと思っています。

いま、ここで実際に、反応する映像、ジェモーション反応をやってみたいと思います。ちょっといま、暴れていますね。暴れすぎです。ちょっと真ん中に動いてもらえますか。動くかな。反応が弱過ぎたのですね。ちょっと微妙だな。調整が微妙な感じですね。一応反応しているらしいけれども、画像がものすごくフィードバックしていますね。これは動きますか。一応、動いていますね。

止まったらダメですよ、動かないと。走ってもいいんだけど、雅に走れば大丈夫です（笑）。要するにこういう感じで、人間に反応するような襦を使うとおもしろいだろうと。多少反応していますね。止まったらダメです。人間を元気にするために、監視しているのです。ポーッと恍惚としてはダメです。元気に動く。ここに来る人間がより元気になるために、多少暴れぎみだけど反応するわけです。



スクリーンから離れてはいけません。スクリーンの枠内に入っていないといけません。そのなかで動いてもらえばいい。こういう感じで、いろいろ反応してくれますね。こういう感じでやると、いままでの屏風や襦がちょっと変わった雰囲気になるだろうと。本当はものすごく反応がいいのです。明るさとかビデオカメラの関係で、反応がよかったり悪かったりします。

このように、日本伝統文化にメディアを使うことによって、もっと新しい可能性が生まれるかもしれない。オペラ座やスカラ座とは違う意味での、アジア型のシアターが21世紀にできるとおもしろいと考えます。例えば大阪を走ったときにも、メディアそのものの世界をうまく使えと、

伝統的な世界が非常に生きかえる可能性があります。

先ほど紹介したように、スクリーンがCGで凸凹するということを見ると、反応しながらさらにスクリーンも凸凹して、一緒にでてくれるということ、いま研究室でやっています。

大阪がアジアの中心になるためにがんばらないといけない。がんばるためには、ただ闇雲にいろいろなマネをしてもダメで、ヨーロッパやアメリカの人がまた来たくくなるような新しい文化・芸術をつくりだすこと。それによって、みんなが来るのです。だから人の交流をつくるためには、こちらで何かを生みださないといけないのではないかと思います。それを生みだすためには、アジア独特の文化をだした方がいい。例えばランドリーさんなどイギリスから来る人も、「大阪、アジアに行かないとダメだ。また行きたいな」と思ってもらおうことです。

いまやっていることを含めて、先端技術の一部のかかわりと伝統との関係を含めて紹介しました。

## トークセッション



(ランドリー) 最初に、非常にすばらしいと思いました。また興味深かった点、非常に感銘を覚えた点は、いろいろな分野のものを組みあわせている、融合させているということです。例えば、自然界、それから物理、数学など、学問をこえたいろいろな分野を組みあわせているというところがすばらしいと思いました。

それから、プレゼンテーションをうかがいながら、ひとつ思いましたことがあります。それはちょうど18世紀末、その時代はいろいろな機械あるいは工業といったなかで革新が生まれてきた時代ですが、それがなされたのは、アーティストが関与したから、アーティストたちの力によってひきのばされて拡大されてきたと言えると思います。例えば物質、材料となるようなものの活用方法であれ、そういったものがアーティストの手によってさらにひきのばされてきたという状況にあったことを思いました。その結果、製薬業や化学の物質の活用などがひろがったということが18世紀末におこっています。

3点目として、もちろん、いま見せていただいたものは神秘的なすばらしい経験ができるということだけではなく、アートが従来からのアプリケーションをこえて、あらたに人々の生命と経済に刺激を与えることができるという、非常に明確な例を示されたと思いました。

(マークセン) 最初に私が申しあげたいのは、非常に楽しませていただいて、感情的に心がうごかされる経験ができたということです。それから、知的にも刺激を受けることができました。そういうコメントを最初にさせていただきたいと思います。

見せていただいたものに到達するまでのプロセスについて、私は非常に興味があります。例えば、そこにいたるまでのいろいろな数学や計算があったとおっしゃいましたが、その数学も見せていただきたい。私が理解できるとは思い

ませんが、そのプロセスには興味があります。あれほど美しいものができあがるまでの工程には、非常に多くのステップがあったのだらうと思います。

私がもうひとつ申しあげたい点は、河口さんがつくられた作品のなかにアジアの伝統であるとか、アジアの審美性、そしてアジアの芸術がもつ繊細さを感じることができたということです。私が日本に来るのは今回で5回目か6回目で、能楽堂も美しいと思うし、能自体もすばらしいと思います。また、アジア、特に日本の陶器や絵画も非常にすばらしいと思います。そういうすばらしい芸術の感覚を、河口先生の作品のなかに感じることができましたし、さらにこの伝統芸術を前に進めていくやり方として非常にすばらしいやり方だと思いました。

もうひとつ興味があるのは音楽です。作品を提示されるときに一緒に使われていた音楽にも興味をもちました。

(佐々木) 実は私は6月に河口さんを招いて、普通の会場で、私どもの大学院のレクチャールームで、もっとごんまりとやったのです。「次はもっと大きな会場でやりたいね」というリクエストを河口さんからもらっていました。それで、最初はここから1~2km離れたところにある、新しい国立国際美術館のエントランスホールでやろうと思っていたのですが、そこは会場としてふさわしくないとと言われて、それで、いろいろと探しているうちに、大阪市の方に相談しましたら、この市役所の玄関ホールを使ってみてはどうかという提案を受けたのです。私は即座におもしろいと思って、河口さんにも「こういうところでやってみないか」という話をしました。

それは、この建物が空間を非常に贅沢につくってあるということが第一の理由です。それ以上に、日本の市役所は普通、官僚的で権威的な場所ですから、そこでこういった現代アートの作品を見せることにはどんな効果があるか。つまり、市役所でも創造的になれるのかどうかというようなことです。そういう実験としておもしろいと思ったのです。

河口さん、今日ここでやられてどうですか。

(河口) 佐々木先生からも、「今日は、やや控えめにやっていいから」ということでした。ギンギンに、濃密な空間をつくるのは美術館で大きくやった方がいいかもしれないけれど、この市役所の雰囲気をも1回つかんでみようということで僕も理解していたので、このエントランスホール自体、通常は非常に文化・芸術がない、無味乾燥なスペースかもしれませんが、この空間のなかにちょっとした時間と空間の文化・芸術の交流のにおいをだせばいいかなと。た



だ、だしすぎるとまた後がたいへんなので、今日は控えめにだしてみようということで、楽しませてもらいました。

今日はおふたりの先生もいらっしやったので、非常によかったです。基本的には、21世紀の文化・芸術は、美術館で見るとても重要ですが、パブリックのスペースが高度な文化・芸術になりえる可能性を世界中がもっています。そういう意味では、普通のパブリックなスペースを多少とも文化・芸術の香り、アートの雰囲気のあるところにもってきたこと自体が非常に楽しかったです。

(佐々木) ランドリーさん、いかかですか。

(ランドリー) 質問です。「控えめに」とおっしゃったのですが、では控えめでないものであれば、今日はどんなことになったのでしょうか。

(河口) できたら、床も反応させる。壁面は濃密な、密度の濃い画像で埋めつくす。それ自身が密度の濃いジャングルにしたいですね。宇宙のかなたにトリップできるような世界をつくりたい。

(ランドリー) そう言っていただけて非常にうれしいです。と言いますのは、私自身は非常に集中しながらお話やアートを見せていただいていたのですが、そのときに私自身、そのアートのなかに浸っているという気分になっていました。いわゆるアートの水のなかに泳いでいるような経験が、もしこの市役所のなかでできたら非常におもしろいと思いました。

(河口) 実は私は子どものころ、銀河系に行ってみたくて思っていたのです。そして銀河系のかなた、向こうにでかけて行って、新しい生物を見つけてみたいというのが私の夢でした。しかしよく考えてみれば、宇宙の外にでかけていくということはなかなか難しいことだし、実際、火星に行くとしても10カ月もかかってしまう。私にとって10カ月というのは長過ぎます。というわけで、コンピューターを活用しながらそういったことを経験しようとしているわけです。

(マークセン) 河口先生以外のアーティストたちの状況についてうかがいたいのですが、大阪のアーティストたち、日本にいらっしやる方々、またアジアのアーティストたちと何かネットワーキングのようなことをやっていますか。例えば、コンピューターグラフィックスを先生ぐらいのレベルで活用していらっしやる方たちの間に、ネットワーキングがあるとか、あるいは先生自体はどういうところでショーをすとか、見せるとか。アーティスト間の関係があるのでしょうか。

(河口) 先ほど言ったように、大阪にはこの20年ぐらいあまり来なかったのです。今回、久しぶり来て、活気を共有したい、新しく活性化したいというのがあります。通常、最近では隣の国の北京や上海、ソウルなどアジアのネットワーク的な国際的なつながりでの大きなイベントをやっています。

先月も北京で、シアターの大きなステージでショーをや

りました。いまは東京と大阪は近いので、いつでも来たいと思います。それ以上に、僕にとって大阪のアートをより理解するために、隣の北京や上海、ソウル、台湾、あるいはもう少し中国の奥地の新疆ウイグルのウルムチに行ったりすることによって、よりこちらの重要性がわかります。アジアといってもみんな違うので、その違いをわかるためにも、なるべく大きなステージのショーが、アジア全体のなかでいて、そのたびに自分でも勉強しています。

アジアといっても、オセアニアのニュージーランドとかオーストラリアも近い範囲ですが、そうすることによってヨーロッパやアメリカでやっているときの僕のシーン、得意なところをよりのばすという意味での多様性にもっていけることが僕の状況です。

(ランドリー) メディアアートという観点から、先生のご存知の他地域と比較して、大阪には強みがあると思われませんか。

(河口) 僕が考える大阪の文化は、先ほども言ったように、もし豊臣方が関ヶ原で勝っていたら、ここは日本の首都だったはずですが。僕は故郷が鹿児島なので、島津藩もそれに同調しているので、ひょっとしたら僕の考える大阪らしい文化・芸術の強さは、歌舞伎のように大胆な発想で歌舞いていて、さらによくわからないことをミックスしながらやっていくような、すごくパワフルな、エネルギーに満ちたアートだと思います。ですから、これは京都とはぜんぜん違っている。京都は伝統的な繊細な雅な世界ですが、僕の考える大阪は、それよりも、非常にエネルギーで、荒削りであるけれども、ものすごく可能性を秘めて先に突進していくような印象があります。

(佐々木) 会場の方で、いまのメディアアートの可能性という意味で大阪はどうか、あるいは大阪で活動しているアーティストの方で、自分はこう思うということがありましたら、どなたでもどうぞ。では、(上田) 假奈代さんからまず一言。

(上田) 私にとっては、非常に複雑な質問です。感じる点は、大阪のなかではなかなかアーティスト、または団体がネットワークをしきれていないという現状です。それはエリアのひろさの問題があると思いますし、京都などに比べると、広いがゆえにさまざまなジャンルによって固定されていて、動きがつかないと感じます。

そういった問題を打破するためには、例えばアーツ・カウンシルという組織の設立であるとか、ネットワークするためのアートマネジャーの育成がいるだろうと考えていて、討論する場をいまもっています。先程、河口先生に「21世紀のアートはパブリックな空間に放たれる」とおっしゃっていただきましたが、まさにアートの現状は閉塞していて、発表する場やつくっていく場所がなかなかないのです。そんなときに、こういったパブリックな場がアートに活用されていき、活用されることによって、さらにその場が人々に知られて、エネルギーを増していくのは非常に興味深いと思っています。ですから、今回の試みはひとつ試金石になったのではないかと思います。

(河口) 最初に岸野先生にあいさつをしてもらいましたが、今日、全体を見た後にどうですか。

(岸野) たぶんメディアアートという意味では、まだまだ世界に発信できるところまでいっていないということで、先ほどのコメントをされたのだらうと思います。これは私ではないのですが、上方芸能をやられている木津川計さんが、大阪でも芸能というかアート関係ではいろいろやっています。いままで大阪での芸能というと吉本がまず浮かびますよね。これは日本中に発信しているわけですから、ああいう芸能もあると思います。それ以外に、例えば能や文楽といった古典芸能もあります。それから、宝塚という、これも世界に誇れるような芸術があると思います。

そういったものを、確におっしゃるように、コンピューターを使ったデジタルアートや、デジタルメディアを、十分駆使しているかどうかというのは、大阪大学でもなかなか育っていないのが現状です。ただ、私自身がやっているバーチャルリアリティでは、インタラクティブないろいろなロボットがあらわれていて、ロボカップでもそうですし、ロボットはたぶん大阪が中心になっていると思います。今度、梅田駅の北ヤードをどんどん開発しようとしていて、そこはロボット関係の一大集積、ならびに、アルスエレクトロニカも誘致したかたちで、メディアアートの情報発信ができるものをめざしております。

それから、吉本のぜんじろうさんが、いまおもしろいことにチャレンジしています。それは、ロボットと漫才をやるのです。この前、エンターテイメントコンピューティングが大阪大学であって、ぜんじろうさんが来て漫才をやりました。さらに、そこで試験的にロボット同士で漫才をやらせたのです。これがなかなか、ポケとツッコミのロボットでおもしろかったです。そういうことで、新しいのがどんどんでてくるのではないかと思います。それも吉本とか、文楽とか、宝塚までいかどうかわかりませんが、どんどんおもしろくしていけたらと思っています。

(河口) 大阪ではもともと、漫画チックに言えば、草木も残らないほどに何でも商売にかえられるほど、本来のパワーがあります。メディアアートを発信すると同時に、特質として商売のためのアジアのセンターも重要なので、文楽でも何でも商品化するようなどころまでもっていく。純粋なアートを産業用にもっていくところまでを考えるような、強い根性に高めることが、ひょっとしたら一番大阪らしいのではないかと思います。それで、アジアのアートのマーケットを徹底的に牛耳ることが、存在価値としては非常におもしろくて、純粋に楽しくいけるかなと直感的に考えています。

(佐々木) ランドリーさんは大阪の可能性について見ますと、いまおふたりが言われたことも含めて、何かご意見がありますか。

(ランドリー) いまのご質問に対して答えるのはとても難しいと思います。確かに佐々木先生からご招待いただいて何回か大阪に来ていますが、本当の意味での大阪人の血を感じる状況までは見ていませんし、どうやって大阪が動いているかということまではまだ理解できていないと思

ます。

例えば、私が市に対してかかわったり、または提案するとき、通常はもっと深くプロジェクトのなかにはいりこむというかたちで、的確な判断がくだせるような状況まで見ていきます。ただ、この段階で、もし企業家精神にあふれた大阪人というようなことであれば、うかがう限り確かにそれを使わない手はないと思います。いまの世のなかの経済がかわってきているわけですから、それをベースとして、大阪市全体も立て直しというか、かえていかなければならぬのであれば、その強みを活用していくべきであると思います。例えば、大阪人のもつ強いイマジネーションと粘り強さ、戦略を立てることを組みあわせて、みなさんのもっている強みを活用していくべきだと思います。

最後に少し短く申しあげたい点は、トランスフォームをしていかなければならないという場合に、官民の関係、例えば民間と公的機関の関連もオープンなかたちで、より大きく開けた関係づくりをやっていく。そして、その構造的な状況をかえていくということ、例えば新たな連携のかたちを模索することをやればいいのではないかと思います。その結果、個人のレベルやNPOといったところが、より自分たちが管理できるような状況で活動していく、促進していくことを可能にするような官民の関係をつくってほしいのではないのでしょうか。

(佐々木) 今朝、マークセンさんは歴史博物館にも行ってこられたと思うのですが。

(マークセン) お寺に行きました。

(佐々木) 四天王寺ですね。大阪はとても現代的な都市である一方で、たいへん古い歴史のある都市でもあります。歴史と現代の両面がある都市なのです。マークセンさんから見られて、これからのメディアアートと大阪との可能性についてどのように考えますか。

(マークセン) 私の専門分野は、アーティストを研究するという、その領域での研究をやっているの、その観点から少し申しあげたいと思います。まず、日本だけではなく、世界各地を見ていきますと、大学で仕事をもっているアーティストたちもなかにはいますが、ほとんどのアーティストたちは大学の外で活動しています。そうなってくると、まず自分たちの作品をどういうふうな市場にだしていくかということも知らないし、また十分な場が与えられていなくて、お互いに協力し連携することができていないし、話しあうこともできていません。

まちによって状況は違いますが、いくつかの都市で見られるのは、アーティストたち自身がアートサービス組織のようなものをつくりあげるということです。自分たちでそういった組織をつくって、そのなかでどのように自分たちの作品を売ることができるか、つまり、自分たちのアートの活動分野以外の部分の学習をお互いに行っていく。それから、ビジネスはどうすればいいのかということも学んでいくわけです。また、組織によっては自分たちの作品をつくるための場をつくってみたい、作品を売ったりという活動をやっているところもあります。アーティストたちが組織を形成して、場合によってはアーティストセンターをつ

くり、そのなかでいろいろなレベルの段階で学習を進めていく。大学では学べないような点を学習していく。つまり、共同で自分たちが場をつくりだすことをやっているところもあります。

私の市の具体的な例をご紹介しますと、私のところではフィルムプロジェクトというのがあって、そこではフィルム制作者やメディアアーティストたちが集まっています。そこで何をやっているかという、自分たちの作品を紹介したり、お互いに集まることによって、誰が助成金をとれるかというふうにお互いに刺激をしながら作品をつくっています。また、自分ひとりでは買えないような装置、デバイスだとか機械の使い方を学ぶこともできます。その市に住む、あるいはそこで活動しているアーティストにとって、そういう組織があることが自分たちの活動の場をひろげる、あるいは自分たちの刺激になるということで、インセンティブになると考えられます。こういった組織をつくるというのは、それほど費用のかかることではありません。

(ランドリー) 私から一言付け加えさせてください。ここ数日間、これについての会議がおこなわれましたが、そこででてきた質問のなかで、われわれがベースとして討論してきたひとつの内容は、おうおうにしてアーティストたちの活動を支援しようという動きはあるけれども、市からのサポートの手段としてよく見られる結果は、大きな建造物をつくったり、何かビルを建てるとか、例えば2億ドル相当の資金を投資して、それで大きなアイコン的なものをつくってしまうというような状況があるわけです。

そうした状況にあって、私たちが話しあったのは、もっと効果的なやり方がないだろうかということです。建設をしたときの市長が、「これは自分の時代につくったものだ」と言えるような大きなアイコン的なものをつくるのが効果的なのか、そうではなくて、800万ドルぐらい使えば小さな建物や小さな組織はつくれるのだから、小さなものを30カ所ぐらいにつくった方がいいのではないかと。その方が、どんどん花開いていくようなものをつくれる効果があるのではないかという話ができました。後者の方がよりひろがりをもたせることができるだろうし、ネットワークもはかることができる。そこからつくりだすことも多くなるのではないかとということで、われわれは同意しました。

(佐々木) 本日、ここでこういった会を開くことができたこと自体はとてもおもしろかったと思います。実は、これは私の計画のなかではセカンドベストなのです。隣に来ていた上田假奈代さんが本来活動していた廃墟となった遊園地、フェスティバル・ゲートと言うのですが、そこでたくさんの方のアーティストたちが活動していました。とてもいい創造的な場だったが、残念ながら市の財政的な問題で、7月末で全部シャットアウトされてしまったのです。本来、そこで私はやりたかったのです。しかし、假奈代さんにここへ来ていただいて、市役所のなかでこういうことができました。

大阪市は創造的な場所をたくさんもっていますが、小さい創造的な場所をあまり大切にしていません。それでいて、例えば、また新しく大阪駅北側の北ヤードに高層ビルを建てて、そのなかでちょっとしたアートスペースをつくらう

としています。それだけでは意味がなくて、現にあって使われていない倉庫や工場跡、あるいは造船所跡でおこなわれているアートプロジェクトにもっと一所懸命支援した方が、いまのお話のとおり、大阪の草の根のアート活動が盛んになると考えています。

それと、お話がでたように、アルスエレクトロニカという、オーストリアのリンツにある海外のサイバーアートのセンターを大阪にもつてくることも、大阪市は考えているようですが、私はあまりいい方法ではないと思っています。むしろ、大阪からアジアに向けた新しいサイバーアート、あるいはメディアアートのための空間をつくった方が、大阪を海外に認めてもらうにはよりいいのではないかと考えています。つまり、本日の河口さんの話は、日本の歴史を再編集する、あるいは伝統を再編集するときにメディアアートを活用するという事です。その方向性がないと、いつも借り物の芸術になってしまうような気がしています。そのあたりは、これからまだまだ私どもは討論をしていかなければいけない課題だと思っています。

いずれにしても、大阪を創造都市にできるかどうかは私にもよくわからないのですが、もしできるとすればそういう討論があちこちでおこってきて、例えば月に1回市役所ホールがこういう場所になるということがあってもいいし、この場所に市長さんが来て一緒に討論するということがもしおきるなら、次第に大阪は創造都市に向かうかもしれないと思っています。時間が来てしまったので、この続きは終わってからやりましょう。



URP GCOE DOCUMENT 3  
世界創造都市フォーラム 2007

2008年3月

発行 大阪市立大学 都市研究プラザ  
大阪市立大学大学院 創造都市研究科  
後援 財団法人 有恒会

大阪市立大学 都市研究プラザ  
〒558-8585 大阪市住吉区杉本 3-3-138  
電話 06-6605-2071

---

URP GCOE DOCUMENT 3  
World Creative City Forum 2007

Published in March, 2008

Published by Urban Research Plaza, Osaka City University &  
Graduate School for Creative Cities, Osaka City University  
Supported by Yuko Foundation

Urban Research Plaza, Osaka City University  
3-3-138 Sugimoto, Sumiyoshi-ku, Osaka,  
558-8585 JAPAN  
Tel: +81-6-6605-2071

© 2008 Urban Research Plaza, Osaka City University  
ISBN 978-4-904010-04-4  
Printed in Japan

<http://www.ur-plaza.osaka-cu.ac.jp/>

