



URP GCOE DOCUMENT 13

船場アートカフェ2 2008年4月ー2012年3月
Senba Art Cafe 2 april 2008ーmarch 2012

芸術による都市再生研究

Research on the Urban Regeneration by Art



URP GCOE DOCUMENT 13

船場アートカフェ2 2008年4月—2012年3月
Senba Art Cafe 2 april 2008—march 2012

芸術による都市再生研究

Research on the Urban Regeneration by Art

目次

Contents

1	巻頭言 中川 眞 (大阪市立大学大学院文学研究科教授／都市研究プラザ兼任研究員)	4
2	文化・アートを活用した都市再生の試み —大阪の歴史的都心における船場アートカフェの取り組み— 嘉名 光市 (大阪市立大学大学院工学研究科准教授)	6
3	「リアリティの共同構築」としてのまちづくり —心理学・社会学と災害研究からみた船場アートカフェ— 諏訪 晃一 (大阪大学大学院人間科学研究科助教／大阪市立大学都市研究プラザ特別研究員)	28
4	医療現場の共同体における協働を志向する芸術活動 —大阪市立大学医学部附属病院のCommunity-Collaborative Art (Coco-A)の変遷— 山口 悦子 (大阪市立大学附属病院医療安全管理部専任医師／都市研究プラザ特別研究員)	38
5	まなざしのデザイン 花村 周寛 (大阪府立大学21世紀科学研究機構観光産業戦略研究所准教授／都市研究プラザ特別研究員)	54
6	都市・境界・アート —コミュニケーション空間の相互行為的生成について— 福島 祥行 (大阪市立大学大学院文学研究科教授)	72
7	報告 船場アートカフェの活動について 2008年度—2011年度 高岡 伸一 (大阪市立大学都市研究プラザ特任講師)	82
8	報告 「まちのコモンズ」という試み 高岡 伸一 (大阪市立大学都市研究プラザ特任講師) 高原 一貴 (大阪市立大学大学院工学研究科前期博士課程)	86
9	再録 船場アートカフェ活動記録011 —大阪ピクニック01+02「坂」—	95
10	再録 船場アートカフェ活動記録012 —アジアの民族音楽レッスン6：北タイの音楽・ランナー王朝の響き—	107
11	再録 船場アートカフェ活動記録013 —マンスリーアートカフェ2010—	115

1 巻頭言

Preface

教授 中川 眞 博士 (芸術学)

大阪市立大学大学院文学研究科アジア都市文化学専攻

都市研究プラザ兼任研究員

NAKAGAWA Shin Ph.D. (Science of Arts)

Professor of Asian Culture and Urbanism

Graduate School of Literature and Human Sciences, Osaka City University

URP Affiliated Researcher

船場アートカフェがスタートして7年目となる。過去の6年の活動について、船場アートカフェのディレクター陣が内省を試みたのが本書である。ともすればイベント開催に振り回されがちな私たちが、初めて本格的に船場アートカフェの意味を考察してみたのである。6年という数はなんとなく中途半端であるが、実は大阪市立大学では都市問題を分析したり解決したりするための学内研究助成金「都市問題研究」が3年を単位としており、この船場アートカフェは2クルルの研究助成金を得た。それが一区切りついたので、ここに研究成果を問う次第なのである。当初、船場アートカフェを牽引したのは橋爪紳也(現・大阪府立大学教授、大阪市立大学特任教授)であり、その後、中川眞(大学院文学研究科教授)が引き継いで、現在の嘉光市(大学院工学研究科准教授)に至っている。メンバーはこの3名に加えて、これまで延べ18名が関わってきた¹。

船場アートカフェ設立に際しては、内部的・外部的ふたつの目論見があった。内部的というのは、「大阪市立大学アート化計画」である。大阪市立大学は周知の通り、芸術系のコースを全くもっていない。文学部によくある美学・芸術学コースというものもない。「アート不毛の地」と呼ばれる大阪市の鏡でもある。但し、私自身は大阪はアート不毛の地とは思っていない。歴史的に見れば、豊穡たる文化の中心地であったが、詳論は別稿に

譲る。とにかく、大阪市大にはアートの雰囲気は皆目ない。そこで私たちは、芸術学部や芸術系コースを作るのではなく、全く別の形、すなわち個々の教員にアートが浸潤していくような仕掛けを作ったらどうであろうか、と考えたのである。大げさにいえば大学のアート・ユビキタス化である。例えば、理系の教員がもっとアートのセンスを磨いたらどうだろうか？ 新たなひらめきを得ることができるのではないか・・・などと。アートの根幹には創造性があり、それが研究者や教育者の創造的突破力を生む。いわば、教育・研究のイノベーションのインフラとしてのアートを考えたのである。その実験的施設が船場アートカフェである。ここにアーティストではない市大教員が10名ほど集まり、アートの企画を始めた。アフターファイブの「クリエイティブ・ワークショップ」を職員向けにも行った。アートのセンスは徐々に浸透しつつあると思う。最近では、理学部の付属植物園と文学部が招いたアーティストが協働するなど、ユニークな試みが始まりつつある。

外部的には、船場という地域に拠点を設けて「芸術のもつ『接合する力』『媒介する力』に焦点をあて、都市における芸術の可能性を追求する試み」という触れ込みで、地域の活性化を視野にいたした市民との協働を謳ったのである。その成果は本ドキュメントに詳細に論じられているので、ここに逐一挙げることはしないが、その代表的な成果が



船場アートカフェのオープニングイベントとなった「Artist Talk: 川崎歩」(2006年1月12日)

「まちのコモンズ」の定着だ。コモンズ (commons) とは周知の通り、環境社会学や法制度論などで使われている用語で、共有地という意味である。その発端は近代以前のイギリスで牧草の管理を自治的に行ってきた制度に遡る。よく似た制度は日本にもあって、「入会」や「共有地」として知られてきた。近年、このコモンズが再評価されつつある。共有地の「共」という概念が、天然資源や地域共同体を維持していくために重要だからである。コモンズ論的な考え方は、従来の「公」(public: 政府・行政など)か「私」(private: 企業や個人)といった公私二元論としてではなく、「共」としての、つまり地域住民レベルでの資源保全の有効な手法として、また地域共同体(コミュニティ)のあり方そのものとして注目されつつあるのである。公有地(国有地など)や私有地には、我々は勝手に立ち入り、使うことはできない。しかし共有地ならば、みながそこで働き、かつ交わることができるというのである。

船場アートカフェの「まちのコモンズ」は、そういうイメージを土台としている。街のなかに「共」たる部分を発見し、住民とともにそれを使いこなすエクササイズである。最も顕著な特徴は、従来のフェスティバルのように、ある種の華やかさやイベント性で集客力を高め非日常的な空間をつくるのではなく、あくまでも日常を土台として、そこから少しのズレを作り出すところにある。そ

ういった提案が、具体的に街づくりに結びつくのはもう少し時間が経ってからであろうが、その先駆性によって2010年に第8回日本都市計画家協会賞特別賞《関西支部賞》と第3回ゆめづくりまちづくり賞の「優秀賞」(国土交通省近畿地方整備局)を受賞したことは誇りであり、報告しておきたい。

住民との協働とは、アマチュア的感性を大切にすることである。ここでいうアマチュアはネガティブではなく、ポジティブな意味をもつ。そもそも、船場アートカフェのディレクター陣も、アーツマネジメントという領域でいえばアマチュアである。アマチュアの良さは、プロのもつ専門性への過度なこだわりがなく自由に考え行動できること、またボランティアであることを基本としているから、労働対価的な考えに縛られない。それは下手をすると「甘え」を生むかもしれないが、私たちは「質」に対しては妥協しない。プロも参入しつつ、アマチュアの良さを最大限に引き出しながら街づくりができればと思う。本ドキュメントにおける内省を経て、私たちは第3期へと向かっていきたい。

[注]

1 メンバーについてはP127参照のこと。その他、2007年度までに森洋久(現・国際日本文化研究センター准教授)、リサーチアシスタントとして津野熊京子(文学研究科表現文化学専修(当時))が関わってきた。

2 文化・アートを活用した都市再生の試み

—大阪の歴史的都心における船場アートカフェの取り組み—

An Experiment in Urban Regeneration Using Culture and Art: Senba Art Café as a case study in Senba, Osaka's Historic Urban Center

准教授 嘉名 光市 博士 (工学)

大阪市立大学大学院工学研究科都市系専攻

KANA Koichi, PhD. (Engineering)

Associate Professor of City Planning

Graduate School of Engineering, Osaka City University

文化とアートによる都市再生は世界各地の都市で注目されている。本稿では筆者の専門分野である都市計画 (Urban Planning) を通じて都市再生の新たな方向性を摸索するという観点から、文化とアートの活用可能性を検討した。そして、400年以上にわたって基本的にその街区構成を維持しつつ、大阪の心臓として経済の中心を担っている、日本・大阪の歴史的都心・船場における文化とアートによる都市再生の試みとその発展の過程 (プロセス) についてケーススタディを行っている。その結果、歴史的都心に点在する眠れる資源について、アートを媒介とした手法によって、その意味や価値の共有の拡大をはかるとともに、都市再生にむけた活動の活発化、多様化や参加する担い手の増加といった、エリア・マネジメントといった都市再生の動きが具体的に進んでいる実態を明らかにした。また、こうした手法によって、歴史的都心における都市再生の将来像についての展望を示している。

Urban regeneration through the use of culture and art is drawing attention in many cities around the world. In this article, the author, through his specialty which is urban planning, considers the potential for utilizing culture and art from the perspective of someone looking for new directions in urban regeneration, and presents a case study of an experiment in urban regeneration through culture and art in Senba, Osaka's historic urban center. The results of this experiment clearly show that along with attempting to expand the sharing of the meaning and value of resources lying dormant in the historic urban center through the medium of the arts, there has been a substantive advance in the kind of urban regeneration known as area management. Also, through this process, a view has been opened onto the future form of urban planning in historic centers.

Keywords: Urban Regeneration, Urban Planning, Culture & Art, Mediation, Osaka, Historic Urban Centre

1. はじめに

いま、文化とアートによる都市再生 (urban regeneration) が世界各地の都市で注目されている¹。例えば、アーティストの定住やアトリエの集積による地域のリバイタリゼーションや、歴史的建築物のリノベーション・歴史的街並みのリノベーション・コンバージョンによる再活性化、都市空間をあたかも劇場や美術館のように見立てて、アーティストの表現空間として活用する、といった取り組みが代表的なものとして知られている。そしてこれらの試みは、上海、北京、ソウル、ハンブルク、ニューキャッスル・ゲーツヘッド、ビルバオ、バルセロナ、モントリオール、ポローニャなど世界各地の都市で様々なかたちで展開している (大阪市立大学都市研究プラザ 2010 他)²。

こうした取り組みは、既存の政策領域の枠にとらわれずに、文化・アート政策の活性化をめざし

た新たな地平を開拓する試みとして、あるいは都市ブランド政策および話題性のある都市観光政策の手法として語られることが多い。しかし、都市計画を主に研究する筆者の立場からすれば、Griffiths (1995), Sharp and Pollock, Paddison (2005) らの提示する文化とアートによる都市再生の取り組みは、停滞、衰退という課題を抱える都市の再生を実現していくために、文化・アート政策と都市計画が別個に独立しているのではなく、複合的に連鎖しながら相互発展的に展開されている点に注目する。そこで、本稿では、筆者の専門分野である都市計画、とりわけ都市空間計画 (Urban Spatial Planning) という立場から都市再生を実現していくためのアプローチとして、アート・文化を活かしていくことの意味を考えてみたい。そして、そのアプローチは、これまでの疲弊地域の改善手法として一般的なスクラップ&ビルドに

よるのではなく、都市空間へのアート・文化に着目したプログラムの導入を通じて、地域ポテンシャルの再評価、活動の活発化、多様化や参加する担い手の増加・ネットワーク化など、潜在的な都市のもつ可能性を可視化させ、それを活かしながら都市再生にむけた取り組み自体が時間をかけて発展・成長する過程（プロセス）が重要となる。

なお、本稿では、アジア、とりわけ日本における歴史文化的背景という地域性を踏まえた考察を進めるため、筆者が活動拠点としている大阪・船場での取り組みを中心に述べることとし、文化とアートによる都市再生の実例として大学と市民との協働の実例を紹介することとする。

2. 論文の構成

本稿では次のような構成としている。

3章では、文化・アートに注目した都市政策としての創造都市論を概観し、4章では成熟期を迎えた都市における都市計画の抱える課題について触れている。5章ではアジア、とりわけ日本の都市における歴史的都心の抱える課題を指摘したうえで、6章では日本における都市再生の取り組みを紹介している。その流れを踏まえ、7章では本稿でとりあげるケーススタディであり、日本における歴史的都心の代表でもある大阪・船場の成り立ちについて紹介する。8章では船場の再生に向けた課題を示したうえで、9～11章では船場における文化・アートに注目した大学による都市再生の実践主体である船場アートカフェと、船場アートカフェが実践し、時系列的に発展を遂げているプログラムとその展開（プロセス）事例を紹介する。これらを踏まえ、12章ではアートで都市を再生することの意義について触れ、13章では結論を述べている。

3. 文化・アートに注目した都市政策としての創造都市論について

まず、本論に入るまえに文化・アートに注目した都市政策として代表的な創造都市論について概観しておきたい。創造都市とは、Hall(1998)、Landry(2000)、Florida(2004)、佐々木(2001)らによって提唱され、いまや学際的な議論へと広がりを見せはじめ、ポスト現代都市論の候補として注目されるようになっていく。

この創造都市論を基盤として、都市戦略を描いている都市は近年増加傾向にある³。ボローニャ、モントリオール、ビルバオ、ニューキャッスル・ゲーツヘッド、ベルリンなどが代表的だろう。日本でも、横浜、神戸、金沢など創造都市を標榜し、それを主要政策に位置づける都市は数多い。大阪もその一つだ。ところで、そもそも創造都市とは何なのか。佐々木(2001)の定義によれば、人間の創造活動の自由な発揮に基づいて、文化と産業における創造性に富み、同時に脱大量生産の革新的で柔軟な都市経済システムを備えた都市であるという。

この創造都市という概念が成立していく系譜のなかで、何人かの重要な人物として、佐々木(2001)はジェーン・ジェイコブス(Jane Jacobs)やチャールズ・ランドリー(Charles Landry)をあげている。2人とも説明するまでもない人物ではあろうが、すこしだけ紹介したい。

Jacobsはその著書、*Cities and the Wealth of Nations: Principles of Economic Life*(1984)において、創造的な都市経済の実現をはかるには、イノベーションを得意とし、柔軟な技術を使いこなすクリエイティブな人材・企業集団とそれらのネットワークの存在が重要であるとし、こうした存在を内包する都市の実現が求められると主張している。そして、彼女のもう一冊の代表作でありベストセラーとして知られるのは、*The Death and Life of Great American Cities*(1961)であろう。この本は世界中の都市計画を学ぶ学生が必ず手にする一冊である。この本で彼女は近代都市計画の批判という基本姿勢に立ち、都市の多様性を生み出すための代替案を提示する。例えば、都市計画の単調なゾーニングに対して、混在する(mixed)ゾーニングの必要性をあげる。

一方、Landryはその著書、*The Creative City: A Toolkit for Urban Innovators*(2000)において、都市問題解決という立場から創造的風土(creative milieu)の重要性を説く。疲弊、衰退する都市の発展の方向性を摸索するうえで、文化・アートのもつ創造的なパワーを活かすことで潜在力を引き出す試みに着目している。そして、Landry and Woodsは、*The Intercultural City: Planning for Diversity Advantage*(2008)において、都市の多様性を維持することの重要性を論じ、そのための多

文化共生の都市政策、都市のアイデンティティを確立するための過去の対話といった方法を提唱している。また、こうした考えに立脚して、持続可能性という都市の目指すべき方向性にも言及しているのである。

両者が創造都市という概念に通じる都市のあり方に関心をもつ一方、都市の空間やエリア・マネジメントといった都市計画と関わりの深い領域に言及していることは偶然ではないだろう。Jacobsは論理的というよりも直感的ではあるが、具体的に都市計画の代替案を提示しているし、Landryは、近年の都市計画分野での主たるテーマとなっている持続可能性やダイバシティといったキーワードを世に知らしめた人物と評価できるのである。つまり、創造都市論の背景には、文化・アートによる都市再生という観点から、都市計画が有力なツールになりうる可能性を秘めていることを示しているのである。

4. 成熟期を迎えた都市における都市計画の抱える課題

次に、いま都市計画が直面している課題について考えてみたい。ヨーロッパやアメリカ、そして日本など世界のなかでいち早く近代化を遂げた地域においては、これまで隆盛を極めていた都市が疲弊し、衰退するという現実に直面している(Couch and Fraser, Percy, 2003)。こうした都市活動が低調になった疲弊・衰退地区に対する都市計画の対処策として代表的な方法は、いわゆるスクラップ&ビルドといわれる再開発(redevelopment)が一般的だった。地区の人口減少・流出、産業の空洞化、低未利用地の増加、犯罪の多発、低所得者層の増大といった様々な問題に加え、狭隘な道路、快適とはいえない住環境、防災上危険な市街地を改善するといった空間的な課題の解決も折り込みながら、ダメになった都市を取り除いて、新しい都市に置き換えるという方法が用いられてきた。

しかしながら、この方法は様々な問題を抱えていることもすでにわかってきた。それは出来上がるまちの均一性や、ジェントリフィケーションによる既存住民の追い出し、ゼロからまちをつくり直すことによる事業リスクの増大といった問題である。たしかに、かつてあった地区と比較すれば、都市は衛生的になり、地震や火災などの災害にも

強くなった。建物や道路も強固で大量の交通を処理できる機能的なものが出来ただろう。しかし、それは、どこにでもあるような普通のまちでしかなく、来訪者を惹き付けるような他にはない魅力には乏しい。特に疲弊・衰退地区においては、その地域を支える産業や人材が集積しなければ根本的な問題の解決にはつながらない。しかし、スクラップ&ビルドという手法は、既存の都市の産業や地域住民、コミュニティといったものをゼロにしてしまう危険をはらんでおり、そのリセットは事業リスクからみても大きな賭けになってしまう。

都市が成長し、拡大する過程においては、都市計画はこうした問題にあまり注意を払う必要がなかった。容量が絶対的に不足し、需要があふれるような状況下では、人を惹き付ける魅力といった空間の質に関わる関心よりも、機能性や安全性などの空間的性能と量的充足が優先されたからである。しかし、今後飛躍的な人口増が見込めないような成熟都市においてはこの論理は通用しない。成熟都市の市場性では、空間容量に関わる需要に限界があり、再開発が事業として失敗する事例も増えてきている。事業リスクが増大すれば投資資金も引き上げるという悪循環に入り込む。こうして、問題を抱える疲弊・衰退地区に対して、スクラップ&ビルドという方法だけではすでにその適用が難しくなっている(蓑原, 2003)。

こうした状況のなか、都市計画は、近代に確立した用途純化、都市空間の機能性、安全性の保証に代表される基本的姿勢を再考する必要がでてきたのである。では、どのような方向に都市計画は向かっていくべきかという議論に話を進めよう。都市の均質な空間的性能のみでは都市の活性化は実現されないという時代に到達したいま、都市計画はいよいよ量から質へその重点を移すとともに、都市に生活する人々やコミュニティ、そして都市の産業・経済、都市の文化といった空間以外の要素をも総動員して、その活性化方策を練るべき時代になった。単に器の大きさや強度を確保することだけでなく、器の色や形、質感にまで気を配るようなきめ細やかさが求められるようになった。そして、さらには、器を使う人々の個性やアイデンティティをも織り込んだ繊細さまでにも気を配ることが必要になっているといえるだろう。こうした潮流は都市景観の向上に向けた規制の充

実や、デザインの質的向上に関わる試みとして広がりを見せている⁴。

また、ないものはゼロからつくるのではなく、あるものを活かす視点が求められるようになった。リセットするのではなく、修復や部分的な改修、あるいは自己治癒能力とでもいうべき内発的な力をいかしながら都市を再生していくという方法論に対して、都市計画はどう応えるのかという問題と向き合う必要がでてきたのである (Frieden and Sagalyn, 1989)。そこで、器さえ用意すれば都市が活性化するというわけではない以上、都市の状態をコントロールするための手法としてのマネジメントに目を向ける必要がでてきた。こうしてメインストリート・プログラムあるいは BID (Business Improvement District) などに代表されるエリア・マネジメントの導入⁵も各地で進められているし、コミュニティを修復し再建するための地域の魅力を再発見して、地域資源をいかしたまちづくりの取り組みも積極的に取り組まれるようになっていく (Hayden, 1997) (後藤他, 2005)。

また、地球規模の環境問題の深刻化や資源の枯渇という問題のなかで、持続可能性という課題に都市は取り組む必要が出てきているし、そのためにコンパクトシティをはじめ環境都市実現に向けた様々な提案も提唱されている (Farr, 2007) (Rogers, 1998)。また、EU に象徴される国境という障壁が取り払われた国際社会が実現され、世界規模での人・モノ・情報が行き交うグローバル化の進展を迎えたいま、都市はいかに国際競争力を身につけるかという問題にも向き合う必要がでてきている。内在する都市問題の解決だけでなく、ライバル都市という外的存在にも注意を払う必要がでてきているのである。とくにアジアという立地においては、目覚ましく躍進、発展を遂げる中国、インドといった超大国の大都市と好む、好まないに関わらず競争せざるを得ない状況が生まれている。

成熟都市を取り巻く環境は大きな変化を迎え、それにともないあらゆる面において都市計画のあり方は大きな転換を求められているのである。つまり、変化する時代の波にあわせる対応力、あるいは都市毎、地区毎に異なる諸特性に適応して柔軟にその解決策を提示できる機動力などがその代表例といえるだろう。

すでに都市計画という領域は、いわゆる都市の空間的存在条件の保証という狭義の領域の殻を破り、他政策との連動・連携を視野に入れた総合政策的視点へと動き出している。

つまり、文化・アートを主眼に都市を活性化させる方法とエリア・マネジメントなどを含んだ幅広い意味での都市計画あるいは都市デザインといった方法を中心に都市を活性化させる方法の両者は相互に深い関係性を持っているが、多くのケースではどちらかに主眼を置かれることが多い。しかしながら、今後の都市再生を語るうえでは、相互の境界をいかになくしていくか、相互の関係性を見据えながら、いかに有機的なつながりをもった一体的アクションへと結びつけていくかという次の段階の模索が求められているといえるだろう。

5. アジアとりわけ日本の都市における歴史的都心の抱える固有の課題

前述したような疲弊・衰退する都市の抱える都市計画の課題に加えて、アジアとりわけ日本の都市においては特に固有の課題を抱えている。それは、歴史的都心をどうするかという問題だ。この問題は日本において顕在化しているとともに、西洋に対する東洋における都市においては、多かれ少なかれ、類似の課題を背負っている。それは、東洋の各都市が固有の風土、文化のなかで育まれてきた都市の形態および都市の空間について、明治時代以降の近代化の過程でそれを意図的に消失させてきたという問題である。前述したように、近代における都市計画は都市の新しい役割に対して構想された。産業化に対する都市の応答としての地域制 (ゾーニング) の導入や、成長する産業に対応した新しい社会階層に対する住宅提供といった役割、拡大する都市人口や活発化する都市活動に対して円滑な活動を保証するための機能的な道路や交通体系の整備などがそれである。日本でいえば、明治維新以降の近代化の過程で、とりわけ 1919 年の旧都市計画法の成立以降、大都市を中心に急速に広がりを見せていった。19 世紀末にドイツで誕生した都市計画を近代に輸入し、発展させた日本にとって、都市の近代化とは、西洋化ということでもあった。この時代、日本における都市計画の導入に関しては、大きく 2 つの潮

流を捉えることができる。ひとつは、すでにあった都市を近代化しようとする考え方で、当時の言葉では市区改正と呼ばれたものである。市区は既存の市街地を意味し、改正とは望ましい姿に改造するという意味である。当時の日本の都市は、中世、近世に形成された伝統的な生活に基づく市街地構造が色濃く残されており、これらが近代都市計画に適合しない規格であることを問題視したのである。歴史的都心においては、近代化以前から存在している空間に対して、近代化のための改造を施すことが改正と捉えられたのである。そして、もうひとつは、郊外への新市街地の形成である。都市部に急増する人口集積に対応して、既存の都心部の周辺に工業地や港湾、住宅地等を計画的に整備提供していこうとする考え方である（渡辺、1993）。

後者の場合は、もともと市街地のないところに新しく市街地をつくる話だから、新しい論理を導入するのはさほど難しくはない。しかし、前者の場合にはそうはいかない。それまでの生活様式や様々な慣習などを含めて全く違う論理で成立している古い市街地に対しても、近代化＝西洋化としての改造が進められた。街路の幅や街区のスケール感、建築物の規模、景観やオープンスペースの使い方といった空間性能から、住まい方、働き方、商慣習、近所付き合い、遊びといった生活様式に至るまで、それらは全く異なる論理で成立しているにも関わらずである。その結果、多くの日本の歴史的都心はちぐはぐな空間構造をもった中途半端な存在になってしまった。

多くの東洋の都市においては、歴史的都心においても、その近代化、つまり西洋化を意味する都市改造が試みられた。それは植民地における宗主国の論理における都市計画というケースもあれば、近代都市計画の導入によって自主的に取り組まれたケースもある。いずれにしても、それまでの都市の構成原理をがらりと変える都市改造が試みられた場所が少なくないのだ（布野、2003）。

誤解のないように断っておくが、私は民族主義的な立場で西洋化を否定したいわけではない。しかし、東洋、日本の歴史的都心においては、近代都市計画の導入＝西洋化によって、様々な歪みが生じてしまったことは事実なのである。そして、それは21世紀という時代にあっても、まだ十分

に解決策が確立されていない問題といえる。

この問題に関して、日本の都市計画研究者である小林重敬（Shgenori Kobayashi）が興味深い指摘をしている（小林他、2004）。小林は世界の都市に近代都市計画が導入されたプロセスを概観しつつ、都市計画の2側面、つまり都市計画の社会技術的側面と文化技術的側面からのアプローチの重要性を指摘する。社会技術としての都市計画の仕組みとは、近代社会が要求する効率性、合理性に対応して、快適な生活空間を具体的に創り出す技術として生まれ、また一方で地域を区分して住宅機能、商業機能、工業機能を機能純化し、均質化しようとする技術であるとする。前述したような古い都市を近代化＝西洋化しようとする動き、改正しようとする考えは、おもにこの社会技術的観点に立脚したものだといえるだろう。小林はこれに加えて、もう一つの文化技術的側面について関心を示す。つまり、近代化＝西洋化と捉えられた都市計画はヨーロッパで生まれたが、現実にはヨーロッパ諸都市の多くも近代都市計画の仕組みが誕生する以前から存在していて、当然近代都市計画の論理に符合しない歴史的都心を多数抱えていたのだが、こういう歴史的都心については社会技術としての近代都市計画の仕組みにかすめ取られない部分を伝統的市街地として維持してきている点を重要な問題として捉えずに見過してきたというのである。もちろん、ヨーロッパの多くの歴史的都心においても住環境の改善や街路拡幅等様々なアレンジは行われてはいるが、全く新しいものに更新することなく既存の資源を活かした市街地像の形成、即ち、文化技術的要素を加味しながら運用されていると指摘しているのである。別の言い方をすれば、文化技術の厳然たる存在が近代都市計画の仕組みを補う関係があると主張しているのである。つまり、既存の市街地像のまとまりとしての「ルール」とも呼ぶべきものが地域社会に存在し、それが近代都市計画の仕組みに影響を与えている点に着目しているのである。そして、日本の都市計画には、この文化技術的側面に対する考慮が未だ不十分であると小林は指摘しているのである。

いま、西欧や日本の都市にみられる都市の成熟化という流れのなかでは、いかに既存の都市のパフォーマンスやポテンシャルを高めていくかということが重要な視点となっている。その点におい

て、いまだその解決策が提示されていない日本の歴史的都心のあり方を考えていくうえで、小林の指摘する都市計画の文化技術への着眼は重要な示唆を与えてくれる。その存在感を喪失しつつある日本の歴史的都心の再生において、都市計画が歴史・文化を加味した総合政策として広がりを見せつつあるなか、文化・アートによる都市再生というアプローチはその個性や魅力を発揮できる数少ない方法として期待できる可能性があるのである。

6. 日本における都市再生の取り組み

こうした状況のなか、日本における都市再生の取り組みも各都市で進められている。日本における都市再生の代表的政策は、2002年に制定された都市再生特別措置法だ。この法律は都市の活力強化に資する市街地整備を推進することを念頭においた法律で、予め指定した地域における都市計画の特例や民間投資の促進等を促す内容となっている。いわゆる民間開発に関するインセンティブを従来より重点的に付与することができる。こうした規制緩和による民間開発の誘導によって東京都心では、東京駅前的大手町・丸の内・有楽町地区や六本木ヒルズ、東京ミッドタウンといった大手デベロッパー主導による複合都市開発が促進され、都市に活力をもたらす企業誘致や人材誘致に成功するとともに、交流機能や文化機能の集積にも一定の役割を果たした。また、都心の好立地でありながら、事業面での課題から進まなかった再開発を推し進める役割も果たし、都心空間の高度利用にも寄与した。大阪においても、大阪駅前周辺の民間主導による再開発が促進され、法律の目指した民間投資の誘導という面では一定の成果は得られている。ただし、この都市再生特別措置法にもとづく都市再生は、いわゆるグローバル都市との対抗において、都市機能の強化をはかるという視点が色濃くあらわれている。

その一方で、地方都市ではより個性的な都市再生の試みが進んだ。地方都市では、都市圏の拡大による中心市街地の活力低下、空洞化に対処するため、都心居住の促進や歩いて暮らせるまちづくりを目指し、コンパクトシティを標榜した都市居住政策や都心交通体系の見直しに取り組んだ。例えば富山市ではLRT (Light Rail Transit) の導入によって中心市街地の再生に取り組んでおり、歩

いて暮らせるコンパクトな都市空間によって、都心部に賑わいが戻りつつある(富山ライトレール記録誌編集委員会, 2007)。

本稿の主題とする文化・アートによる都市再生についても、横浜や金沢では創造都市論の実践による都市再生を進めている。横浜では、低未利用化が進む旧港湾であるインナーハーバー地区の再活性化と土地利用転換を進めていくため、地区に残る良好な歴史建築などをコンバージョンしながら、創造産業を導入する取り組みを進めている。また、歴史・文化都市として知られる金沢では、空洞化する都心部に美術館や創造産業の集積地を誘致する活動などに取り組んでいる。いずれも都心を創造的な産業を成長発展させる戦略のもとで、都心における未活用空間の有効利用を進めている(佐々木・水内編, 2009)。

このように、日本においても都市再生の取り組みはそれぞれの都市の特性に応じて多様化をみせている。また、文化・アートによる都市再生についてもいくつかの取り組みが進んでいる。そのなかで、大阪の歴史的都心・船場における取り組みは、前述したような都市計画的課題、とりわけ近代都市計画の導入では考慮されず、その結果霧散してしまった都市空間の文化的活用の解決と、その再生プロセスを通じ地域のコミュニティ再生をはかろうとするに着目している点が特徴的であるといえるだろう。

7. 大阪の歴史的都心・船場の成り立ち

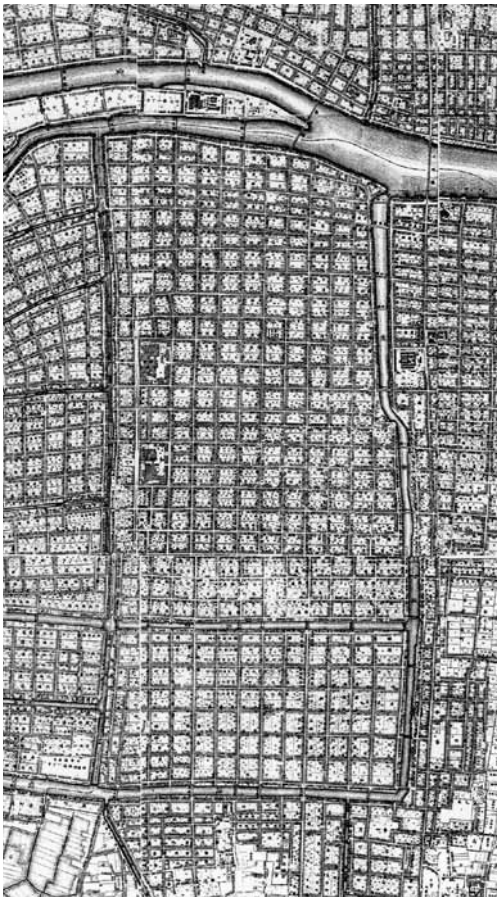
それでは、都市計画、とりわけ都市空間計画という立場から都市再生を実現していくためのアプローチとして、アート・文化を活かしていくことに着目した大阪での取り組みへと話を進める。はじめに大阪の歴史的都心・船場の成り立ちについて概括する⁶。

—— 船場という歴史的都心の誕生 江戸時代の町人によるまちづくり

船場は、大阪の中心部、中央区に位置している。北は中之島の土佐堀川、南は長堀通り、東・西は高速道路に囲まれる約230haの広大な区域である。このまちは秀吉以降の大阪という都市の歴史を語るうえでは欠かせない存在であり、常に歴史の表舞台にあった。



秋里籬島・竹原春朝斎 摂津名所図会に描かれた堂島米市の風景と街並み



内務省地理局測量課（1888）大阪実測図の船場
中心の堀川に囲まれた範囲が船場 街区の基本構造は400年前に成立したまま現在と変わらない

船場という大阪の歴史的都心は、1598（天正18）年の豊臣秀吉の命による開発に端を発する。その後、大坂の役（1614-1615年）でまさに戦場となったが、その後江戸時代には松平忠明により復興された。この一連の時代に方四十間の格子状の整然

とした町割が形成され、太閤下水と呼ばれる下水網をはじめ、当時としては先端の基盤整備が行われた。この街区構成はおよそ400年を経たいまでも、その原型をとどめ、いまでも現役の市街地として使われている。

この時代、船場は瀬戸内海に開かれ、淀川を通じて京都とつながる水運の拠点となったことを生かし、安定した政治体制のもと拡大する農工生産力を背景に、諸国から蔵屋敷へ廻漕される蔵物・特産品の集散地として発展を遂げた。また、綿織物、油絞り、銅製錬など加工業も備え、問屋、仲買人などの商業資本家を成長させていった。

幕府もその財政強化のため商人を保護育成し、地子銀免除や株仲間といった優遇措置を進めた。いまでいう経済特区のようなものと考えてよいだろう。

こうした環境のなかで、船場は商業都市大阪「天下の台所」の心臓部としてその地位を確立させ、ゆるぎない存在感を放っていた。

そんな船場の発展をひも解く上で欠かせないのが、町人の活躍である。今日にその原型をとどめる堀の開削、市街地の造成はいわゆる、町人請負により実施された。いまでいうPPP（Public Private Partnership）によるまちづくりである。近世に発展をとげた船場には、商いを通じて全国から多くの人材が集まり、先物取引に代表されるような新たなビジネスモデルが生み出された。また、懐徳堂や適塾といった私塾も多く設立され、町人学者も数多く輩出し、学術分野の基礎も築いていった。そして、全国から集まる人・モノ・カネの流れは、近松をはじめとする上方文学、歌舞伎、落語、文楽といった芸能を支え、衣食住から美、善といった生活意識・様式に至る人生の諸相に関わるあらゆる部分において優美なる身上を備えた上方文化が華開いていった。

—— 近代以降の船場 歴史的都心の改造

その後、明治維新により、廃藩置県による蔵屋敷の廃止、株仲間の解散、銀目廃止、両替屋の休業による金融閉塞、諸藩・幕府への多額の貸付金の焦げ付きなどにより豪商の倒産が相次ぎ、大阪経済は停滞するが、徐々に繊維をはじめとする商工業で再興する。

そんな時代背景のもと、大阪という都市は人口

も急増をみせその市街地も拡大する。市制発足(明治22年)には約50万人程度であった人口も、地域の第二次拡張が実施された大正14年には200万人を超え、東京を上回る規模にまでなる。

紡績を中心とした繊維産業、外国貿易の発展に加え、第一次大戦頃からは重化学工業も急伸し、東洋のマンチェスターと呼ばれるなど産業都市としてその地位を確立していった。

再び活気を取り戻した大阪の都心・船場は商業・業務の中核として賑わいを見せていたが、この時代、船場はその都市空間を近代化するべく、様々な事業が施された。明治期には上下水道の整備充実が図られるとともに、市電の敷設事業による道路拡幅などが実施されていった。大正時代に入ると近代的な都市計画が本格的に導入され、1921年には第一次大阪都市計画事業が着手され、1926年からは御堂筋の着工が始まった。

近代という時代においても、船場では民によるまちづくりという遺伝子が作用していた。大阪市中央公会堂といった寄付による公共施設整備、受益者負担を取り入れた御堂筋をはじめとする公共施設整備をはじめ、民の力によって大阪倶楽部、綿業会館といった風格ある近代建築が数多く建築されていった。

その後、船場は第二次大戦により再び焼け野原となった。戦後の復興、高度経済成長期には繊維商社や金融などが大阪の発展を支えた。繊維問屋街は全国の商店街を支え、仕入れ・問屋の町として全国に知られるようになる。

その一方で、更なる市街地の拡大とモータリゼーションの進展により、船場でもその対応が求められることとなった。そこで現代的な都市の要請に応えるための改造が施されることとなった。河川や堀川は埋め立てられ、道路や高速道路に変貌した。また、船場のまちを貫通する都市計画道路築港深江線(中央大通り)は地下に地下鉄、地上に建築(船場センタービル)、階上に高速道路を備える立体構造として実現された。

しかし、高度経済成長期以降の繊維不況、産業構造の転換などにより企業の中核管理機能の東京一極集中が進み、船場は徐々にその活力を失っていった。さらに、バブル崩壊以降は企業流出が相次ぎ、シャッター通り、倒産通りと揶揄され、大阪衰退のシンボルとまで言われるようになった。



建設段階の築港深江線と船場センタービル(財団法人大阪市土木技術協会, 1995)

8. 歴史的都心・船場の現状とその再生に向けた課題

このように、大阪の歴史的都心・船場はかつての繁栄とは裏腹に、今後の展望は不透明でその行方が問われようとしている。

歴史的都心・船場にはいま、どのような課題に直面しているのかについて整理しておこう。

—— 歴史的都心空間の歪みをどう解消するか

そもそも、船場のような歴史的都心は都市計画にもとづいて作られた都市が当然備えている機能や空間の条件を十分に満たしているような場所ではない。空間の高度利用を実現する超高層ビルを林立させることが可能な広大な敷地規模を持ち合わせてもいない。都心に集中する大量の交通を円滑に捌くことのできる交通インフラを完備しているわけでもない。むしろ、細分化された敷地と中小規模のビル、狭隘な道路で埋め尽くされているといったよい。高度化、グローバル化するビジネス環境のなかで都心に相応しい中枢的機能を担おうとすれば、歴史的都心は不適合というレッテルばかりが貼られるような場所だろう。

そこで、近代以降は専らこうした歴史的都心に



沿道に広がる公開空地が連続的に整備された魚の柵筋

において前述したような都市の改造が施されてきた。近代的な都市空間の構成原理とは異なる論理で成立し、長い時間をかけて熟成されてきた大阪の都心空間に対し、近代的な都市に相応しい機能配置、公共施設の整備などを実現する「改造」が取り組まれてきた（嘉名編, 2007）。

歴史的都心を近代化させる改造の典型が、狭隘な道路空間の改善だ。大阪の歴史的都心・船場ではこの問題に多大な労力をかけてきた。軒切り、御堂筋といった様々な都心改造の取り組みは、直接的・間接的にいずれもこの問題を解決するべく取り組まれたとあってよい。近年は街並み景観の形成、敷地の高度利用というような要請に対処するべく更なる改造が施されてもいる。道路拡幅と沿道の街並みの形成については、戦後に建築美観誘導制度が導入され現在も運用されているし、都心空間の高度利用については、都市計画上の各種インセンティブ制度の充実によってさらなる対応がなされてきている。しかしながら、こうした歴史的都心の改造は、現代的な都市の機能性をもたらす反面で、失ってしまうものもある。例えば、前述したような道路拡幅は、賑わいを生み出してヒューマンスケールな空間構成をもつ沿道のファ

サードをはぎ取り、沿道建築と道路との関係を断ち切ってしまったとみることもできる。歴史的都心の改造は歴史的都心が本来持っていた魅力を失わせてしまう危うさがある。

また、最近船場では都市再生特別措置法にもとづく都市再生特別地区の導入や、歴史的都心にわずかに存在する大規模敷地への超高層建築物の建設など、さらなる変容がみられるようになってきた。そこには、かつての狭隘、脆弱といった性質をもつ歴史的都心空間への対処という問題に加え、一部「近代化」に成功した空間がモザイク状に入り交じるという複雑さが見え隠れしている。また、公開空地によって敷地単位に分断された沿道空間をどのように一体的なものとしていくかという課題も顕在化してきている。公開空地とは、建築物における空間の高度利用を促進するために、一定の規模以上の敷地に対して所定のオープンスペースを設置すれば、容積ボーナスが得られるという制度である。日本では総合設計制度と呼ばれており、建築基準法第59条の2に規定されている。多くの国々の都市計画制度でも類似のインセンティブ制度はみられる。特に日本の歴史的都心のように、公園や広場といったオープンスペースを

伝統的に有していなかった場所においては、広がりある空間をつくりだすことに寄与する利点がある。しかし、その一方で、この制度は建築敷地単位で適用される制度であるために、大小様々なオープンスペースが不連続に通りに出現することや、使い道の不明な空地の点在によって、沿道空間の魅力が失われているという問題が生じている。このように、近代都市計画の導入によって歴史的都心を改造することで生じた歪みを是正するという視点でその再構築を考える必要があるといえるだろう（壺坂他, 2005）。その空間の再構築が求められている。

—— 失われつつある都心の秩序をどう再構築するか

かつて、船場は都会人の暮らしを支える都心であった。商都としての産業経済を支えるビジネス街としての役割に加え、多くの人々の生活、住まい、遊びなどたくさんの色で彩られたまちだったといつてよい。この鮮やかで味わいのある多色刷りのキャンパスは、衣食住から遊に至るまで多様なライフスタイルを包み込み、受け止めることのできる都市生活者の暮らしの場所として複合的な場所だった。

しかし、近代以降の都市、経済の急激な拡大・成長という過程のもとで、多様で複合的な機能を備えた都心・船場は、次第にビジネス街・オフィス街という単色刷りのまちへと変貌していった。国勢調査によると、かつて1925（大正14）年に6万人を超える定住人口を抱えていた船場は、2000年時点ではその面積230haに対して4,000人に満たない。それに対して昼間人口は27万人もの量を抱えている。そしてその昼夜間人口比率は実におおよそ70という数値に達する。広大なエリアでこれだけ偏った昼夜間人口比率を示す都心は世界中に見当たらない。確かに最近では2005年のデータでは都心回帰の流れによるマンション立地もあって、定住人口は6,298人と回復基調にある。しかしながら、都市生活者の暮らしの場所と呼ぶにはほど遠い、いびつに偏った状況がそこにはある。

いまの船場は、ビジネスアワーは働くためだけの味気ないまちであり、夜はひとの住まないまちとなっているのだ。どちらの顔をとってみてもと

ても魅力ある都心といえるものではない。確かに、都心船場のビジネス街としての活況は、大阪、関西、日本の産業経済の発展を支えた。しかし、それと引き換えに船場が失ってしまったものも大きい。オフィス街としての急激な発展は、多様なライフスタイルを受け止める都会としての魅力を急激に低下させていった。

そしてその影響は、単に人の住むまちとしての役割を失ったということに留まらない。都心のまちづくりを支える担い手が不在となる事態を生み出してしまったのだ。わずかな地域住民だけで広大なエリアのまちづくりを進めていくには限界がある。ビジネスアワーに押し掛ける大量の就業者はまちづくりの担い手として位置づけられていない。無論、企業の地域貢献という立場からまちづくりに協力する人々がいないわけではない。しかし、その枠組みが明確に構築されているわけではないことは確かであろう。

歴史的都心のまちづくりの難しい構造はそこにある。住民・企業・就業者をつなぐ都心の地域コミュニティの確立、人々の生活、住まい、遊びといった多様性を許容する魅力を備えた都心へどのように再構築していくかが課題なのだ。

—— 歴史的都心の資源をどう活用するか

近代以降の都市計画の論理は、都心に対してつねに時代の先端にふさわしい空間の創造を要求してきた。そして、その内訳は各種土地利用の混在により生じる問題を解消する用途の純化、容積を有効に活用する都市空間の高度利用、高度な空間利用を支える十分な都市基盤の整備が骨格といえるだろう。

また、その実現手法は、古い構成原理をクリアランスして新たな構成原理を創造するというスクラップ&ビルドに依った。こうした発想にもとづいて都心ではどんとどんと大規模な都市再開発による新たな都市空間が生み出されている。東京では六本木ヒルズ、東京ミッドタウンが近年の代表例であり、大阪では大阪駅北地区での再開発計画が進んでいる。海外に目を向けてもパリ郊外のデファンスをはじめ、グローバル企業の誘致を柱とする超高層ビルが林立したビジネスセンターを建設するという再開発手法は世界各地の至るところでみることができる。

こうした流れと歴史的都心とを照らし合わせたとき、同じ価値観での勝負では歴史的都心に勝ち目が無いことは明らかだ。歴史的都心は多少の改造を施す程度で現代的な都心空間と対等な機能を備えた空間になることは本質的に無理なのである。そして、この論理の延長線上で歴史的都心の抱える課題を解消するには、一旦全てを更地にしてしまい、再開発するしか術がなくなってしまう。そしてそれは非現実的な解決策でもある。

しかし、一歩ひいて冷静に世界の都市を見渡してみれば、気づくことがある。ロンドン、パリ、マドリッド、ミラノをはじめその多くが歴史的都心を心臓部に備える都市であるのだ。いやむしろ、世界に名前を馳せる都市のほとんどは歴史的都心を備えるといってもよい。近代都市計画の論理では非効率とされた数々のハンディを負いながらも、大都市の顔として揺るがない面目を保っている現実がそこにはある。むしろこうした歴史的都心は、グローバル化する都市間競争のなかで唯一無比のアイデンティティとして認識され活用されているし、そうした歴史的都心を保全していくことは当然の取り組みとして認知されている（東京大学cSUR-SSD研究会編著、2008）。

つまり歴史的都心の再生に際しては、こうした機能重視の都市計画の構成論理という呪縛から離れた発想の転換が必要なのだ。むしろ、もともと歴史的都心もっている素材を存分に生かすという姿勢にたつて、オリジナリティある賦活策を構築する必要がある。そのヒントは、歴史的都心が有する数々の個性、近代建築、風格ある町並み、ヒューマンスケールで親近感をもてる都市空間のスケール、蓄積された文化資源といったものがあげられるだろう。これらのものは長い時間の経過の中で蓄積されてきたものであるがゆえに、にわかづくりの都市開発には決してまねのできるものではない。

9. 文化・アートによる都市再生の試み 船場アートカフェ

こうした大阪の歴史的都心・船場というフィールドにおいて、文化・アートの再生と都市再生の相互の関係性を意識しながら実践的な試みを実現しようとするのが、船場アートカフェの活動である。船場アートカフェは大阪市立大学都市研究プ

ラザが大阪各地に設置する現場プラザの第1号として、2006年1月に活動を開始した。また、当該の試みは、日本国文部科学省のグローバルGOEプログラムとして採択された「文化創造と社会的包摂に向けた都市の再構築（2007-2011）」を構成するプロジェクトでもある（佐々木・水内、2009）。船場アートカフェのユニークな点はどこにあるか。それは、前述した文化・アートの再生と都市再生との相互関連性を意識した試みを展開し、それを実現するプロセスで地域コミュニティの再構築、エンパワーメントを同時に進めていることにある。加えて、歴史的都心の有する都市空間の特性を活かした都市計画を展望しようとしている点もある。また、こうした試みを展開するのが、地域住民主体でもなく、行政主体でもなく、大学を核に展開されている点も特徴的といえる。

地域の活性化に大学が参画する例は多い。各地で多くの事例をみることができる。しかしながら、多くのケースでは、大学の特定の専門分野に主眼を置いた試みが一般的であろう。福祉、住宅、商業、教育、経済再生、産業活性化、都市計画、文化・アート、デザイン等々様々な専門分野でのフィールドワークといったものである。しかしながら、船場アートカフェは、大学の専門分野の枠を超えて包括的にプロジェクト体制を組んで、文化・アートの再生と都市再生を一体的に組み合わせる新たな展望を摸索するという相互関係性を意識しながらプログラムを展開している点が特徴的な取り組みと言えよう。こうした枠組みは専門分野が細分化されている行政では実現するのは難しい。

こうしたコンセプトをもちながら、船場アートカフェ（大阪市立大学2010）は、船場の中心部に建つテナントビルの地下を拠点に、アートとコミュニティに関する研究と実践を行っている。組織は大阪市立大学の教員を中心に、アートや文化、あるいはコミュニティを研究対象とする研究者によって構成され、それぞれのリソースを活用しながら、歴史的都心におけるアートの可能性、歴史的都心における都市計画のあり方を試行的に検証している実践的プログラムを展開しているのである。

船場アートカフェの活動は大きくふたつに大別される。ひとつは外部から新しくアートを持ち込み、まちに根付かせることで歴史的都心・船場を



「あしたの地図よ in 船場」の制作風景

より多様な文化の発信拠点にしようとする試み。もうひとつは船場という場所をテーマに、アーティストがワークショップなどを実施することで、船場に潜在する文化力を発見・増幅し、歴史的都心における都市空間とその活用の新しい可能性を摸索しようとする試みである。

前者の例としてはアジアの民族音楽レッスン「船場音泉」がある。これはアジア各地のトップクラスの音楽家を船場に招き、一般の方を対象としたワークショップを開催するものだ。これまでタイやインド、八重山やモンゴルなどを取り上げてきたが、船場周辺のオフィス街で働くキャリアウーマンなど、女性のアフターファイブの文化プログラムとして毎回好評である。成果も順調にあがっていて、第1回シリーズとして取り上げたタイ音楽のレッスンが参加者の自主運営として継続され、ついにはタイの伝統音楽を演奏する楽団として演奏活動を開始している。本格的なタイ音楽を演奏するグループは関西では珍しく、既に大阪、京都などでその演奏を披露し、好評を博している。

特に、本論と関係の深い後者の実践としては、後述する近代建築を活用し、その魅力を発信するイベントである船場建築祭が代表例だが、他にも数々のプロジェクトがある。船場の幼稚園に通う子供たちなどを集め、床一面に敷き詰めた白紙に絵の具で大きな船場の地図を描いてもらう「あし

たの地図よ in 船場」や、参加者にビデオカメラを持ってもらい、簡単な手法を用いて船場を被写体とした1分間の超ショートムービーを撮影してもらい「カフェイマージュ in 船場」など、市民を交えた文化・アートを媒介として歴史的都心・船場の再発見を目指す試みを展開している。これらの取り組みを通じて、都市空間あるいはコミュニティに対する関心を深め、まちの魅力を再発見して新しい都市づくりにむけた議論を活性化していくことを目指している。

これらの活動では、これまで都心の文化的活動にほとんど関わってこなかった人々が参加することで新たな担い手の導入に成功するとともに、これまで船場とはなんの関係もなかったものの、文化・アートプログラムに関心をもって船場を訪れるようになったビジターを開拓したことがその成果といえる。また、平日の忙しいビジネスアワー以外は静まり返るオフィス街の空白の時間帯を活用してその文化的利用の展開をはかることができることを実証した。

船場アートカフェは約2年間の第1ステージの活動を経て、2008年から第2ステージの活動を開始している。これまで以上に船場のまちづくり活動との連携を深め、エリア・マネジメントの現場においてアートを実践的に取り入れること、そしてその実践知を政策研究へとつなげることを

船場アートカフェの実施プログラム (2006.1～2011.3)

区分(Lec:レクチャー Mus:音楽講座 Dis:ディスカッション Spe:講演 WS:ワークショップ Exp:社会実験イベント Exh:展示 Res:研究会 Sym:シンポジウム)

プログラム名	開催月	区分	概要	回数/期間	主催・共催 協力・後援	
2005年度/2006年度 プログラム数:12 (Lec:3回 Mus:3回 Dis:1回 Spe:1回 WS:1回 Exp:1回 Exh:2回 Res:0回 Sym:0回)						
Artist Talk	Coco-A vol.1 ラストシーンは渡し船に	1月	Lec	大阪市立大学付属病院でのWS経験談		主催
	Coco-A vol.2 A-1(しだいテレビ)	3月				主催
アジアの民族音楽レッスン	タイのビーバート	2月,3月	Mus	音楽家たちによるアジアの民族楽器の実践講座	全7回	主催
	インドの音楽・即興の楽しみ	5月,6月			全7回	主催
	ジャワのガムラン	8月,9月			全7回	主催
聴く力: フィリピンの街のサウンドスケープ	5月	Lec	ブエンコンセホによるフィリピンの街での音と政治、コミュニケーションに関する講座		主催	
エンターテインメントパネルフォーラム	5月,6月	Dis	「エンターテインメント」をキーワードとしたディスカッション	全3回	主催	
リュック・フェラーリ・フェスティバル 一世界のざわめき、音の記憶	7月	Spe	フランスの現代音楽家リュック・フェラーリが監修した音楽ドキュメンタリーなどの上映	21日～23日	主催	
Coco-A vol.3 スイミー・ムーBOOK in 船場	8月	WS	市大病院小児科外来での待ち時間を利用したWS	全3回	主催	
船場建築祭 一近代建築の創造的活用と大阪再生一	10月	Exp	近代建築の活用を考えるシンポジウムやアートプログラムの開催		主催	
Coco-A vol.4 タングラムランドスケープ	1月,2月	Exh.etc	市大病院小児科外来の改修工事の防壁を活用したアートプロジェクト	1月21日～2月18日	主催	
大阪・アート・カレイドスコープ2007「大大阪にあいたい。」	3月	Exh	大阪の今と昔を伝える空間を舞台に、市内でアート作品を展示	1日～21日	協力	
2007年度 プログラム数:9 (Lec:0回 Mus:2回 Dis:0回 Spe:1回 WS:2回 Exp:1回 Exh:1回 Res:1回 Sym:1回)						
アジアの民族音楽レッスン	沖縄 うたのこころ	6月,7月	Mus	音楽家たちによるアジアの民族楽器の実践講座	全7回	主催
	モンゴル 草原のこえ	1月～3月			全7回	主催
アート&アクセス研究会	9月～1月	Res	アートにより、障害をもつ人、入院している人などと協働して、新たな出会いやコミュニケーションを創造	全5回	主催	
船場建築祭2 一屋上へいこう!	近代建築屋上ツアー	10月	Exp	近代建築の屋上を都心の観光資源に見立てたツアー		主催
	船場FESTA			ビルの屋上での食事や、歴史的な建築物を音と映像で紹介		
中之島コミュニケーションカフェX-station可能性の駅	10月	Exh	中之島図書館を会場に、近代建築や過去の中之島の風景を写真や絵画で展示	12日～14日	協力	
ドラマセラピー講演会&ワークショップ	11月	Spe.etc	セラピストの資格を持つ尾上氏を講師とした、ドラマセラピーに関する講演会、ワークショップ	3日～4日	共催	
カフェマイージュin船場	12月	WS	船場を題材とした「超ショートロードムービー」の制作と鑑賞	全2回	共催	
Coco-A vol.5 好奇心星人の挑戦 一森木忠相写真展一	3月	Exh	市大病院に入院していた森木忠相君と友人の写真家とのコラボレーション作品展	全3回	主催	
A&A研究会 シンポジウム vol.1	3月	Sym	アートを通じて、新たな出会いやコミュニケーションを生み出すことについて	27日～28日	主催	
2008年度 プログラム数:7 (Lec:1回 Mus:0回 Dis:0回 Spe:0回 WS:3回 Exp:1回 Exh:1回 Res:0回 Sym:1回)						
アートミツケア学会公開トーク「身体・表現・関係性」	6月	WS.etc	アートとケアの交わりで生まれる新たな関係性、コミュニティのあり方、身体の可能性についてのトーク		協力	
「文化政策とCCDセミナー 持続可能な文化展」大阪セッション	11月	Sym	コミュニティが抱える課題や社会的問題に対して、アートを通じて解決を目指すCCDの可能性について		協力	
まちのcommons 船場建築祭3 in 高麗橋2丁目	シンポジウム	11月	Exp	街の歴史・文化と空間の活用、アートの力を通したまちの再生について考える		主催
	映像上映			高麗橋2丁目のかつてのお祭りなどの過去の町並みと、現在の風景を紹介	25日,27日～29日	
	アジア音楽ライブ			ホテル前の公開空地で日替わりライブを実施	25日～28日	
	高麗橋通まちあるきツアー			「船場研究体」による船場の案内で、地域の歴史、文化等の魅力を紹介		
セミナー&サロン		高麗橋が誇る文化力を結集し、多彩なプログラムを通じてまちの奥深さに触れる	25日～28日			
ひがしなり あしたの地図よ	2月	WS	東成区の市街地を多様な観点でフィールドワークし、一枚の大きな地図を描くWS		共催	
マンズリーアートカフェ	2月	Lec.etc	レクチャーやワークショップ、トークショーなどを1ヶ月間日替わりで開催	1月23日,1日～28日	主催	
大阪ビクニック01「坂」	3月	WS	佐久間新さんをナビゲーターとしたワークショップ	全3回	主催	
Coco-A vol.6 市大病院アートプロジェクト2008「風のおみく詩」	3月	Exh	アーティストによる病院でのアートプロジェクト		主催	
2009年度 プログラム数:14 (Lec:3回 Mus:2回 Dis:0回 Spe:1回 WS:2回 Exp:1回 Exh:3回 Res:1回 Sym:1回)						
タイ舞踏ワークショップ	4月	WS	ラーチャモンコン工科大学芸術学部教員によるワークショップ		主催	
タイ舞踏劇: ストン王子とマノラー	4月	Spe	ラーチャモンコン工科大学の舞踏団や、スリヤサンキートによる講演		共催	
地域のためのアートマネジメント講座	5月～2月	Lec	アートに関するテーマにそった、講師を招いての市民向け講座	全21回	後援	
アートマネジメント研究会	6月～2月	Res	アートマネジメントの最前線に携わるゲストを毎回招いての勉強会	全8回	協力	
野外演劇と「共同体」	6月	Lec	劇団「犯罪者の会」と演劇集団「浪花ランドロマン」の代表によるトークショー		協力	
アート&アクセス研究会	9月	Sym	「釜ヶ崎のアートへ」という題で、ゲストを招いての研究会	11日～12日	協力	
船場センタービル ミュージアム in 船場まつり	9月	Exh.etc	映像などによる展示や船場のまちあるき	14日～21日	主催	
大阪ビクニック02「坂」	10月	WS	佐久間新さんをナビゲーターとしたワークショップ	全3回	主催	
なにわとスクールん♪「電子音楽講座 ～アンビエント2009～」	11月,12月	Mus	360°records代表虹釜太郎による電子音楽講座	全2回	後援	
まちのcommons2009 船場建築祭4	シンポジウム	11月	Exp	京都市中心市街地の元・立誠小学校を活用した、文化・芸術によるまちづくりを紹介		主催
	まちかど映像展示			昔の祭りの映像や、くすりの町・道修町の歴史を伝える資料などをスクリーンに上映	16日～20日	
	アジア音楽ライブ			ホテル前の公開空地で日替わりライブを実施	16日～20日	
	北船場まちあるきツアー			「船場研究体」による北船場の魅力紹介		
セミナー&サロン		北船場の幅広い文化力を結集し、船場ならではの場所でも多彩なプログラムを開催	16日～20日			
プライベート美術館@大阪・南船場	11月,12月	Exh	アパレルショップなどで絵画作品を展示	11月19日～12月25日	協力	
アジアの民族音楽レッスン	北タイの音楽・ランナー王朝の響き	1月	Mus	音楽家たちによるアジアの民族楽器の実践講座	全3回	主催
マンズリーアートカフェ	2月	Lec.etc	レクチャーやワークショップ、トークショーなどを1ヶ月間日替わりで開催	1～28日	主催	
Coco-A vol.7 市大病院アートプロジェクト2010「霧はれて光きたる春」	3月	Exh	アーティストによる病院でのアートプロジェクト	8日～12日	主催	
2010年度 プログラム数:10 (Lec:2回 Mus:1回 Dis:0回 Spe:0回 WS:3回 Exp:1回 Exh:2回 Res:0回 Sym:1回)						
クリエイティブワークショップ	6月～9月	WS	市大職員を対象としたワークショップ	全4回	主催	
大阪/ハンブルグ リノベーション・ワークショップ	8月	WS	「住みごたえのある町」をつくる大阪・ハンブルグの市民に基づくエリアマネジメント		共催	
Project House	9月～11月	Exh	日韓のアーティストの交換プロジェクト		共催	
インドネシア芸術大学+マルガサリ ガムランコンサート	9月	Mus	かわちながの世界民族音楽祭への出演		共催	
大阪ビクニック03「地下から空へ」	10月	WS	佐久間新さんをナビゲーターとしたワークショップ	全3回	主催	
まちのcommons2010 船場建築祭5	シンポジウム	11月	Exp	大阪の産業と文化、未来に向けて大学が果たすべき役割についてのシンポジウム		共催
	アジア音楽ライブ			ホテル前の公開空地で日替わりライブを実施	全3回	
	北船場まちあるきツアー			「船場研究体」による北船場の魅力紹介		
	セミナー&サロン			北船場の幅広い文化力を結集し、船場ならではの場所でも多彩なプログラムを開催	1日～5日	
アーツマネジメント講座: レオニー・パウマン氏レクチャー in 大阪	12月	Lec	ドイツにおける市民参加型のアートキュレーションについてレクチャー		主催	
マンズリーアートカフェ	2月	Lec.etc	レクチャーやワークショップ、トークショーなどを1ヶ月間日替わりで開催	1～28日	主催	
Coco-A vol.8 市大病院アートプロジェクト2011 「あなたの“いのち”を支える手」	2月～3月	Exh	病院内にアート作品を展示	2月28日～3月11日	共催	
北船場近代建築サミット in 旧・八木通商ビル	3月	Sym	外壁を残して解体される近代建築を会場とした、近代建築の連携についてのシンポジウム		共催	



芝川ビル(1927)の屋上で開催された「船場フェスタ」の様子

目指している。つまり、その活動は、都市再生をアートという行為の可能性を最大限活かすことによって実現しようとする試みと位置づけることができる。

10. 地域固有の文化資源に着目した実践 船場建築祭

船場という場所を代表する歴史文化資源として、近代建築がある。近代という新しい時代の幕開けに、当時の繁栄の粋をあつめた意欲的な建築が数多くつくられた。こうした近代建築は専門家の間ではその評価に定評はあったものの、その存在は広く市民には知られていなかった(橋爪, 2007)。こうした近代建築という文化資源に光をあてる手法として、アートを媒介にして船場に潜在する文化力を発見・増幅しようとする試みが船場建築祭の取り組みである。

船場アートカフェが2006年から継続して取り組んでいるこの実験プログラムは、副題を「近代建築の創造的活用と大阪再生」とするよう、ビジネスや商業的な用途という建築としての本来用途は異なる活用を示すこと、歴史的都心に点在する空間資源の価値の再定義とその再活用方を提示することで、歴史的都心の文化力を更に高めようとするものだ。

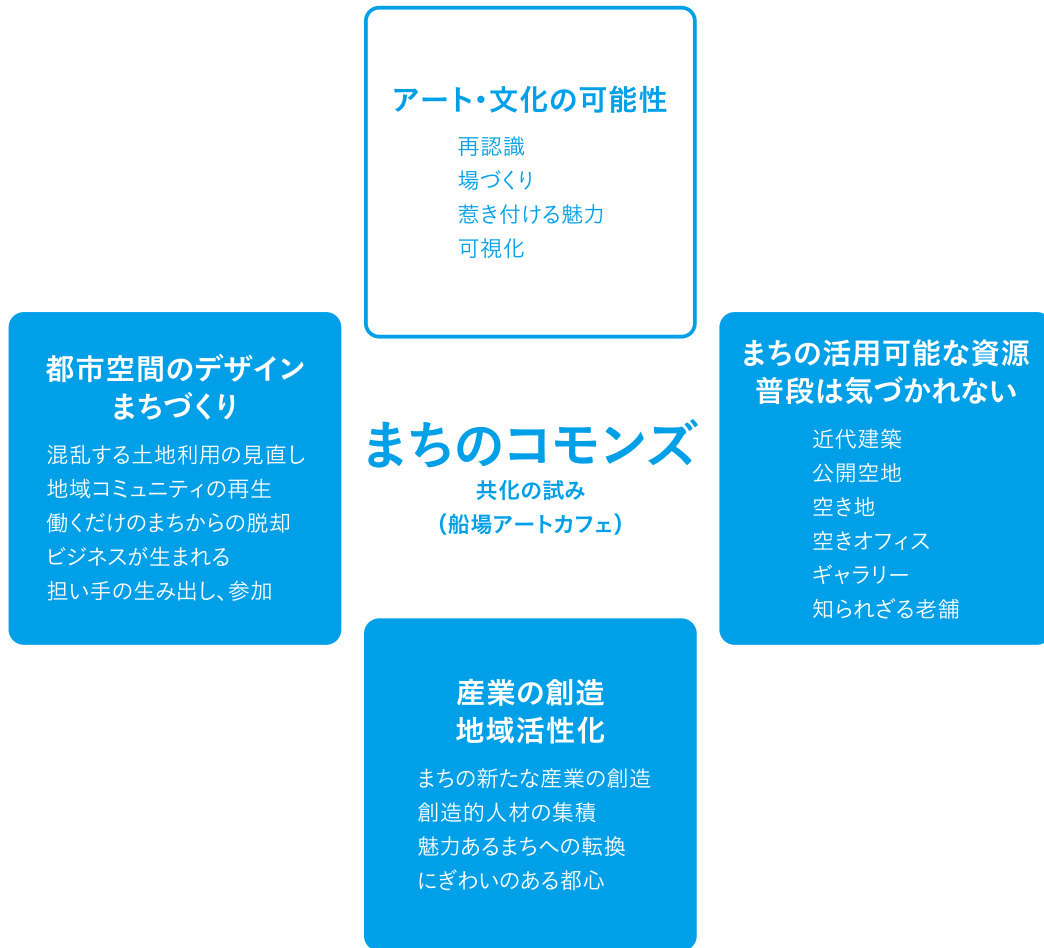
2006年の第1回は「近代建築×アート」をテーマに、船場の近代建築4ヶ所を会場にアートプログラムを行った。1923年に建てられた伏見ビルでは2名のアーティストが参加、一人は増設を繰

り返す剥きだしの設備配管を植物の成長に見立てた作品を制作し、もう一人は空間に身を置いて感じたことを、その場で詩にして壁に書くパフォーマンスを行った。1927年建設の芝川ビルでは、ビルの階段や廊下全体を会場にして、音楽の演奏とダンスのパフォーマンスを披露した。観客が音とダンスに連れられて建築内部をさまよい歩くことで、そこに不思議な空間を現出させた。目指したのはアートで建築空間を変容させ、訪問者に近代建築の新たな魅力を発見してもらうことだ。

例えば、2007年の第2回は、普段活用される機会の少ない近代建築の屋上に可能性を見出すことを考えた。ひとつは屋上を歴史的な観光資源として捉え、4ヶ所の屋上を巡るツアーを実施、これには定員を大きく上回る応募があった。もうひとつは屋上を都心の公園に変えた「船場フェスタ」。芝川ビルの屋上にカフェやフリーマーケットが出店し、そこに様々なジャンルのミュージシャンが入れ替わり演奏を繰り広げた。

船場建築祭では今後も近代建築の活用実験を繰り返し、その可能性の検証とスキルの蓄積を続けていくが、すでにその成果は大阪府現代美術センターが毎年開催する現代アートの祭典、大阪・アート・カレイドスコープなどに活かされている。

こうした船場建築祭の成果も手伝って、船場では近代建築の活用が盛んになってきた。地価が高騰していた時期はどんどん姿を消していった近代建築も、近年はその保全・活用をはかり、まちのランドマークとして存在しつづけるという選択肢



まちのコモンズのダイアグラム 文化・アートを媒介としながら都市を再生する

も現実的なものとなってきている。一棟まるごとをレストランにした重厚な元銀行建築、ファッションナブルな店舗の並ぶ洒落な元商社ビル、若いクリエイターに人気のアールデコスタイルのビルなど、その事例は毎年確実に増えている。もちろん、歴史的都心でありながらも経済活動の現場でもあるまち船場では、近代建築も保護された文化財としてではなく、活用財としての役割を果たしつつ近代建築が街を活性化させるという事例が大半を占めているのもその特徴といえるだろう。

11. 文化・アートによるまちの魅力再発見と共化の試み まちのコモンズ

船場建築祭の成功は、歴史・文化を活用した歴史的都心の再生に向けた取り組みをさらに発展させていく方向に向かわせた。つまり、歴史的都心

の抱える課題そのもの、すなわちより歴史的都心の個性的な都市空間との関係性を強化し、その文化的活用を通じて都市再生に向けた動きを生み出していくこととなった。2008年からは前述した船場建築祭を都心コミュニティの再生・再構築、近代建築に限定せずに多様な地域の空間的資源に着目しつつ、文化・アートを活用した都市再生に向けた試みへと発展を遂げ、まちのコモンズという新しい名前での活動を発展させている。

コモンズは持続可能な社会を実現するという視点において、いまもっとも注目を集める概念のひとつといってもよいだろう。スウェーデン王立科学アカデミーが2009年度のノーベル経済学賞に、インディアナ大学のエリノア・オストロム (Elinor Ostrom) 教授とカリフォルニア大学バークリー校のオリバー・ウィリアムソン (Oliver Williamson)

教授に授与したことは記憶に新しい。Ostromはその著書 *Governing the Commons: the Evolution of Institutions for Collective Action* (1990)において、共有資源 (common-pool resources) のガバナンスに関心をもち、川、湖、海洋などの水資源、魚、森林、牧草地などのように個人や組織が共同で使用、管理する資源について、その当事者が自主的に適切なルールを取り決めて保全管理するという実証研究を展開している。すなわちコモンズのセルフガバナンスの可能性が、今後の地域社会の持続的経営、あるいはグローバルな資源管理にも寄与し、社会における利害の対立と協力を実現にむけた探求といえるだろう。

このコモンズという概念は歴史的都心を再生していくうえでも非常に重要なキーワードとなる。歴史的都心に眠る歴史文化的資源をそこで活動する様々な人たちの共有資産として可視化させ、それらを有効にマネジメントすることができれば、自ずと再生のシナリオを描くことができる。しかし、多くの人々はその魅力にも気づいていないし、そもそも共有資産であるという認識自体が皆無で

あるという厳しい現実がある。多くの人々にとって、都心とは働くだけの場所であり、経済活動の場所にすぎないのである。これを変えていくには、人々の意識に変動を生じさせるところに重点を置く必要がある。

そこで、まちのコモンズでは歴史的都心・船場のなかでも特に古く、かつては格式の高いまちとして知られていた高麗橋というまちとその周辺市街地を対象に、まちにアートを持ち込むことで、都市の再生へとつなげていくモデル的試みを展開している。

2008年からスタートしたまちのコモンズの活動は年を経る毎に段階的に変化しており、多様化をみせつつあるが、大きくは3つに整理することができる。1つが、近代建築やオープンスペースなどまちにある空間的資源の魅力を可視化し、共有する試みであり、2つめが、まちに暮らし受け継がれてきた伝統や文化といった無形の資源を可視化する試みであり、3つめが、こうしたプロセスそのものに参加・体験することで経験を共有化するという試みである。

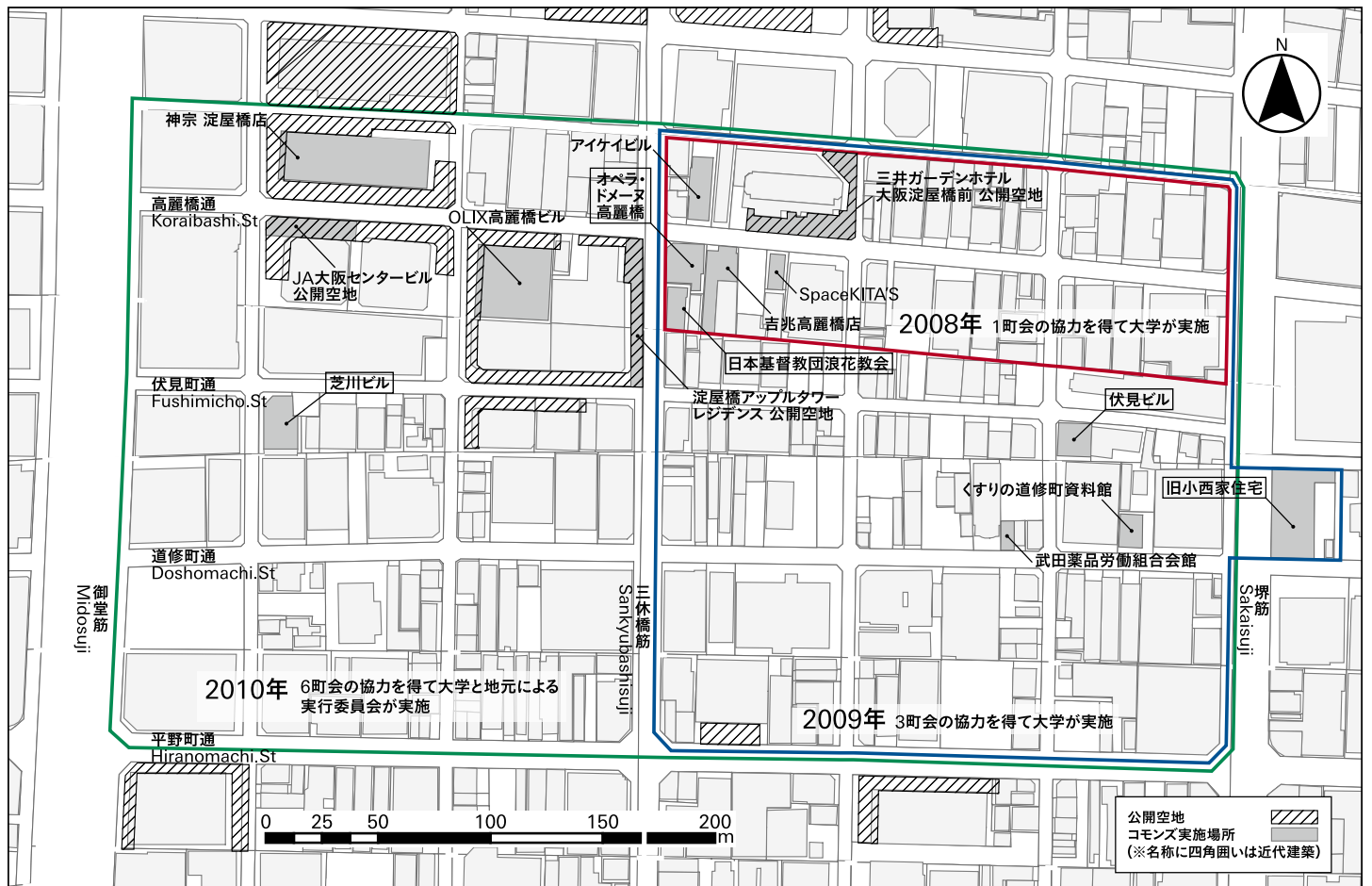
まちのコモンズ年別プログラム

	Symposium	Exhibition	Town Walking Tour	Seminar & Salon	Live	Social Experiment of Using Open Space
まちのコモンズ2008 2008年11月25日(火) ～29日(土)	●コモンズから まちの再生を考える④A	●高麗橋2丁目の 昔と現在の紹介②,④D	●高麗橋通 まちあるきツアー④E	●水引体験教室③A ●近代建築セミナー③A ▲吉兆お餅つき③B	●アジア音楽ライブ③C	
プログラム数 9件 ●8件 ■0件 ▲1件 ①0件 ②1件 ③5件 ④3件 A3件 B1件 C1件 D3件 E4件						
まちのコモンズ2009 2009年11月16日(月) ～21日(土)	●文化・芸術による まちづくりの可能性④A	●神農祭、道修町の 歴史の紹介③E	●北船場 まちあるきツアー④E	●「アート」の「煎茶deサロン」③D ●芦屋小雁が語る「番頭はんと丁稚どん」③ ●初心者のための神農さん講座③A ▲吉兆お餅つき③B ●近代建築ナイトツアー③E ●「レトロ」がきらわっていた頃のはなし③A	●アジア音楽ライブ③C	
プログラム数 9件 ●8件 ■0件 ▲1件 ①0件 ②0件 ③7件 ④2件 A4件 B1件 C1件 D0件 E3件						
まちのコモンズ2010 2010年11月1日(月) ～5日(金)	●産業と文化 大阪の未来へ③A		●船場 まちあるきツアー④E	■朝ヨガ教室①A ■ナンバ歩き教室①A ■大阪学入門③A ●街場の大阪論(船場編)③D ▲船場にまつわる文案のはなし③B ▲神道で考える来世のはなし③A ■ワインとチーズのおはなし ～映画をテーマに③B ▲吉兆お餅つき③B ▲井上柳湖堂の煎茶deサロン③D ▲谷松屋戸田商店の抹茶の会③D ■クロマティックハーモニカ コンサート③A ■芝川ピルの夢のコラボランチ④A ■THE STAGEの手づくり眼鏡教室④A	●アジア音楽ライブ③C	▲オープンバブ③,④C ■JA夕市イブニングマーケット③C ▲オープンカフェ③C
プログラム数 20件 ●4件 ■8件 ▲8件 ①2件 ②0件 ③14件 ④4件 A8件 B3件 C5件 D3件 E1件						

凡例 ●アートカフェによるプログラム ■地域によるプログラム ▲共同プログラム ①平日早朝 ②平日昼 ③平日夕方～夜 ④休日、祝日 A近代建築など B老舗 C公開空地 Dギャラリー・ショールーム Eまちなか



公開空地の可能性を探るアジア音楽ライブ（まちのcommons）



まちのcommonsの空間的展開 次第にエリアが拡大し、地元も運営に参加している

これら3つのアプローチを通じ、アートを媒介にすることで人々の認識が変化し、歴史的都心船場にある多くのコモンスを生み出し、有効に活用されていない都市空間の利用を促し、再構築されたコミュニティによって本格的エリア・マネジメントの推進へと結びつくといった都市再生への具体的な動きへとつながることを志向しているのである。また、こうした実験を通じて、都市計画面でのルールづくりや、利活用を前提とした都市空間の計画・デザインへ実際に反映されていくことも展望している。

空間的資源の魅力を可視化し、共有する試みの例として、公開空地でのアジア音楽コンサートがある。前述した公開空地は本来、建築物の容積率ボーナスを生み出すためのインセンティブとして設けられた空地である。公園のような公有地が十分に確保できない歴史的都心においては、私有地に空地を生み出すことのできる貴重な制度であり、空間を立体的に活用するという都市空間の高度利用を後押しする制度でもある。しかし、これらは建築物敷地単位で運用されていること、公園のように都市における明確な役割が与えられている施設ではないために、ほとんど有効に利用されていないという問題を有している。また、沿道に使われていない空地が連続することによってまちの賑わいや景観の魅力を喪失させるといった問題も生じている。

そこで、まちのコモンスの試みでは、この公開空地を夕暮れ時にアジア音楽のミニコンサート会場として活用している。普段とほとんどかわりなく忙しく流れていく都心の風景のなかに、アジアの音楽が流れ出し道行く人々はふと足を止め、音楽に聴き入る。そこで初めて、このまちに公開空地という眠った場所があったことに気づく人も多い。空間的にはなんの変化もない歴史的都心でありながら、そこにアートを持ち込むことで、場所のもつ可能性を可視化することができるのである。

無形の資源を可視化する試みの例としては、セミナー&サロンがある。これは、歴史的都心船場にある老舗や船場を拠点に活動するクリエイター、伝統文化を継承する人々などに焦点をあて、オフィス街で働く人々を対象に語ってもらうという取り組みである。神社の宮司が語る薬問屋の集積するまちの歴史や成り立ち、有名俳優の語る商都・

船場の商慣習、有名料亭の協力によって実現した餅つきと雑煮の振る舞い、世界的プロダクトデザイナーのギャラリーを開放していただいて開催した新進気鋭カメラマンの写真展など、普段は閉ざされていて気づくことのないが、たしかにこのまちが育んできた文化的創造力、まちの創造力を可視化して、このまちのもつ多様性、このまちの可能性を人々が理解できる機会を得るのである。

そして、2008年から取り組んでいるまちのコモンスを継続してきたことによって、次第にまちのコミュニティに少しずつ変化が生じてきた。まず、夜間人口の極端な減少によって崩壊していた地域コミュニティが再生される動きがでてきたのである。ビジネス活動が中心となった都心において、隣り合っていても殆ど会話を交わすことのない人々が、まちのコモンスを話題にコミュニケーションするようになり、まちが地域の人々の共有物であることを徐々に認識し、定例の掃除活動をする動きにつながっている。また、ビルオーナーや商業者、船場で働いている人々だけではなく、近年都心に建設され、入居してきたタワーマンションの住人など都心に暮らす新たな住民たちもこうしたコミュニケーションに参加する動きもでてきた。かつての定住していた人々によって形成されていた地域コミュニティとは別のかたちではあるが、業種を問わず地域で働いている人々や、ビジネスで地域を訪れる人々、新たな住人の参加などによって、異種多様な属性による新しい都心コミュニティが形成されはじめたのだ。そして、こうした新しいコミュニティ形成の動きは、まちのコモンスの実行体制にも変化を生み出した。これまで船場アートカフェ、すなわち大学が中心に実行してきていた活動が、新しい地域コミュニティ主導の活動へと移行して、地域のまつりとして運営される動きへとつながったのである。対象とするオープンスペースや近代建築といったこのまちに眠る資源を次々と覚醒させながら、新たな担い手を巻き込みつつ、まちのコモンスはその数を着実に増加させるプロセスへと入っている。

12. アートで都市を再生すること

以上のように船場アートカフェの取り組んできた活動から、アートという行為の都市再生における可能性、あるいは成果について振り返ってみた

い。一般的にアートを語る時、我々は表現者あるいは表現者の創作物自体にその関心を払うことが多い。もちろん、表現者の内面や技量に深く依存するアートも数多く存在するが、都市再生という観点からすれば、むしろ都市に変化をもたらす力をもったアートが重要なのである。つまりアートの本質ともいえる、表現者あるいは表現物と鑑賞者とが相互作用を起し、人間の内面である精神的・感覚的変動を得る点が都市再生という観点から期待されるアートの役割ということが出来る。本来、アートとは単にキャンパスに絵の具で描かれた物質そのものを指すのではなく、時代や社会あるいは地域の歴史文化、都市空間などといった表現者あるいは鑑賞者をとりまく環境のなかに存在してこそ本質的に成立しうる行為・現象のはずなのである。我々が日常接する身近なアートでいえば、音楽がある。お気に入りの心地よいメロディやハーモニー、リズムはもちろんそれだけで人々を気持ちよくしてくれる。しかし、あたり前の話ではあるが、我々がその音楽をベッドで聴くのか、ヘッドフォンを通してまちの中で聴くのか、リゾート地の美しい海辺で聴くのか、あるいは誰と一緒に聴くのかで、そこに生じる環境の変動は異なるはずである。環境の変化におうじた多様性をアートは持っているのである。

都市再生の実現、都市空間の文化的活用によるアートを用いる意義は実はこの点にある。斬新なアートを都市に持ち込むことは、単に目立つ見物対象をつくるというような話題づくりというレベルで論じている訳ではない。

アートを都市に展開することの意味を考えてみると次のようなことが思い浮かぶ。都心の慌ただしいビジネス街でアートが生まれると、人々が日常生活のなかではまったくその魅力に気づいていない都市の空間や歴史・文化資源の魅力に気づききっかけを得たり、普段の接点もなく日々すれ違う人たちの間にコミュニケーションが生じるというような変動を感じることが出来る。そして、疲弊や衰退にあえぐ歴史的都心にアートが出現することによって、我々はその場所のもつ可能性や課題を可視化することができるようになるのである。

歴史的都心空間の歪みの解消、失われつつある都心秩序の再構築、歴史的都心の資源活用といった課題は専門家の間では指摘されて久しい。しか

し、その解決にむけた処方箋としてアートを活用するという方法は、専門家の概念的・理解というレベルを超えて、都心で活動する多くの人々に体感的に理解する可能性を秘めている。そして、アートによって生じた変動は実際にまち自体を活性化していく自律的エネルギーへと変化していくことも期待できる。多くの人々がまちの課題に気づけば、都市計画や仕組みを歴史的都心にあわせて改善していくこともスムーズに実現しうるし、こうした空間の文化的利用によって、都市空間は賑わい、多様性を生み出すとともに、利用を前提とした空間のデザインの質を高めていくという手がかりにもなる。そして、なによりもまちで暮らしている人々の日常生活を刺激的なものにしてくれるはずなのである。

そして、こうした新たな文化・アートの再生と都市の再生を実現していく推進力として、また、都市空間の文化的利用の可能性とそのプロセスを通じて都心コミュニティの再生に結びつくという地域活性化への波及を生み出すために、大学が地域にどう関わって行くべきかというひとつの新しいモデルを提示したといえるだろう。

すなわち、これまでの大学と地域まちづくりとの関わりは、大学のもつ専門性を活かした地域まちづくりのサポートか、生涯学習機関としての地域貢献といった関わり方、あるいは都市住民のひとりとしての大学周辺のまちづくりへの参加がその中心であった。そして近年は、大学がまちづくりの実践的課題への対処に関心を示し、各地で大学が地域に拠点を置いてまちづくりの現場で課題解決にとりくむ例も増えてきている。こうした多様化する大学とまちづくりの関係(小林他, 2008)のなかで、船場アートカフェの取り組みは、大学が都市再生にむけた重要な着眼点を提示し、文化・アートを活用したプログラムの実験によってそのポテンシャルを可視化し、その実現プロセスを通じて都心コミュニティの再生に寄与し、それが自律的再生の動きにつながっていくという都心再生のサイクルを創出している点が特徴といえる。そして、こうしたコミュニティの再生と都市空間の再発見と活用の方策が結びつくとともに、都市の将来ビジョンのあり方を描く手がかりも見いだすことができ、都市計画としての応答策も徐々に鮮明になっていくはずなのである。つまり、こうし

た取り組みは都市計画の再定義、概念的転換を展望した取り組みといえる。

13. おわりに

本稿では、文化・アートによる都市再生に焦点をあて、その実践的取り組みの紹介を通じてその特徴について述べた。

まず、文化・アートに注目した都市政策としての創造都市論をレビューし、それらが都市計画との関わりを重視している点を確認した。また、その一方で都市計画の立場から成熟期を迎えた都市における課題として、都市の活性化を視野にいれた総合的政策的視点が求められていることを指摘した。加えて日本の都市における歴史的都心の抱える固有の課題として、地域性あふれる歴史・文化を備えた都市の形態および都市の空間を近代化の過程で消失させてきており、その再生に向けて文化・アートによる都市再生というアプローチが成果を生み出しうるという仮説を提示している。

次に、日本における都市再生の実状について触れ、多様な都市再生の取り組みが進みつつある現状を紹介し、本稿で主に紹介する大阪の歴史的都心・船場での取り組みの位置づけを示した。そして、大阪の歴史的都心・船場の成り立ちを概括し、経済の中心地としての発展経緯を明らかにしたうえで、現状について、その都市再生に向けた課題を示した。具体的には、歴史的都心空間の歪みを解消する、失われつつある都心の秩序の再構築、歴史的都心の資源の活用という3つの課題を整理した。

これらを踏まえ、歴史的都心・船場における文化・アートによる都市再生の試みとして 船場アートカフェの活動を紹介し、これまで関わりのなかった担い手の導入や、ビジネスアワー以外の活用による文化・アートの展開の可能性を示すとともに、地域固有の文化資源に着目した実践例として船場建築祭の取り組みとその成果を明らかにした。また、都市空間との文化的利用に視野を広げたまちのコモンズの取り組みについて紹介し、その実施によって都市空間の活用可能性を可視化するとともに、その実施プロセスを通じて都心コミュニティの再構築が実現されていることを明らかにし、それが都市の再生を実現する自律的再生つながっていくという都心再生のサイクル創出

への展望を示した。

歴史的都心における文化・アートの導入は、文化・アートそのものの再活性化だけでなく、近代都市計画の論理では不適切とされてきた都市空間の再評価につながり、都心コミュニティの再構築や未活用空間の活用等を通じてローカルなエリア・マネジメントの推進に寄与するという効果が見られ、近代以降の都市計画に欠けていた側面を補うことに成功していると評価できる。また、文化・アートを通じた都市空間の再評価は、今後の都市計画のあり方を機能性・合理性といった観点だけでなく、都市の歴史・文化的資源の保全・活用、地域コミュニティの再生や街並みの形成、多様な都市活動を保証する空間の確保といった多面的な視点で摸索する重要な手がかりを提示してくれる。そして、こうした活動の蓄積と評価は、都市計画という行為自体が、都市の重要性が再認識される21世紀という時代にあつて、総合的な都市の賦活を実現する手段としてどう変わるべきなのかという重要な視点も提示してくれる。一方で、文化・アート政策という観点からみれば、創造都市を実現するうえで重要な文化・アート自体の活性化に資する都市空間のあり方を展望するといった流れを生み出す可能性もある。

また、とかく専門分野に籠りがちな大学がその多面的リソースを活用しながら、地域コミュニティを育み、彼らとの協働によってまちづくりへと結びつけていくというプロセスは、今後の都心まちづくりの有力な活性化策にもなりうるし、将来の大学のあり方に一石を投じたと言えるだろう。

歴史的都心における文化・アートを活用した都市再生の取り組みは各地で取り組まれはじめたところで、まだまだ体系的な整理や学術的意義の確立、あるいは大胆な政策転換や規制緩和、あらたな制度創設などを視野に入れた都市計画への本格的導入は十分に進んでいるとはいえ、試行的段階にあるが、今後も継続的に実践・検証作業を進め、その手法の確立を目指したい。

[注]

- 1 近年は多くの研究報告があるが、代表的なものとして、以下の文献がその潮流や都市再生モデルとしての言及を行っている (Zukin, 1982) (Boyer, 1988) (Harvey, 1989) (Bianchini, 1993)。
- 2 以下の文献に具体例の報告・紹介がある。(大阪市立大学都市研究プラザ, 2010) (シビックプライド研究会, 2008) (東京大学 cSUR-SSD 研究会編, 2008) (佐々木雅幸・水内俊雄編, 2009)
- 3 代表的なものとして、以下のようなものがある。(Beatriz Plaza, 1999) (Vicario and Monje, 2003) (Cameron, 2003) (Monclús, 2003)
- 4 生活景への関心の高まりなど、景観的価値の多様化がその例としてある。(日本建築学会編, 2009) (西村幸夫+町並み研究会, 2000) (西村幸夫+町並み研究会, 2003)
- 5 エリアマネジメントに関わる研究は国内外で盛んに実施されている。(小林重敬他, 2005) (Lloyd and Mccarthy, Mcgreal, Berry, 2003) (Symes and Steel, 2003) (Morcol and Hoyt, Meeck, Zimmermann, 2002)
- 6 大阪の歴史的都心、船場の成り立ちについては、以下の文献が詳しい。(鳴海・橋爪, 1990) (大阪市, 1989) (大阪市, 1991) (Kana, 2008)

[文献]

Zukin, Sharon, 1982, "Art in the arms of power," *Theory and Society* vol. 11 (4): 423-51

Boyer, Christine M., 1988, "The Return of Aesthetics to City Planning," *Society*, 25 (4), pp.49-56

Harvey, David, 1989, "From Managerialism to Entrepreneurialism: the Transformation in Urban Governance in Late Capitalism", *Geografiska Annaler Series B Human Geography*, 71 (1), pp. 3-17

Bianchini, Franco and Michael Parkinson eds., 1993, *Cultural Policy and Urban Regeneration: The West European Experience*, Manchester: Manchester University Press.

大阪市立大学都市研究プラザ, 2010, 『URP GCOE DOCUMENT 創造都市としてのアートマネジメント』水曜社

シビックプライド研究会, 2008, 『シビックプライドー都市のコミュニケーションをデザインする』宣伝会議

東京大学 cSUR-SSD 研究会編著, 2008, 『世界のSSD100 都市持続再生のツボ Sustainable Site Design 100 Cases』彰国社

佐々木雅幸・水内俊雄編著, 2009, 『創造都市と社会包摂』水曜社

Griffiths, Ron, 1995, Cultural strategies and new modes of urban intervention, *Cities*, 12, Issue 4, August 1995, pp.253-265

Sharp, J. and Pollock, V., Paddison, R., 2005, Just Art for a Just City: Public Art and Social Inclusion in Urban Regeneration, *Urban Studies*, May 2005 42, pp.1001-1023

Hall, Peter, 1998, *Cities in Civilization*, Pantheon

Landry, Charles, 2000, *The Creative City: A Toolkit for*

Urban Innovators, Earthscan Pubns Ltd

Florida, Richard, 2004, *Cities and the Creative Class*, Routledge

Beatriz Plaza, 1999, The Guggenheim-Bilbao Museum Effect: A Reply to María V. Gomez' 'Reflective Images: The Case of Urban Regeneration in Glasgow and Bilbao, *Journal of Urban and Regional Research* Volume 23, Issue 3, pp.589-592

Vicario, Lorenzo and Monje, P. M.M., 2003, Another 'Guggenheim Effect'? The Generation of a Potentially Gentrifiable Neighbourhood in Bilbao, *Urban Studies*, November 2003 40, pp.2383-2400

Cameron, Stuart, 2003, Gentrification, Housing Redifferentiation and Urban Regeneration: 'Going for Growth' in Newcastle upon Tyne, *Urban Studies*, May 2005 42, pp.2367-2382

Monclús, Francisco-Javier, 2003, The Barcelona model: an original formula? From 'reconstruction' to strategic urban projects (1979-2004), *Planning Perspectives*, October 2003, 18, pp.399-421

佐々木雅幸, 2001, 『創造都市への挑戦』岩波書店

Jacobs, Jane, 1984, *Cities and the Wealth of Nations: Principles of Economic Life*, Random House, Jacobs, Jane (1961) *The Death and Life of Great American Cities*, Random House

Landry, Charles, 2000, *The Creative City: A Toolkit for Urban Innovators*, Earthscan Publications Ltd.

Landry, Charles and Woods, Phil, 2008, *The Intercultural City: Planning for Diversity Advantage*, Earthscan

Couch, Chris and Fraser, C., Percy, S., 2003, *Urban regeneration in Europe*, Wiley-Blackwell

養原敬, 2003, 『成熟のための都市再生 人口減少時代の街づくり』学芸出版社

日本建築学会編, 2009, 『生活景 身近な景観価値の発見とまちづくり』学芸出版社

西村幸夫+町並み研究会, 2000, 『都市の風景計画 欧米の景観コントロール 手法と実際』学芸出版社

西村幸夫+町並み研究会, 2003, 『日本の風景計画 都市の景観コントロール 到達点と将来展望』学芸出版社

Frieden, B. J. and Sagalyn, L. B., 1989, *Downtown, Inc.: How America Rebuilds Cities*, The MIT Press

小林重敬・内海麻利・村木美貴・石川宏之・李三洙, 2005, 『エリアマネジメント 地区組織による計画と管理運営』学芸出版社

Lloyd, M.G. and Mccarthy, J., Mcgreal, S., Berry, J., 2003, Business Improvement Districts, *Planning and Urban Regeneration, International Planning Studies, Volume 8*, pp.295-321

Symes, Martin and Steel, Mark, 2003, Lessons from America: The role of Business Improvement Districts as an agent of urban regeneration, *Town Planning Review*, September 2003, Volume 74, pp301-313

Morcol, G. and Hoyt, L., Meeck, J. W., Zimmermann, U., 2002, *Business Improvement Districts Research, Theories, and Controversies*, Auerbach Pub

Hayden, Dolores, 1997, *The Power of Place: Urban Landscapes as Public History*, The MIT Press

後藤春彦・佐久間康富・田口太郎, 2005, 『まちづくりオーラル・ヒストリー』 水曜社

Farr, Douglas, 2007, *Sustainable Urbanism: Urban Design With Nature*, Wiley

Rogers, Richard, 1998, *Cities For A Small Planet*, Basic Books

渡辺俊一, 1993, 『「都市計画」の誕生—国際比較からみた日本近代都市計画—』 柏書房

布野修司, 2003, 『アジア都市建築史』 昭和堂

小林重敬他, 2004, 『欧米のまちづくり・都市計画制度—サステイナブル・シティへの途—』 ぎょうせい

富山ライトレール記録誌編集委員会, 2007, 『富山ライトレールの誕生—日本初本格的LRTによるコンパクトなまちづくり—』

鳴海邦碩・橋爪紳也, 1990, 『大阪の空間文化—商都のコスモロジー—』 TBS ブリタニカ

大阪市, 1989, 『まちに住まう—大阪都市住宅史—』 平凡社

大阪市, 1991, 『大阪のまちづくり—きのう・今日・あす—』 大阪市計画局

Kana, Koichi, 2008, *Urban Spatial Transformation Observed through focusing Osaka's Riversides*, *Memoirs of the Faculty of Engineering, Osaka City University*, 49, pp.29-34

財団法人大阪市土木技術協会, 1995, 『大阪都市計画街路築港深江線「船場地区」建設事業誌』

嘉名光市編, 2007, 『URP Document 02 フォーラム—大阪の空間システムを考える—』 大阪市立大学都市研究プラザ

壺坂廣志・嘉名光市・赤崎弘平, 2005, 「大阪・船場における私有敷地内空間で構成されるパブリックスペースの実態とつながりについて」 『日本都市計画学会都市計画論文集』 第40-3号, pp.661-666

大阪市立大学, 2010, 『URP GCOE DOCUMENT—船場アートカフェ 2006年1月-2008年3月—』 水曜社

橋爪紳也, 2007, 『大大阪モダン建築』 青幻舎

Ostrom, Elinor, 1990, *Governing the Commons: the Evolution of Institutions for Collective Action*, Cambridge University Press

小林 英嗣, 地域・大学連携まちづくり研究会, 2008, 『地域と大学の共創まちづくり』 学芸出版社

3 「リアリティの共同構築」としてのまちづくり

—心理学・社会学と災害研究からみた船場アートカフェ—

The creation of community as a social co-construction of reality: A case study of Senba Art Café from the viewpoints of psychology, sociology, and disaster research

助教 諏訪 晃一 博士 (人間科学)

大阪大学大学院人間科学研究科人間科学専攻

グループ・ダイナミックス

大阪市立大学都市研究プラザ特別研究員

SUWA Koichi, Ph.D. (Human Sciences)

Assistant Professor of Group Dynamics

Graduate School of Human Sciences, Osaka University

URP Research Fellow, Osaka City University

近年、文化やアートの公共性に関する議論や実践が活発になされている。船場アートカフェの実践も、これらの議論や他の実践の上に成り立っていると言え、船場アートカフェの活動も、文化と公共性を巡る議論の渦中にあることを無視できない。そうした中、船場アートカフェは、計画の段階では、「芸術のもつ『接合する力』『媒介する力』に焦点をあて、都市における芸術の可能性を追求する試み」と説明されていた。その後、6年間にわたる取り組みの中で、船場アートカフェは、その枠に留まらない活動展開してきた。本稿では、まず、船場アートカフェの中でも最も大規模かつ継続的に実施された実践として、「船場建築祭」及び「まちのコモンズ」の実践について概観する。次に、実践について整理するための複数の視座を確認していく。第一に、単なる啓発的な活動だけでなく、船場の街の中にスタジオを構え、様々な実践的活動を行ったことの意義について整理する。ともすれば、大学の役割は、すでにある実践についての研究を行うことだ、とされがちであるが、船場アートカフェでは大学が自ら拠点を構え、自ら実践も行うというスタイルを採った。この節ではその必要性について考察する。第二に、大阪という巨大な都市の規模に比べれば、小さな一石に過ぎない船場アートカフェが、より大きな範囲に影響を及ぼし得た理論的背景について検討する。船場アートカフェは社会実験という側面を持つが、単独の実験として終わるものではなく、空間にも時間的にも、より広範な範囲に影響を及ぼすことが、当初から企図されていた。それを可能とするメカニズムについて検討する。そして、これらの視座を、「リアリティの共同構築」という観点からまとめる。

The publicness of arts and culture in Japan is a hot issue in academic discussions and practices in recent years. The practices of Senba Art Café are also a topic of these discussions. Senba Art Café was planned to promote art in the urban community with a focus on the possibility of it being a medium of connecting people and mediating for them. In the six years that it has been active, various kinds of practices have been promoted both within and outside of the planned framework. In this article, I focus on the Senba Building Festival and Machino-Komonzu (Commons in the town), describe them briefly, and introduce a few theoretical viewpoints to analyze the case. First, I examine the meaning of the practices, including the workshops and seminars in the studios and the events that take place in Senba Area. Generally speaking, the role of universities is to encourage research and education; however, Senba Art Café encourages not only this but also other activities. Second, I examine the theoretical background of the impact that Senba Art Café has had. The impact is significant although, relative to the size of Osaka, the Senba Art Café project is very small. Senba Art Café itself is just a pilot program that was promoted in a limited time and space. However, the impact was not restricted. Finally, I integrate these discussions from the viewpoint of social co-construction of reality.

Keywords: attitude and behavior, minority influence, social co-construction of reality.

1. はじめに

近年、文化やアートの公共性に関する議論や実

践が活発になされている。吉澤(2007)は、その詳細なレビューの中で、実践・政策・学術の3つ

の側面で、文化やアートの公共性に注目が集まっていると述べる。すなわち、実践レベルでは「人と地域とのつながりや人々の生／Lifeを見直すツールとして、文化芸術が機能し始めている」（吉澤, p.171）ことに加え、政策的にも、「国内外において、文化芸術の対個人・対社会的な機能がうたわれ、その政策の整備が進められている」（p.171）という。さらに、学術レベルでは、「都市政策、経済学、地方自治、市民社会論、法学といった諸分野が、文化政策の基盤整備を進める中で文化芸術の公共性を強調し始めている」（p.172）と指摘する。文化やアートには公共性があり、船場アートカフェの実践も、これらの議論や他の実践の上に成り立っていると云える。

しかし、文化やアートの公共性に関する議論が（特に学術レベルで）これだけ活発であるということは、逆に、少なくとも現時点では、文化やアートと公共性という課題は、常に問われ続けなければならない課題であることの現れでもある。行政をはじめとする諸機関が文化やアートに対して予算からの支出をする場合、常に「なぜ文化やアートなのか？」という問いが突き付けられる。実際、吉澤（2007）が検討した大阪市の「新世界アーツパーク事業」のケースでは、行政の方針転換によって、最終的には先端的なアートの拠点が閉鎖されることとなってしまった。

こうした視座から俯瞰すれば、船場アートカフェの活動も、文化と公共性を巡る議論の渦中にあることを無視できない。すなわち、船場アートカフェも、「なぜ文化やアートなのか（しかもなぜそこに大学が直接的に関わるのか）」という問いと無縁ではいられない。

そうした中、船場アートカフェは、計画の段階では、「芸術のもつ『接合する力』『媒介する力』」に焦点をあて、都市における芸術の可能性を追求する試み」と説明されていた。その後、6年間にわたる取り組みの中で、船場アートカフェは、その枠に留まらない活動展開してきた。

本稿では、まず、船場アートカフェの中でも最も大規模かつ継続的に実施された実勢として、「船場建築祭」及び「まちのコモンズ」の実践について概観する。次に、実践について整理するための複数の視座を確認していく。第一に、単なる啓発的な活動だけでなく、船場の街の中にスタジオを

構え、様々な実践的活動を行ったことの意義について整理する。ともすれば、大学の役割は、すでにある実践についての研究を行うことだ、とされがちであるが、船場アートカフェでは大学が自ら拠点を構え、自ら実践も行うというスタイルを採った。この節ではその必要性について考察する。第二に、大阪という巨大な都市の規模に比べれば、小さな一石に過ぎない船場アートカフェが、より大きな範囲に影響を及ぼし得た理論的背景について検討する。船場アートカフェは社会実験という側面を持つが、単独の実験として終わるものではなく、空間にも時間的にも、より広範な範囲に影響を及ぼすことが、当初から企図されていた。それを可能とするメカニズムについて検討する。そして、これらの視座を、「リアリティの共同構築」という観点からまとめる。

2. 「船場建築祭」の変遷¹

まず、船場アートカフェの活動の変遷について、その取り組みの中でも、もっとも大規模かつ継続的に取り組まれたものとして、「船場建築祭」について、大まかに振り返っておこう。

船場アートカフェが活動を開始した2006年度、「船場建築祭」はその中心的な取り組みの一つとして開始された。こうした取り組みが初年度から可能であったのは、船場アートカフェの事務局を担う高岡伸一特任講師（大阪市立大学都市研究プラザ）が、着任前から、「大オオサカまち基盤」²というグループのメンバーとして、船場の近代建築のオーナーの方々とネットワークを築いていたことが大きい。

初年度の「船場建築祭」は、近代建築を活用する取り組みとして、シンポジウムの他、現代美術のインスタレーションや舞踊など、船場の複数の近代建築を舞台としてアートの活動が展開された。この取り組みは好評を博し、翌年（2007年）、「船場建築祭2」として継続される。「屋上」をテーマに、普段入ることのできない、近代建築の屋上を案内するツアーのほか、音楽ライブや映像の展示などのイベントが行われた。第1回目と比べると、第2回目は、近代建築の活用に向けた社会実験としての色彩が強くなった。

ただ、これら2カ年の取り組みの課題として、地元船場地区への浸透の弱さが指摘された。普段

入ることのできない部分が、船場建築祭のために特別に公開されたことなどもあり、イベント自体は一定の参加者を集めることができたが、参加者は主にもともと近代建築に感心を持っていた人や、アーティストのライブや展示に惹きつけられて船場を訪れた外部者が主であった。地元の船場地区ではイベントの存在自体があまり知られず、街へのインパクトも限定的なものとなった。

それを踏まえて、船場アートカフェが、「建物(群)」を対象とした「(複数の)点」の取り組みから、「街」を対象とした「面」的な活動へと大きく一步を踏み出したのが2008年度であった。名称も、「船場建築祭」から「まちのコモンズ(船場建築祭3)」として、建物よりも「まち」に強調点を移したものとなった。テーマとして、「公開空地の活用」という視点を取り入れられたのもこの年度からである。第1回・第2回の船場建築祭の成果を踏まえ、次のステップの活動が可能な地域として、近代建築や老舗の商店に加え、公開空地などの街の潜在的リソースが特に豊富なエリアとして、高麗橋二丁目地区とのコラボレーションが始まった。

こうした取り組み可能となった背景としては、三休橋筋を軸とした地域の活性化に取り組んでいる市民グループの方々の仲介で、この地区の町会長との接点ができたことが決定的であった。もちろん、町会長といっても、街の全ての事業所や個人とつながりがあるというわけではない。例えば、2008年度の「まちのコモンズ」では、公開空地を活用したライブが行われ、そのなかの1つにホテルの公開空地があったが、そのホテルとは、町会長も、大学関係者も、実施前はほとんど接点がなかった。しかし、結果としては実施に向けた合意がいただけた。この背景としては、町会長が大学関係者ととも「街の活性化のために」という形で声をかければ、少なくとも門前払いにはなりにくい、ということがあったようである。地域ですでに信頼を得ている町会長と、大学という、非営利かつ一定の社会的信用のある組織が協力して実施した取り組みであったことも、「船場建築祭」が「建物(群)」を対象とした「点」の取り組みから、「街」を対象とした「面」的な活動へと取り組みを広げることができた大きな要因のひとつであったと言える。

ただ、2008年度は、初回ということもあり、こうした新たな取り組みはまだ限定的であった。いくら町会長と大学関係者が一緒に依頼へ赴き、実施にあたって町会長が全面的なバックアップを約束しているとはいえ、依頼を受ける側からすると、具体的に何が行われ、どんな結果になるのかは、あくまで想像の域を出ない。しかし、初回を無事に終えると、そのこと自体が、最大のプレゼンテーションになる。前年度の実績を説明し、それを踏まえた依頼をすることができる。

こうして、2008年度の実績を背景に、エリアを広げて実施されたのが2009年度であった。2008年度は、高麗橋2丁目という、町の最小単位をエリアとして実施されたが、2009年度は、町としては三つの単位に範囲を広げた。高麗橋2丁目以外の地区では、高麗橋2丁目の町会長の直接的な影響力は期待できない。それにもかかわらず、依頼が可能となったのは、すでに、前年度に高麗橋2丁目で行った実績があったことが大きい。

2010年度には、組織形態に大きな変化があった。具体的には、この年度から、大学と、町の人たちで組織する実行委員会が結成された。実行委員会の委員長は高麗橋二丁目の町会長が務めた。内容面でも変化が見られ、この回あたりから、大学側が地域からコンテンツを引き出すという動きが増えてきた。例えば、この年に芝川ビルで行われた「モーニングコモンズ」は、内容的には、「まちのコモンズ」が行われる前から、芝川ビルが定期的に、独自に開催していたイベントで、それを「まちのコモンズ」という括りの中で実施したものである。

また、「船場にまつわる文楽のはなし」では、塩昆布などの製造・卸をしている老舗を会場に、その老舗の社長に文楽の話をしてもらうという企画が行われたが、これも街の人からの提案である。具体的には、町会長が「あの社長は文楽に詳しいし、あそこの店は、店構えもおもしろいから、あそこで社長に話をしてもらったら、おもしろいのではないか?」という提案から始まっている。

加えて、街の人と大学関係者がアイデアを出し合って実現した講座もある。例えば、ソムリエによるワイン講座である「ワインとチーズのおはなし」は、赤レンガの近代建築を会場に実施する、

という好演出がなされた。この企画では、講師を務めてくださったソムリエの方は船場在住で、町会長と個人的につながりがあった。そうした背景から、町会長自身がワイン講座を提案し、その開場をどこにするか、という面において、大学側から「赤レンガの近代建築があるから、そこで実施できれば面白いのではないか」という提案を行った。両者がアイデアを持ち寄るといって関係が成立して初めて実現した企画であると言える。

2011年度は、「まちのコモンズ実行委員会」が「船場地区 HOPE ゾーン協議会」と「堺筋アメニティ・ソサエティ」という既存のまちづくり組織と合同で、「船場博覧会 2011」という一つのイベントを実施することとなった。「船場博覧会」は「船場地区 HOPE ゾーン協議会」が2008年度から実施しているイベントで、「船場建築祭」に端を発する「まちのコモンズ」は、形式面・内容面で独自性を担保しつつも、他のまちづくりイベントと合流する形となった。「船場博覧会 2011」としては、過去の「まちのコモンズ」より大幅に規模を拡大する形となったが、「まちのコモンズ実行委員会」の担当部分は、前年度よりもやや小さくなっている。

ここまで、「船場建築祭」の変遷について、年度ごとの経過を記述してきた。次節以降では、これらについて、いくつかの理論的観点から考察を加えていく。まず、社会学の領域では、「意識と行為の間の逆立的な関係」についての指摘がある。通常、「行為を変化させるにはまず意識の変化が必要だ」と考えがちであるが、理論的には必ずしもそれは真ではないことを示す。また、心理学では、小さな一石であっても、投げ方を工夫すればより大きな範囲に影響を及ぼしうる、ということが示されている。つまり、「少数者に対する働きかけ」の結果が、単に「少数者の意識や行動の変化」で終わるのではなく、より多くの人々の意識や行動に影響を及ぼし得るものであるということである。さらに、防災研究では、少数者への働きかけを通じて、より広範囲に影響を及ぼすことが実践的な要請としてあるなかで、いくつかの有用な知見が得られている。これらの視点から、船場アートカフェの活動の意味について考察していく。

3. 「意識と行為の間の逆立的な関係」からの脱却

まず、本稿の1つ目の理論的視点として、「意識と行為の間の逆立的な関係」について整理し、船場アートカフェが、街の中に実際に拠点を構え、様々な実践活動を行う、というスタイルを採ったこと意義について考察する。船場アートカフェでは、様々なアートのワークショップやまちづくりのイベントといった実践活動を展開してきたが、ともすれば、「実践をしているだけ」という批判を受けかねない。ここでは、その点について応接しておこう。

まちづくりの中でしばしば課題に挙がることとして、人々の意識という問題がある。つまり、「人々の意識が変わらないと、行動も変化しない」というのは、まちづくりの中では半ば常識化しており、多くの場合、その常識に基づいて、議論も実践もなされてきた。実際、アートや文化を軸とした船場アートカフェでも、人々の意識の変化を期待した取り組みが行われてきた。嘉名はその必要性について、次のように述べる。

歴史的都心に眠る歴史文化的資源をそこで活動する様々な人たちの共有資産として可視化させ、それらを有効にマネジメントすることができれば、自ずと再生のシナリオを描くことができる。しかし、多くの人々はその魅力にも気づいていないし、そもそも共有資産であるという認識自体が皆無であるという厳しい現実がある。多くの人々にとって、都心とは働くだけの場所であり、経済活動の場所にすぎないのである。これを変えていくには、人々の意識に変動を生じさせるところに重点を置く必要がある。(嘉名, 2012, p21)

もちろん、こうした考え方は全面的には否定できない。「魅力に気付く／気付かない」ということ以前に、存在自体知らない、ということも少なくないだろう。例えば、いくら内装が素晴らしい近代建築であったとしても、中に入ったことがなければ、その内装の魅力には気付きようがない。また、船場地区には歴史と誇る様々な老舗があるが、その格式のあまり、中に入りづらい面もある。例えばこのような場合に、「知られざる魅力を伝える」というやり方は有効であろう。実際、船場アートカフェでは、スタジオでのワークショップやセミナー、船場の街の人との共同でのイベント

などを行う中で、すでにある街の資源を紹介し、発信する取り組みを数多く行ってきた。

ここで、常識的に考えれば、「街の魅力」は、個人が感じるものであり、個人人の行動もそれに基づいて行われると想定できる。「街の魅力」を感じている個人が多ければ、それに基づいた行動も増えると考えるのが通常であろう。従って、個人人の行動に変化を期待する場合は、「まず個人の意識が変わり、その意識を持った個人が集まって活動することで、集団としての目に見えた行動になり、街が変わる」というプロセスを想定しがちである。しかし、社会学が教えるところによれば、必ずしもこれは真ではない。意識と行為の間には、しばしば、逆立的な関係が成立するからである。

「意識と行為の間の逆立的な関係」に関連して、大澤（2008）は、現代社会の特徴のひとつとして、「アイロニカルな没入」という概念を提示している。ある信念について、意識のレベルでは信じていないのに、実際には信じているのと同様の行動を取ってしまう、ということがありうるといわけである。例えば、「この街には様々な魅力がある」と信じている人であっても、実際にそれに基づいた行動を取るとは限らない。

そのメカニズムについて、大澤（2009）は次のように説明している。

人が虚構に準拠して行為するのは、その本人が、問題の虚構を（現実と）信じているからではない。そうではなくて、その虚構を現実として認知しているような他者の存在を想定することかできるからなのである。本人自身は必ずしもその虚構を信じてはいない。信じているのは、私ではなく他者の方なのだ、というわけだ。ここに、意識においてアイロニカルな距離が張られる余地が生じる。（大澤，2009，p.214）

「信念の直接の内容よりも、他者の想定の方が、行為の規定因としてより基本的であるということ」（p.217）の例として、大澤は岩井（1998）の貨幣論に基づき、次のように説明している。通常、我々は貨幣が（例えば1万円札が）物理的にはただの紙切れであることを知っている。大澤の説明を借りれば、「我々は、貨幣それ自身に価値があるのではなく、貨幣がただある種の社会関

係の効果に過ぎないということを、つまり人々の約束によって、それが市場に投入された事物に対する請求権を表示する記号となっていることをよく知っている」（p.217）。しかし一方で、我々は、貨幣をただの紙切れとして扱う行動は、事実上できない。それは、貨幣に価値があると信じる他者の存在を否定し得ないからである³。

ここまでの説明で、「この街に魅力がある／ない」という個人人の信念と、その個人の行動は必ずしも一致しない可能性があることが示唆されよう。例として、ある通り（例えば三休橋筋）に愛着を持っている人がいたとして、その人が清掃活動に参加するかどうかを判断するとして。ここで、「自分は清掃活動に参加しても、どうせまた誰かがゴミを捨てるだろう」という考えが先に立てば、いかに街に愛着があったとしても、街の美化活動に参加しようという意欲は減退する。逆にここで、前回の清掃活動に参加する人の人数が本人の思いのほか多かったことを聞かされれば、「街の活動に興味を持つて人って、そんなに多いのか」という具合に、活動に参加するきっかけになるかもしれない。

実際、かつて、船場地区の近代建築をめぐるのは、オーナー自身が、自身が所有する建物について、「こんなビルは単なる古びた建物だ」という認識を持っていることが少なくなかったという。しかし、当該の近代建築に、何らかの魅力を感じ、「この建物だから」という思いを持って利活用する人が一定数以上いることを実際に示していく中で、それが実際に建物の活用や保存という活動に結びついてきている。また、こうした活動に積極的に参加するオーナーも増えてきている。

逆に言えば、「意識と行為の間の逆立的な関係」というメカニズムを踏まえれば、街の魅力を発信するときにも、工夫が必要であることが分かる。例えば、「この建物は、歴史的・文化的に大変価値のある近代建築ですが、その魅力はほとんど知られていません。」という言説を大学の研究者が流布した場合を考えてみよう。この言説の表のメッセージは、確かに「この建物には価値がある」という内容である。しかしこれは、同時に、その裏のメッセージとして、「その価値を知らない（その価値に関心がない）一般市民が多数である」ということを伝えてしまいかねない。「この近代建

築に魅力を感じている人はマイノリティだ」というメッセージを含んでしまっている。

船場アートカフェで行われた取り組みは、大学が持つリソースを活かしながら、「街に魅力を感じ、街を舞台に活動する他者」として、街の中に登場した点に意義があると言える。このことは、単なる啓発ではなく、あるいは、単に街の魅力を発信するだけの活動とは異なり、街の中に文化やアートの活動を実際に投入し、その活動の様子のプロセスを含めて街の人たちと協働することで、初めて達成されたことである。「意識と行為の間の逆立的な関係」を念頭におけば、「この街には魅力を感じて活動する人がいる」ということを具体的に示したことの意義は大きい。

4. 小さな一石も投げ方次第

小さな一石としての船場アートカフェ

ここからは、本稿の2つ目の理論的視点として、「少数者の影響」に注目し、大阪という巨大な都市の規模に比べれば、小さな一石に過ぎない船場アートカフェの取り組みが、一定の範囲に影響を及ぼし得た理論的背景について検討する。

本稿の事例の記述の中では、「船場建築祭」から「まちのコモンズ」さらには、「船場博覧会」の一部としての「まちのコモンズ」へと変遷してきた一連の活動を概観してきた。さしあたり、船場アートカフェの働きかけが、街の中のつながりを変化させ、一つの流れを作ってきたことが読み取れる。

船場アートカフェでは、船場建築祭の他にも、船場のオフィスビルの地下に開設した拠点（スタジオ）を利用したセミナーやワークショップなど、6年間にわたって合計52件の取り組みを行ってきた。これは、「船場建築祭」や「マンスリーアートカフェ」など、規模が大きい取り組みや期間が長い取り組みをそれぞれ1件とカウントした上での数なので、実際には数百の取り組みが行われたと言える。

これらの取り組みは概ね好評で、アンケートなどを見る限りでは、参加者した人たちの満足度は高かったように思われる。とはいえ、実験的な試みとして行われたものも少なくなく、船場の街で日々働く人々を分母とした場合の、アートカフェに参加者した人の割合は、限定的なものであったと言わざるを得ないだろう。まして、大阪

という都市の巨大さに比べると、船場アートカフェが投じた一石は、決して大きなものとは言えない。

常識的には、街の中で行われるイベントは、その人数が多ければ多いほど、インパクトが大きい、と考えられがちである。しかし、現実には、集客を狙ってイベントやセミナーを企画すれば、その内容は自ずと限られてくるし、実際、船場アートカフェでは、そのようなアプローチは採らなかった。もちろん、イベントやセミナーを行う以上、一定の集客は必要であり、Webやチラシ、メールなど、様々な手段で広報がなされたが、集客自体が目的となつては、本末転倒であるという認識は、船場アートカフェ関係者の間で共有されていたと言えよう。

こうした場合、アートに限らず多くの分野で、しばしば、「量より質」ということが指摘されるが、その質をどう評価するのか、という問題に行き当たるのも常である。確かに、質に関する評価は必要ではある。しかし、一方で、別のアプローチ、すなわち少数者に働きかけることの意味について、考察しておく必要があると考えられる。

5. 心理学研究からのアプローチ

少数者の行動が、その他の多数者に影響を与えることに関する研究は、社会心理学の分野で「社会的影響」の一部として行われてきた。その中で、都市との関わりが深い古典的研究としては、例えば、ミルグラムら (Milgram, S., Bickman, L., & Berkowitz, L., 1969) の実験がよく知られている。この実験では、単に「通りの向かい側のビルの窓を眺める」という行動だけでも、「集団で同じことを行う」という要素が加わるだけで、より多くの人に影響を与えることができるということが示された⁴。我々の日常的な経験としても、人だかりを見かけると、「何が起こったのか?」と近寄ったことがある人は少なくないのではなからうか。ミルグラムらの実験は、こうした現象を、実験を通じて定量的に明らかにした点に意義がある⁵。

このミルグラムらの研究を踏まえた、より実践的な場面での研究として、杉万ら (杉万・三隅, 1984, 杉万・三隅・佐古, 1983) の研究がある。杉万らは、火災現場からの避難を想定し、有効な避難誘導のあり方を実験に基づいて検討した。具体的には、従来型の避難誘導法である「指差誘導

法」に加えて、「吸着誘導法」を提案した。杉万・三隅・佐古(1984)による説明は以下の通りである。

(1) 指差誘導法

誘導者は、「出口はこちらです。こちらに逃げてください。」と大声で叫ぶとともに、出口の方向を上半身全体を使って指し示す。誘導者自身も出口へ移動する。(後略)

(2) 吸着誘導法

誘導者は自分のごく近辺にいる1名ないし2名の少数の避難者に対して、「自分についてきてください」と働きかけ、自分が働きかけた少数の避難者を実際にひきつれて避難する。したがって、この誘導法においては誘導者が出口の方向を告げたり、多数の避難者に対して大声で働きかけることはしない。(後略)(杉万・三隅・佐古, 1984, p.95)

実験は、ビルの一室を想定した実験室に加え、実際の地下街でも実施された⁶。複数の実験の結果、避難者に対して誘導者が一定以上の割合で存在する場合(具体的には4対1程度以上の場合)、「吸着誘導法」は「指差誘導法」よりも素早い避難を可能にすることが明らかになった。これらの結果は、近年、コンピュータシミュレーションでも検討され、概ね、「吸着誘導法」が「指差誘導法」よりも有効であることが確認されている(岡田・竹内, 2007)。

杉万らの説明によれば、「吸着誘導法」は、誘導者を核として、その場で即時的に形成される小集団がもつ吸引力を利用したものである。これは、逆に言えば、少数者が影響力を発揮するためには、何らかの形で小さくとも核となる集団を形成する必要があるという指摘だと理解できる。

6. 津波防災における「率先避難者」

少数者への働きかけを核として、より多くの人々に影響を及ぼすことが期待される分野のひとつとして、防災がある。津波防災で注目されている「率先避難者」という概念には、2011年の東日本大震災をきっかけに改めて注目が集まった。ここで、率先避難者とは、「地震発生後に隣り近所に声をかけながら、とにかく早く避難を開始する人」のことである(片田, 2006, p.18)。

津波防災では、地震発生後のできるだけ早い避

難が必要であるが、一般に実際の避難率は低い。例えば、片田(2006)で記述されている尾鷲市の事例では、2004年9月5日に、紀伊半島沖と東海道沖で計2回の地震が発生し、1回目(紀伊半島沖, M6.9)では津波注意報が、2回目(東海道沖, M7.4)では、津波警報と避難勧告が出された。しかし、実際の避難率を調査したところ、1回目は8.4%、2回目でも19.7%の人しか避難をしなかった。これらの地震では結果的に大きな被害をもたらすような津波は発生しなかったが、それはあくまで結果論であり、本来ならば全ての住民の避難が必要な状況であった。

そうした中で、例外的に避難率の高い地域がいくつかあった。ひとつは、海沿いの地区(尾鷲市港町地区、避難率73.1%)であり、この地区では、片田らの研修を受けた自治会長などの地域のリーダーが、近所の人に声かけをしながら自らも率先して避難するという行動をとっていた。また、総じて低調であった内陸側の地区の中で、海沿いの地区(尾鷲市港町地区)からの避難ルートに当たっている地区は、例外的に避難率が高かった(尾鷲市中井町地区、避難率66.0%)。この地区の避難率は、港町地区に隣接する他の海沿いの地区よりも、避難率が高かったのである。

つまり、行政や報道機関が出す津波警報や避難勧告だけでは避難行動を発生させるには不十分で、核となる人たちが率先して行動を起こし、地域に住む他の人々を巻き込みながら(より具体的には、自分が実際に避難する姿を周囲にさらしながら)、避難することが、地区全体としての避難率向上には必要なのである。このように、片田らは、避難が必要な状況において率先して避難行動を開始する人のことを「率先避難者」と命名し、自主防災組織の中にその役割を担う人を置く必要性を指摘している。

7. 船場アートカフェへの示唆

これらの研究を踏まえ、船場アートカフェ(特に「船場建築祭」及び「まちのコモンズ」の取り組み)について、整理する際に有益と思われる視点をいくつか抽出しておこう。すなわち、(1)少数者であっても、より多数の人びとに影響を与えることは可能であるということ、(2)その少数者は、単なる個人の寄せ集めではなく、統一的な行

動を取る集団である必要があること、(3) まんべんなく多くの人に何かを伝えようとするよりも、少数者がまず集団としての行動を起こし、それを周囲の人たちに目に見える形で示していくことが重要であること、の3点が示唆される。

さらに、避難誘導の実験のアナロジーで理解するならば、「船場建築祭」から「まちのコモンズ」へ至る変遷と発展は、「指差誘導法」よりもむしろ「吸着誘導法」に近いと言えるだろう。「この街には魅力があります」「みんなでまちづくりに参加しましょう」と呼びかける、いわゆる「啓発」活動もまちづくりの方法のひとつではあるが、それは「指差誘導法」の発想に近いと言わざるをえない。「船場建築祭」から「まちのコモンズ」への発展で注目すべき点は、そうではなくて、まさに人と人とのつながりが、雪だるま式に拡大していったという点である。また、必ずしも最終的な行き先を強調するよりも、「一緒にやりましょう」という、ひとつひとつの声かけ（呼びかけではなく）を繰り返していったという点も重要だと言える。

また、「率先避難者」との関連で言えば、船場アートカフェは、「実際にやってみること」が、翌年度の依頼にあたっての最大のプレゼンテーションとなっていたことが注目される。「船場建築祭」は、船場地区の中で、近代建築の活用と、アートや文化を軸としたまちづくりという面において、いわば「率先者」でもあったわけだ。もちろん、「船場建築祭」だけがその“率先者”であったわけではないが、「実際にやってみること」を通じて、他を巻き込んでいったという点で、「率先避難者」の概念とオーバーラップする部分があると言える。

8. 「リアリティの共同構築」としての船場アートカフェ

本稿では、ここまでで、2つの視点から船場アートカフェの果たした役割について整理してきた。本節では、2つの視点を接続する第3の視点を導入する。まず、ここまでの議論を要約しておこう。

第一に、船場アートカフェが、「街に魅力を感じ、街を舞台に活動する他者」として、街の中に登場したことの意義を指摘した。つまり、単なる啓発的な活動だけでなく、実際に船場の街の中にスタジオを構え、様々な実践活動を行うことで、「自分は街に魅力を感じているが、他の人はそれほどでもないのではないか」と潜在的に感じている層

を、アクティベートすることができたと考えられる。

第二に、大阪という巨大な都市の規模に比べれば、小さな一石に過ぎない船場アートカフェではあったが、少数者が集団としての統一的な行動を起こすことで、その周囲の人たちにも影響を及ぼしうることを示した。船場アートカフェでは、ワークショップ等で核となる集団を形成し、それを街の中に登場させる、というプロセスを経ることで、この効果を活かした取り組みを行うことができたと言えそうである。

これら2つの視点を組み合わせると、船場アートカフェが投じた一石は小さなものではあったが、それが一定の工夫のもとで他者を徐々に巻き込みながら活動を拡大し、さらにそれが「街に魅力を感じ、街を舞台に活動する他者」としての存在感を高め、船場の街にインパクトを与えてきたと言えるのではなかろうか。

ここで、これら2つの視点を統一的に理解するための視座を導入しておこう。船場アートカフェで行った取り組みについて理解する際の重要な観点は、それが街の「真の魅力」を前提としない活動だったことである。

これに関連して、矢守(2009)は、防災と情報について論じる中で、「真の危険性」の認知を前提としない防災活動の重要性について議論している。より具体的には、「一般の人びとに、防災情報を生成・発信する役割（受信する役割ではない）を付与する試み」や、上記の「率先避難者」の取り組みなどを念頭に、「リアリティの共同構築」という概念を提起している。

この概念は、「防災と情報」の関係について半ば常識化している考え方、すなわち、「専門家が正確な情報を発信し、地域住民はその正確な災害情報を確実に受け取り、その正しい情報に基づいて的確な判断を行うことが、防災にとって決定的に重要である」という前提に対し、再考を促すものである。もちろん、矢守は、正確かつ迅速な情報提供の必要性そのものを否定しているわけではない。しかし、こうした常識的な考え方が浸透すれば浸透するほど、いわば副産物として、専門家への依存や、いわゆる「情報待ち」（本来ならばより迅速な避難が必要なのに正確な情報が届くのを待ってしまうこと）など、様々な課題が生じることを指摘する。そればかりか、こうした副産物

の発生が、「より迅速かつ正確な情報提供が必要だ」という言説をますます強化し、「認識と実践の間の円環構造（ループ）」(p.121)に陥っていることに注意を促している。

そして、このループから逃れることに資すると思われる実践的な試みを紹介しながら、それらの実践を包括的に理解するための概念として「リアリティの共同構築」を提案している。矢守は、「リアリティの共同構築」について次のように説明する。

以上の事例に共通するのは、今何が起こりつつあるのかというリアリティを、地域住民、災害NPOのスタッフ、自治体職員、そして、むろん防災研究者も関与して、共同構築しようとする姿勢である。選ばれた一部の人間（典型的には、防災研究者）だけが、リアリティ構築の権利を専有しているわけではない。研究者をはじめとする専門家も重要な役割を果たすことは確かであるが、専門家のみならず社会を構成するさまざまな人びとが、研究者の手の届かない局所情報の収集作業を通じて、あるいはまた、“率先避難者”のように自らが実際に避難する姿を他の地域住民の目にさらすことを通じて、「災害が迫っている」という「リアリティの共同構築」に一役買うわけである。(矢守, 2009, p. 123-124)

この「リアリティの共同構築」という概念の提起は、「みんなで一緒にやりましょう」という単純な呼びかけではない。この概念の要諦は、防災の文脈で言えば、「(避難の必要性が差し迫っているほど) 危険か危険でないか」というリアリティ自体を、集合的に構築する、という点にある。ここでは、『真の危険性』がまず存在し、その『真の危険性』についての正確な情報を発信し、それに基づいて個人が正確な判断を行い、その判断に基づいて行動することこそが被害の軽減のために重要だ」という半ば常識とも言える見解への問い直しがなされているのである。「個々の構築作業のすべてが寄り集まって、1つのシステムをなしている。専門家の分析も、自治体職員の働きも、地域住民の努力もすべて、『共同構築』の重要なパーツである。」(矢守, 2009, p. 125) という説明も、その観点からの理解が必要である。防災の場合は、「率先避難者」という特定の役割や、携

帯端末からの情報発信といった形で、「構築作業」への参加の道を開くことが、防災という実践のあり方の変革につながっている。

もちろん「共同構築」である以上、専門家の役割がなくなるわけではない。しかし、ここでの役割は『真の危険性』をいち早く正確に把握し発信することではない。だからといって、専門家が把握している科学的な知見が不要というわけではない。災害に関する各種の科学的データの収集は、確かに必要である。しかし、この「共同構築」観を採るならば、「共同構築」の担い手として専門家が参加する場合、専門家の持っている知識やデータは、「真の危険性」を指し示すためのものではなく、「(避難の必要性が差し迫っているほど) 危険か危険でないか」というリアリティを構築するための、複数のパーツの一部に過ぎない、ということである。

同じことが、まちづくりについても言える。「船場建築祭」及び「まちのコモンズ」の場合、イベントの軸となって活動した船場アートカフェや、町会の関係者はもちろんのこと、個々のプログラムに協力して下さった地元の方々、広報や告知に協力して下さった方々、ひいてはそこに参加した一般参加者も、この「リアリティの共同構築」の担い手であったと言える。また、専門家が持っている知識やデータは、「魅力的な街」というリアリティを構築するための、複数のパーツの一部である。

船場アートカフェが行った働きかけは、「みんなで一緒にやりましょう」という単純な呼びかけではない。そうではなくて、本稿前半で概観した様々な取り組みや働きかけを通じて、「魅力的な街」というリアリティ自体を、集合的に構築した、という観点が重要である。ここでは、「街の『真の魅力』がまず存在し、その『真の魅力』を広範かつ正確に伝えることで、その魅力を理解する人を増やすことがまちづくりだ」という見解への問い直しが必要だと言える。

「意識と行為の間の逆立的な関係」の節でも述べたとおり、専門家が「この街には魅力があります」といくら発言したところで、街そのものが魅力的になるわけではない。「魅力があるはずだ」「魅力的になるに違いない」と信じて活動する人がいてこそ、街は魅力的になるのである。ここでは、本稿で岩井の貨幣論について説明したのと同様の

メカニズムが働いている。詳細には繰り返さないが、その要諦は、「貨幣は、貨幣だから価値があるのではなく、我々が価値あるものとして使うから、我々の前に貨幣が“価値があるものとしての貨幣”として現れている」という点である。

「率先避難者」（とその効果）も同じ文脈の中に位置づけることができる。「率先避難者」たちは、他人から見て、「身の危険を感じて避難している」としか思えない」という行動を採ることで、その場そのときに対して「避難が必要なほど危険だ」という意味を付与しているわけである。

街についても同様である。魅力的な街は、「街そのものの真の魅力」があるから魅力的であるのではない。その街に我々は、まちづくりの活動に参加する人びとによって、街の魅力が日々創られているからこそ、その街が魅力的なものとして我々の前に立ち現れているわけだ。

船場アートカフェは、「率先避難者」と同様に、率先して「この街には魅力があるはずだ」ということを前提とした行動を取り、人びとにその姿を見せていくことで、「リアリティの共同構築」としてのまちづくりの一端を担ったと言えるであろう。冒頭で言及した、文化やアートと公共性の議論に即して言えば、「リアリティの共同構築」を通じて文化やアートが公共的な性質を獲得していったプロセスが、船場アートカフェの活動の側面だったと言えるのではなかろうか。

[注]

- 1 本節の記述は、高岡伸一特任講師（大阪市立大学都市研究プラザ）へのインタビューなどに基づく。
- 2 「大オオサカまち基盤」は建築家など、近代建築に感心を持つ個人が集まったグループで、では、2005年9月にミニシンポジウム「近代建築オーナーサミット」を開催するなど、近代建築の活用を通じた保存に関する取り組みを行っていた。5軒の近代建築のオーナーに集ってもらい、建物を守り続けていることについての思いや、課題、苦勞についての話がなされたという。
- 3 例えば、仮に、他人から1万円札を渡されて、「これを破いてゴミ箱に捨ててください」と頼まれたら、どう感じるか、想定してみればよい。自分の1万円札ではないから、自分の財布が傷むわけではないが、我々はその行為に大いに抵抗を感じるであろう。これは暗黙のうちに他者の視線が内面化され、自身の行為を拘束しているからに他ならない。
- 4 ミルグラムらは、少数の実験協力者（サクラ）が、通行人の行動に影響を与える過程について、ニューヨークの街の中で、フィールド実験（実験室ではない場所で行う

心理学実験）を行った。ミルグラムらは、ニューヨークの街角の通りに、50フィート（約15m）の観察区域を設定し、実験者（ミルグラムら）からの指示を与えた集団（実験協力者）を派遣した。この実験協力者らは、ミルグラムらの指示に従って、特定の場所で立ち止まり、通りを隔てたビルの6階の窓を見上げ、60秒間その姿勢を保った。すると、つられて見上げたり、立ち止まったりする人が続出した。より具体的には、指示を与えた実験協力者の数が5人のとき、その通りを通った人のうち、つられて見上げる人の割合は約8割で、そのうち立ち止まって見上げた人は2割であった。実験協力者の数が15人になると、つられて見上げる人の割合が9割に近くなり、そのうち立ち止まって見上げた人は4割に上った。

- 5 もちろん、社会心理学研究としての意義はこれに尽きない。例えば、「コストの高い同調行動」「コストの低い同調行動」の区別を行い、その差について分析したことなどであるが、ここでは深くは立ち入らない。
- 6 実験では、実験参加者に予告なく照明が消され、出口から漏れ出る明かりによって、避難誘導者の姿がおぼろげに見える、という状況が設定された。また、火災発生時には、避難する方向が重要であることを鑑み、物理的な出口は複数箇所用意される一方、避難誘導するターゲットとしての出口は一つ所に設定された。これによって、避難誘導そのものの違いが参加者の行動に及ぼす影響を測定することができる。

[文献]

- 岩井克人, 1998, 『貨幣論』ちくま学芸文庫
- 嘉名光一, 2012, 文化・アートを活用した都市再生の試み——大阪の歴史的都心における船場アートカフェの取り組み——『URP GCOE DOCUMENT 13』大阪市立大学都市研究プラザ: 6-27
- 片田俊孝, 2006, 『災害調査とその成果に基づくSocial Co-learningのあり方に関する研究』土木学会調査研究部門平成17年度重点研究課題(研究助成金)成果報告書』http://www.jsce.or.jp/committee/jyuten/files/H17j_04.pdf (2011年12月8日)
- Milgram, S., Bickman, L., Berkowitz, L., 1969, 「Note on the drawing power of crowds of different size」『Journal of Personality and Social Psychology』, 13: 79-82
- 岡田裕作・竹内則雄, 2007, 「避難時における指差誘導法及び吸着誘導法に対するシミュレーション」『法政大学情報メディア教育研究センター研究報告』20: 55-62
- 大澤真幸, 2008, 『不可能性の時代』岩波新書
- 大澤真幸, 2009, 『増補 虚構の時代の果て』ちくま学芸文庫
- 杉万俊夫・三隅二不二, 1984, 「緊急避難状況における避難誘導法に関するアクション・リサーチ (II): 誘導者と避難者の人数比が指差誘導法と吸着誘導法に及ぼす効果」『実験社会心理学研究』23: 107-115
- 杉万俊夫・三隅二不二・佐古秀一, 1983, 「緊急避難状況における避難誘導方法に関するアクション・リサーチ (I): 指差誘導法と吸着誘導法」『実験社会心理学研究』22: 95-98
- 矢守克也, 2009, 『防災人間科学』東京大学出版会
- 吉澤弥生, 2007, 「文化政策と公共性: 大阪市とアートNPOの協働を事例に」『社会学評論』58 (2): 170-187

4 医療現場の共同体における協働を志向する芸術活動

—大阪市立大学医学部附属病院のCommunity–Collaborative Art (Coco–A)の変遷— Community collaborative art in hospital: The history of Coco–A in Osaka City University Hospital

専任医師 山口 (中上) 悦子 博士 (医学、人間科学)

大阪市立大学医学部附属病院医療安全管理部

都市研究プラザ特別研究員

NAKAGAMI–YAMAGUCHI, Etsuko, Ph.D. (Internal Medicine), Ph.D. (Human Science)

General Patient Safety Officer of Osaka City University Hospital

Department of Safety Management

URP Research Fellow

1970年代以降、ヨーロッパや北米中心に芸術活動を医療へ導入する動きが活発化した。近年、国内においても医療施設に芸術活動を導入して療養環境を改善しようとする試み盛んである。本稿では、これらの活動のうち病院等で行われる芸術活動全般を医療現場における芸術 (活動) (Art in hospital) として、筆者が勤務する大阪市立大学医学部附属病院における実践とその展開をひもときながら、病院というひとつの「共同体」における芸術活動の在り方に関する新概念「Coco–A (Community–Collaborative Art)」を提唱した。また〈Community–Collaboration Art〉として行われる芸術活動、すなわち協働の実践としての医療現場における芸術活動が、病院に集う患者・家族・職員・ボランティア・芸術家等から構成される〈病院共同体〉に、気付きと学びとをもたらすことを確認した。さらに、このような芸術活動の継続は、病院職員に対しては、彼らの創造性や主体性を育て「気付きと学びの組織文化」を醸成し、ひいては医療全体の継続的な改善活動へと繋がる可能性を示唆した。

Since 1970s, especially in European and North American countries, art activities in healthcare and social welfare institutions have been accelerated. Recent years, in Japan, variable art activities in healthcare and social welfare fields aiming at improvement of facilities and environments are also more popular than ever. In this paper, initially we defined the art in Hospital as the art activities conducted into hospitals, and suggested “Community–Collaborative Art”, as a new concept of the art in hospital while describing the history of our practice in a large medical center attached to a school of medicine. As a result of our long–term intervention, we could observed “Community–Collaborative Art” in a hospital had brought a sense making and learning in hospital organization/community which consisted of patients, families, health workers, clerks, volunteer workers and artists. Furthermore we indicated that long–term induction of art activities in hospital incubated the staff’s creativity independence, and led them to continuous quality improvement in the organizational health care work.

Keywords: Art in healthcare, Art in hospital, collaborative practice, Community–Collaborative Art, continuous quality improvement

1. 医療現場における芸術、その動向

1970年代以降、ヨーロッパや北米中心に芸術活動を医療へ導入する動きが活発化してきた。これらの地域における急性期病院・療養型施設・ホスピス・診療所等で実施されている芸術活動は、Arts in healthcare、Arts in hospital、Arts in Medicine、Hospital art 等とよばれている (Rollins, Sonke, Cohen, Boles & Li, 2009)。本稿では、これらの活動のうち病院等医療施設で行われるものを医療現場における芸術 (活動) (Art in hospital) とよぶことにする。医療現場における芸術は、(1)

快適な施設の設計や環境の提供、(2) ベッドサイドでの芸術活動の提供、(3) ケアの提供者への介入、(4) アートセラピー、(5) 医療系および芸術系学生の教育等を目的として行われている。活動内容は、病院への壁画・絵画等の美術作品の設置や建築以外に、ワークショッププログラム、施設内公共スペースでのパフォーマンス、ベッドサイド活動の他、造園、巡回展、手芸、スタッフによるオーケストラやコーラス、芸術療法など多岐に亘っている (Rollins, Sonke, Cohen, Boles & Li, 2009; Sonke, Rollins, Brandmana and Graham–

Pole, 2009; Clift, Camic, Chapman, Clayton, Daykin, Eades, Parkinson, Secker, Stickley, & White, 2009)。

近年、国内においても、医療施設に芸術活動を導入して療養環境を改善しようとする試みが活発化し、病院経営者や医療従事者と芸術家のコラボレーションによって、多様でユニークな活動や作品が生み出されている。国内で芸術活動が盛んに導入されてきた分野・施設としては、これまでは小児医療分野や療養型の施設が多かったが、最近では成人医療分野や急性期医療の施設でも活動が行われるようになった。しかし、医療現場の芸術活動が、患者・職員・病院組織などに具体的にどのような影響を及ぼしているかについては明らかではない¹⁾。一方、筆者が勤務する大阪市立大学医学部附属病院（以下、当院）は、2000年頃より院内でプロの芸術家による芸術活動を支援してきた。当院の芸術活動は、慰問や単なる芸術作品（絵画・彫刻・壁画）の設置ではなく、芸術家と患者（導入当初は小児患者）が共同で行う創作活動と、それを支援する病院職員の活動であった。そこで本稿では、当院の芸術活動導入と現在までの展開を紹介した後、病院が患者・家族・職員・ボランティア・芸術家等によって、一種の〈共同体〉を形成しているとの前提に立った上で、この〈病院共同体〉における芸術活動の在り方に関する新概念を提唱する。その上で、当院のような急性期の特定機能病院²⁾で長期に亘って継続的に芸術活動を導入することが、〈病院共同体〉の構成員である患者や職員、市民や病院組織に与える影響について検討する。

2. 大阪市立大学医学部附属病院の実践と考察

当院は、病床数約1000床、外来患者数1日約2000人、職員数（常勤・アルバイト含む）約2500人の大学医学部附属病院³⁾である。当院では、1994年ごろより長期療養を必要とする小児患者を対象に、小児病棟を中心に教育環境の整備や成育環境の改善を目指した療養環境改善活動を行ってきた。2000年頃より、その一環として小児病棟に芸術活動の導入を始めた。表1に、国内外の動向と併せて、当院の実践と関連する事業の変遷を示す。

2.1 小児病棟の療養環境改善活動とアート

2.1.1 実践

療養環境改善活動とは、病棟や病院を「子ども達の成長発達や生活の場、保護者が子育てを継続する場」と捉えなおして、療養環境を整えていこうとする活動である。病院を子どもが育つ場であるという視点から見なおしたとき、学校教育は子どもの日常生活の最も重要な礎となる。このような考えから、筆者等小児病棟の職員は、まず、学校教育を入院生活の要に据えるために学校教育活動を支援した。具体的には、1994年より院内学級教師（小学校）や訪問学級教師（中学校）と協力して、院内教育の環境改善と学校教育の支援に着手した。このように子ども達の入院生活の日常と退院してからの“生きる力”の基礎を固めた上で、さらに人間関係や創造性を豊に育む取り組みとして、1998年よりボランティア活動の導入、2000年より芸術活動導入を試みた。

2000年から取り組まれた芸術活動の導入時、筆者等は単なる慰問ではなく子ども達と芸術家達が双方向に影響しあい交流し合って、何らかの新しい創造を互いにもたらすことができるような活動を目指した。その理由としては、学校教育活動の充実によって子ども達や保護者、医療従事者達が、もはや単なる慰問では満足しなくなっていたことと、そして何より、「辛い治療を受けていて、かわいそう」とか、「病院という劣悪な環境に閉じ込められて、気の毒だ」といった、世間一般に蔓延している長期療養児とその施設に対する偏見を持ったまま、芸術家達に子ども達へ接触してほしくなかったからである。子ども達は偶然に疾患に罹患し、縁あって当院に入院し、日々、家族や医療従事者達と共に過酷な治療に向き合いながら、病気ではない子ども達以上に学習や遊びに励んでいるのである。そのような彼らの〈日常〉を支える立場にある小児病棟の医療従事者（医師や看護師）としては、外部から訪れる芸術家やボランティアに対しても、一人の人として子ども達の生き様に寄り添い、共感し、ときにぶつかり合いながら、互いに影響を与え合い、尊敬し合い、学び合う存在であって欲しいと考えたのである。同時に、筆者等は芸術家に対して、芸術家の主体性や芸術性に枠をはめてしまうような治療的な要素を重視する文脈（アートセラピーなど）と、「癒し」や「や



写真1 プレイルームでのワークショップの様子（「アーティスト@夏休みの病院 2004」（大阪アーツアボリア×松本尚、中西美穂）

さしさ」など、一般的に病院側に都合のよい安易なテーマを要求することを避けた。かわりにアート活動導入の目的を、入院していなければ味わえないような経験を通じて、「入院して、儲かった」と感じてもらうことであると説明した。

こうして「子ども達の感性と芸術家の創造性が出会い、新たな創作を生み出す共同制作」としての芸術活動を支援する事業が始まった。筆者等は、この事業を「アートプロジェクト」と名付けた。さらに2002年、筆者等は助成金獲得のために任意団体を設立し、これまで行われてきた諸活動を「療養環境プロジェクト」として整備した。2003年の4月以降、事業に庶務課の広報担当事務職員である平井氏⁴が加わり、病院としての支援を受けられるようになった。このころから「療養環境プロジェクト」の一つである「アートプロジェクト」では、長期間にわたるワークショップ形式のアートプログラムが実施されるようになった。

プログラムは、芸術家達と筆者、平井氏、病棟看護師長らが話し合いを重ねて数ヶ月をかけて練り上げられた後、緊密に連携を取りながら実施された。ワークショップには、芸術家のサポートのために多くのボランティアが参加した。プログラムは、1回の開催時間は2時間程度で、小児病棟のプレイルームや食堂で行われた。一方、病室から出られない重症の小児患者のためにも「出前」プログラムが考案された。「出前」の際、芸術家やボランティアは、病棟の医師や看護師から手洗いやマスク着用についての指導と、材料の選択や活動についてアドバイスを受けてから、子どもの

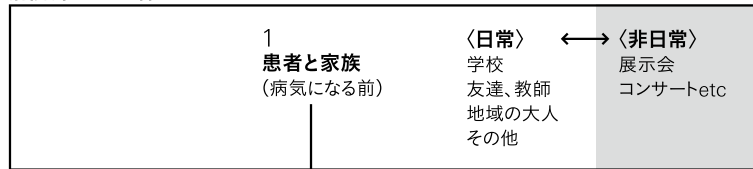
病室を訪れた。子ども達と芸術家やボランティアとは、プレイルーム・病室いずれの会場においても、一緒に作品を作りながら様々な話題に会話をはずませていている様子がうかがえた。子ども達は、定期的に通ってくる若い芸術家達やボランティアスタッフとの交流を、毎回、心待ちにしていた。ワークショップ開催中は、病棟の看護師が通常業務の範囲内で、子どもと芸術家・ボランティアの活動を見守った（写真1）。

2.1.2 life threatening な日常における芸術活動—芸術家やボランティア、アートプログラムの役割—

2000年頃から導入された小児病棟での芸術活動で、芸術家・ボランティア等と子ども達の交流の中で次のような事象が観察された。一つは子ども達が、芸術家等とのWSの時間を、入院生活の日常の中で特別な時間として大切にしている様子、もう一つは、子ども達が芸術家等とのWSの時間中、医師・看護師・保護者には見せない面を見せ、語らない言葉を語っていたこと⁵であった。

子ども達がWSを楽しみにして待っていた背景として、当院の小児病棟における芸術活動の導入が、次のような意義を持っていたことが推察された（山口, 2003）。まず、入院前の病院外の生活では、〈日常〉は〈非日常〉の否定として成立しているが、一般に入院生活における〈日常〉、〈非日常〉は曖昧で、結果〈日常〉の成立は曖昧である。特に、慢性疾患の子ども達のlife threateningな闘病体験は、一般には非日常的な経験でありながら、長期間に亘って続くために日常的な経験となってしまう。一方で、病院外の生活で、〈日常〉を成立・回復させる〈非日常〉の仕組みの一つには美術館や遊園地、コンサート、祭りなどが相当すると考えられる。このように考えると、入院生活の〈日常〉を成立させるためにも病院外での生活と同様に〈日常〉を成立・回復させる〈非日常〉の仕組みが必要ではないだろうか。筆者らは、1994年来、長期入院の子ども達の日常を、入院生活の〈日常〉として家庭や地域での生活に近いものとするために療養環境を整備してきた。小児病棟への芸術活動導入は、病院や病棟が子ども達・家族の生活する日常生活空間であるという前提の下、病院外の生活における日常を成立させるための〈非日常〉と同様に、入院生活の日常生活を成立させるための

病院外での生活



病院内での生活

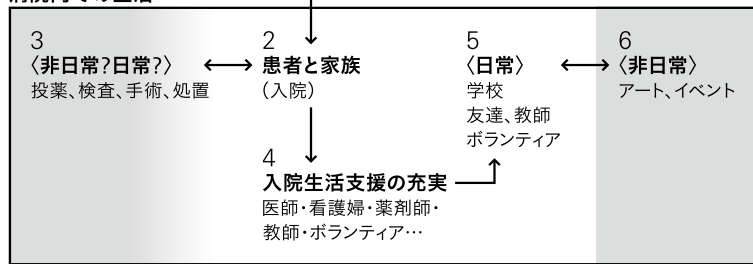


図1 患児（疾病に罹患した子ども）が入院すると②、通常、入院前の生活とは異なる治療中心の生活におかれ、〈日常/非日常〉があいまいとなる③。ここで、職員や教師、ボランティアが入院中の療養環境を整備すると④、病院で生活していても学習や遊びといった子どもの生活の〈日常性〉が保てる⑤。このような状態になって導入されて初めて、芸術⑥は、入院の〈日常〉生活を活性化させる〈非日常〉として機能する。

〈非日常〉として機能していたと考えられる(図1)。

次に、子ども達が芸術家やボランティアに対して、医師・看護師・保護者には見せない面を見せて、語らない言葉を語っていたことに関して、アイデンティティの観点から検討してみよう。慢性疾患を持つ子ども達のアイデンティティは、life threateningな闘病体験や疾患治療による外見の変化、入院環境で強制的に大人の監督下におかれるために社会的役割を獲得できないことなどの影響によって、脆弱な傾向にあるといわれている(泉・小澤・細谷亮太, 2002; 田中, 2001)。筆者等は、この慢性疾患の子どものアイデンティティの問題を、社会構成主義⁶の立場をとる自己物語論の視点から以下のように論じた(山口・渥美・池宮・平井・倭・新宅・山野, 2005)。

社会構成主義の立場を取る自己物語論では、自分自身の同定、すなわちセルフ・アイデンティティ(自己同一性)とは、自分が自己物語を語ることに於いて成立すると考える。自己物語とは、人が自分自身について語る物語のことで、「個人が自己関連的な事象の関連を時系列にそって説明すること」(Gergen & Gergen, 1983)である。つまり、自己物語は、自分についての納得のいく物語を構成することでセルフ・アイデンティティ(自己同一性)を提供する、という機能を持っている(浅野, 2001)。この機能に注目してみると、辛い闘病体験を強いられる子ども達であっても、自己物語を語ることができればアイデンティティの崩壊を防ぐ、あるいは、より確かなアイデンティティを構成していくことが可能になる。しかし一方で、

自己物語が成立するためには自己物語を安定して語る必要があり、このためには「自己物語を聞き届け、必ず承認してくれる」ような聞き手としての他者の存在がいる(野口, 2002)。このように考えてみると、継続的なアートプログラムで定期的に病棟へ通ってくる芸術家やボランティアは、子ども達が語る自己物語の聞き手としての役割を担うことで子ども達の自己物語に関与し、自己物語の破綻を回避させるという役割も担っていたと考えられる。子ども達は自分たちの経験や思いを、ときに彼らに語り、ときに作品作りに没頭していったのだろう。小児病棟におけるワークショッププログラムとその実践の場は、自己物語としての語りや作品を紡ぎ出す子ども達の生きる姿を、芸術家とボランティア達が聞き手として受け止め、見守る場として作用していたと考えられる。

2.2 市民への発信と船場アートカフェ

2.2.1 実践

定期的に長期間に亘って行われるワークショップは、1プログラムにつき10～20回程度開催された。一つのプログラムが終了すると、芸術家達は子ども達との交流によって生まれた様々な習作や作品類をいったん持ち帰った。ワークショッププログラムの総括として、そこで生まれたアイデアやモノを展覧会として再構成するためである。展覧会は、病院中の患者や職員が観覧できるようにと、小児科外来他の外来診療ゾーンを利用して行われた。展覧会では、子ども達と芸術家との交流で生まれた作品のみならず、子ども達に触発され



写真2 外来の展覧会風景（「アートもクスリ」ゴウヤスノリ×飯田紀子，2003）



写真3 上／アーティスト・トーク、DM。（「Coco-A vol.2 A-1」）。下／写真展風景（「Coco-A vol.5 好奇心星人の冒険」長谷川みづほ×山口洋典×山口悦子）。

た芸術家等が、新作として作品を発表することもあった。開催期間中は、平井氏を中心となって展示場所となる外来師長と連携し、日常の外来業務に支障が出ないように配慮した。また関係部署や警備員が協力して、盗難や事故に対する対策が立てられた。ワークショップや展覧会の準備には多くのボランティアが参加した。会期中には、外来通院中の子どもとその家族だけでなく、病院中の患者や職員が訪れて展示作品を楽しんでいた（写真2）。とりわけ、小児病棟のようにワークショップやイベントの行われることが少ない成人病棟に入院中の患者や家族に好評であった。

2003年当時、急性期病院での本格的な現代美術のワークショップ活動は珍しく、平井氏の働きかけもあって、当院の活動は新聞や雑誌などのマスメディアに取り上げられた。新聞や雑誌に写真を使用するときは患者のプライバシーの問題があるので、撮影の度毎に平井氏が記者と一緒に患者に説明して承諾を得るようにした。最初は多くが拒否されると想定していたが、ほぼ全例、承諾を得ることができた。それどころか、「入院の思い出になるから、掲載誌を送ってほしい」という要望や、「知り合いに、元気で頑張っている様子を

伝えられるから嬉しい」という声も聞かれた。2005年、2006年と行った芸術家・イン・レジデンス（「芸術家@夏休みの病院」）では、子どもと芸術家で作った映像作品をケーブルテレビで放映する、演劇の舞台美術に仕立てるなどして、子どもの作品を発信していった。このことは展覧会のパンフレットに記載し、制作に関わった子ども達や保護者に伝わるようにした。

2005年、船場アートカフェが発足し、2006年の1月に第1回のイベントが開催された。その記念すべき第1回目は、当院のアートプログラムの紹介として行われたトークショーだった（「ラストシーンは、渡し船に」）。当初、病院で行われている芸術活動を紹介するイベントを計画し、シリーズ名を後述する〈共同体における協働を志向する芸術（Community-Collaborative Art）〉にちなみ、「Coco-Aシリーズ」と名付け、筆者がディレクターを担当した。Coco-Aシリーズは、全部で8回行われた（表1）。1～3回は「船場アートカフェ」でArtist talkやワークショップを行った。5回目は市内の寺院⁷で写真展を開催した（写真3）。4、6～8回目は、規模の大きい「アートプロジェクト」として企画し（後述）、小児病棟以外の院内各所

で実施した。「アートプロジェクト」や当院で行われた医療現場の芸術活動については、2009年から企画された「マンスリー・アートカフェ」の中でも紹介していった。

2.2.2 医療現場における協働論に基づいた芸術活動—Community—Collaborative Art—

当院の療養環境改善活動は、小児病棟の医療者と教師およびボランティアらの散発的な活動による、小さいが新しい関係性の構築からはじまった。その後、病院の組織的なバックアップを通じて、徐々にネットワークを組織＝共同体全体へと広げてきた。翻って考えてみると、療養環境改善を目指した活動とは、病院職員・患者・家族をも含めた病院という名の共同体の構成員間に新しい人間関係を創出し、意識改革をもたらすと活動であったともいえるだろう。

このような療養環境改善を目指す場合、前提として、病院が一種の〈共同体〉であるという考え方が必要である。そもそも病院に集う患者も、家族も、職員も、疾病治癒という同じ目的に向き合う仲間である。もし、患者・家族・職員が病院が〈共同体〉であるという自覚を持てるならば、医療をよりよく改善していくという目的も共有できるはずである。たとえば、子ども達のための療養環境改善もそういった医療の改善課題の一つであるから、この課題を共同体の課題として考えることができれば、患者・家族・職員にとって取り組みやすいのではないかと考えた。次に、この〈共同体〉の概念を、わかりやすいように〈まち〉に喩え、「よりよい病院作りは、まちづくりと同じ」

という言い方で説明することにした。「まちづくり」と考えれば、子どもも大人も患者も家族も職員もボランティアも、対象にもなれるし主体にもなれる。小児患者だけを対象とするわけにいかない総合病院にも、利用しやすい概念である(図2)。「まちづくり」では、共同体の構成員が互いに役割を分担し、相互に影響を及ぼし合いながら成果を共有してゆく。このような活動形態を協働とよぶ。協働では、一定の業務効率はかならずしも担保できないが、新しい成果や課題に対する柔軟な対応を期待することができる。また構成員全てが成果を共有できるため、達成感、やりがい感が大きい(池田, 2001; 中村・渥美・諏訪・山口, 2005; 諏訪・中村・渥美・山口, 2006)。

「まちづくり」としての療養環境改善活動と、その一つである芸術活動導入は協働による活動として、参加した子ども達のみならず、保護者や家族、職員、成人の患者や多くの市民に、やりがいや達成感、気付きや学びをもたらしたと思う。しかし、筆者等が芸術活動を導入した当時は、このような芸術家と芸術家が参加する共同体の参加者との間の、協働による芸術活動をうまく言い表せるような概念はなかった。そこで筆者は、〈共同体における協働を志向する芸術(Community—Collaborative Art)〉(以下、Coco-A)という概念を提唱した。具体的には、「芸術家が地域、病院、施設などの「場」に形成される共同体の一員となり、アートの作り手と受け手を区別することなく人々と協働して行う創作活動」と定義し、以降、この概念を使って当院の芸術活動を紹介していくことにした。

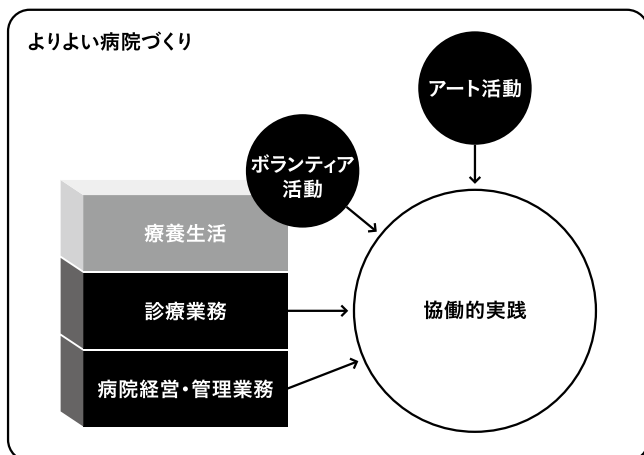


図2 〈病院共同体〉における〈まちづくり〉の概念図。病院経営・管理職員は、高度に組織化された経営・管理によって、医療行為と療養生活を支える。医療従事者は高度な医療技術を駆使して疾病治癒を目指し、療養生活を支える。患者・家族は、病院経営・管理職員や医療従事者と協力して、疾病治癒を目指す。ここに市民ボランティアや芸術家加わり知恵を出し合うことによって、より豊かな病院共同体の運営が成り立つ。

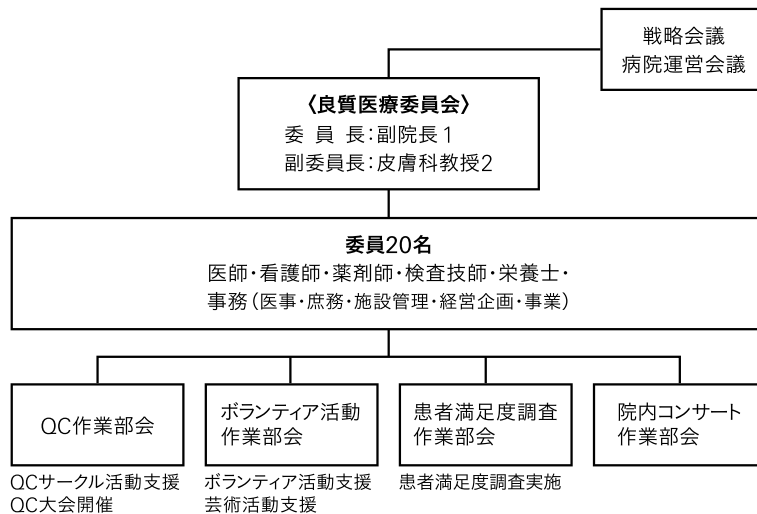


図3 良質医療委員会の構成と作業部会。1は第5筆者、2は第4筆者。第4筆者は、ボランティア活動作業部会のリーダー。第1筆者は、QC作業部会、ボランティア活動作業部に属している(山口-中上, 2012より転載)。

次に、Coco-A の概念を使って当院の芸術活動導入を振り返り、そのプロセスと影響について考えてみよう。Coco-A では、まず、参加者が芸術家と協働的に交流し、芸術の持つ創造性に触れ多様性を学ぶ。芸術は、常に想定範囲外、規範の作用圏外を感覚化し、共同体の参加者を揺るがして彼らに視点の外在化をもたらす作用を持つ⁸。そのような作用の影響として、参加者等に自らの前提を疑い見つけ直す行為が始まった結果、決まりきった通念に支配され硬直した組織や人間関係は柔軟性を取り戻し、新たな課題に対処していく力を育む土壌が生まれると考えられる(山口他, 2005)。さらにCoco-A への参加経験は共同体内に共有され記憶にも影響する。例えば当院では、入院生活を「面白かった」と語る子ども達も出てきている。このように共同体に共有される体験とそれに基づく記憶(集合的記憶)がポジティブに変容すると、共同体内で育つ子どもの記憶はポジティブなものに変容すると考えられる(Nakagami-Yamaguchi, Hirai, Sho-ga, Shintaku, Yamano & Atsumi, 2008)。さらに当院でのCoco-A の取り組みをマスメディアや船場アートカフェの「Coco-A シリーズ」、「マンスリー・アートカフェ」を通じて市民へと発信し、市民と共有することによって、弱者への積極的な理解や共感、イメージの改変に繋がることが期待される(「協働的想起」渥美, 2004)。以上のように、医療現場にCoco-A を導入することは、(1) 創造、(2) 共有、(3) 協働想起という過程を経て、共同体や組織

内に新しい人間関係を創出し、共同体・組織外へと何らかの変革をもたらす可能性を秘めているといえる。

2.3 病院全体の医療の改善と Community-Collaborative Art

2.3.1 実践

先述したように当院では、1994年から小児病棟を中心に「アートプロジェクト」が行われ、筆者は小児病棟の職員として実践と研究に従事していた。そんな中、2006年、病院が日本医療機能評価機構⁹の病院機能評価 ver.5を受審することになった。療養環境や医療の改善、医療の質向上に関する課題を討議するために設置された委員会である「良質医療検討委員会(現、良質医療委員会)」は、院内のボランティア活動と芸術活動の支援業務を担当する「ボランティア活動作業部会(以下、作業部会)」を設置することを決め、筆者も招集された(図3)(山口・石井・荒川, 2011)。作業部会発足後は、小児病棟で行われていた療養環境改善活動のうち、ボランティア活動支援と芸術活動支援とは、病院全体の業務として良質医療委員会に移管され、作業部会が担当することになった。作業部会では、小児病棟での「アートプロジェクト」の成果を元に、それまで主として筆者と平井氏とで行っていた支援業務を、他の委員の職員が芸術家と協働して取り組める新たな業務として組み立てなおした。現在、作業部会は「アートプロジェクト」の他にも、プロ・アマを問わず

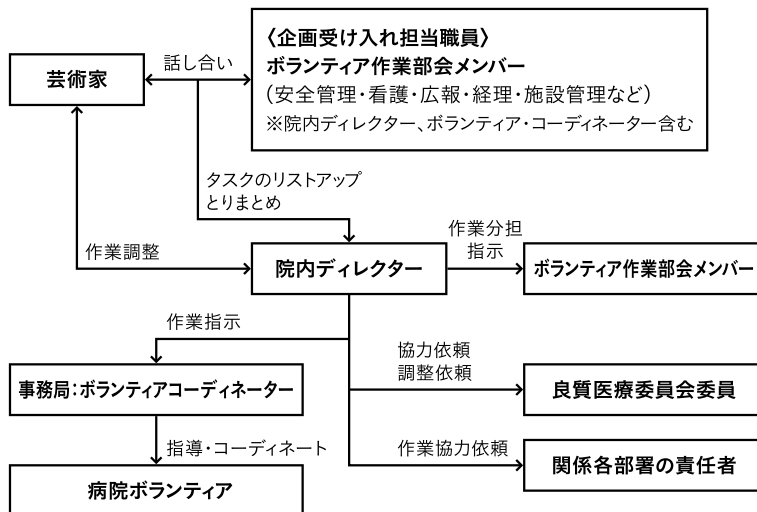


図4 「アートプロジェクト」の実施体制。戦略会議で実施が決定された「アートプロジェクト」は、芸術家とボランティア作業部会の「企画受け入れ担当」職員とが話し合っテタスクを洗い出し、作業スケジュールを決めていく。院内で発生する支援業務の分掌や進捗のコントロールは「企画受け入れ担当」職員の「院内ディレクター」がとりまとめ、担当職員に指示を出す、あるいは関係各部署への連絡・調整・協力依頼を行う。現在、筆者と看護部看護部長の一人が「院内ディレクター」を勤めている（山口・中上、2012より転載）。

ボランティアが行うコンサート、手芸、ダンスパフォーマンスなどの活動も支援している。「アートプロジェクト」やボランティア活動としての芸術活動の企画は、まず作業部会で検討され、親委員会である良質医療委員会に提出される。良質医療委員会承認された企画は、病院経営の最高意志決定機関である戦略会議で決裁された後、病院の業務として実施されている¹⁰。

戦略会議で実施が決定された「アートプロジェクト」は、芸術家とボランティア作業部会の「企画受け入れ担当」職員とが話し合っテタスクを洗い出し、作業スケジュールを決めている。院内で発生する支援業務の分掌や進捗のコントロールは「企画受け入れ担当」職員の「院内ディレクター」がとりまとめ、担当職員に指示を出す、あるいは関係各部署への連絡・調整・協力依頼を行っている（図4）。

このような新しい体制下で、病院と船場アートカフェとの共同事業として、Coco-Aシリーズも実施された（表1）。vol.4「タングラム・ランドスケープ」、vol.6「風のおみく詩」、vol.7「霧はれて、光きたる春」、vol.8「あなたの“いのち”を支える手」がそれである（写真4）。「タングラム・ランドスケープ」は、小児科外来の外来待合全体を利用したワーク・イン・プログレス、「風のおみく詩」と「霧はれて、光きたる春」は病院施設を利用したインスタレーション、「あなたの“いのち”を支える手」は病院職員と協働して制作した映像作品展であった。特に、「風のおみく詩」、「霧はれて、

光きたる春」、「あなたの“いのち”を支える手」の3つは、良質医療委員会として行う「新・アートプロジェクト」であった。「新・アートプロジェクト」では、それまでの「子ども達と芸術家の共同制作を支援する」というスタンスから、「病院全体の患者を対象に芸術家と職員が協働して実施する」というスタイルに変え、より多くの患者や職員が参加できるような取り組みとして企画しようと考えた。

2009年春に行った「風のおみく詩（じ）」は、ランドスケープデザイナーの花村周寛氏ならびに詩人の上田假奈代氏と、病院の庭に花を植えていた職員の園芸サークル部員が協働して作り上げた企画である。職員側から「患者・患者家族が自然を感じながら、一息つけるような環境を提供したい」との要望を受け、病院の公共スペースでもある6階の中庭で行われた。まず2月に病院の全職員を対象に患者・家族へのメッセージを集め、次に、集まったメッセージを、上田氏が短い詩に加工して、一つ一つ「おみく詩（じ）」とし銀のテープに印字、真っ赤なりボンに貼付した。最後に、この赤いリボンを合計およそ500個のアルミ（銀）風船に取り付け、このリボンで風船を庭の植木に結びつけた。「おみく詩」が付いた風船は気に入れば自由に持ち帰ってもよく、10日程で約500個全てが無くなった。プログラム実施期間中、メッセージノートには、職員からの「おみく詩」への返礼として患者や家族からの詩や短歌、俳句が綴られていた（杉山・山口（中上）・丹後・巽・押谷・



写真4 左上／「タングラム・ランドスケープ」(花村周寛) 壁いっぱいに描かれた、花村氏と子ども達の共同作品としての壁。右上／「風のおみく詩」(花村周寛×上田假奈代) 風船が設置された庭。中／「霧はれて光きたる春」(花村周寛) 6階から立ち上る霧と覗き込む人。下／「あなたの“いのち”を支える手」(森口ゆたか×高島知佐子) 展示風景。

花村・上田・榊・式庄・新宅・瀬川・富山・松井・湯峯・石井, 2011)。

「霧はれて光きたる春」も、同じ花村周寛氏によるインスタレーションである。ボランティア活動作業部会の企画受け入れ担当職員から「病院職員の日頃の思いを伝えられるような」「職員と患者・家族のコミュニケーションを促進できるような」プログラムを、との要請を受けて企画された。18階建ての病院の中心を貫くライトコート底部の6階天井にフォグマシーンを複数台設置し、上

方に霧を発生させ、ライトコートを満たした霧が晴れる頃合いを見計らって、屋上ヘリポートからシャボン玉発生装置でシャボン玉を降らせるというものである。実施にあたって、電源の配線や機材の設置などの設備変更は施設管理と特殊効果の専門業者が、患者・家族への情報提供や安全な誘導は看護部と診療科が、広報や警備は庶務課庶務が、プロジェクト運営全体のディレクションは筆者等と花村氏が行った。約4か月の準備期間を経て、2010年3月、1日30分間のインスタレシヨ

ンを4日間実施した。

「あなたの“いのち”を支える手」は現代美術の作家であり、英国のホスピタルアートを日本に紹介した先駆者でもある森口ゆたか氏による企画である。筆者等は森口氏に「病院職員の日頃の思いを伝えられるような」プログラム企画を依頼し、森口氏は、最近の作品テーマである「手」と「HUG（抱きしめる）」から、医療従事者の患者・家族に触れる手や医療機器を操る様子を撮影し、職員等の語りからすくい上げた言葉を添えて、日頃の思いを映像作品に表現すると提案した。森口氏と院内ディレクターである筆者および看護部副部長は、2か月をかけて、病院の複数部署（病棟、救命救急センター、手術部、放射線部、検査部、中央材料部、薬剤部、事務）で撮影を実施した。職員の聞き取りでは、溢れる思いが語られた。約5か月の準備の後、2011年2月下旬からの2週間、展示が行われた。撮影に行けなかった部署からは「自分の部署も撮影してもらいたかった。」という声が聞かれた。

2.3.2 病院で大規模な Community-Collaborative Art を行う際の課題とその克服

先に、Coco-A は病院という共同体における、芸術家や職員、患者や家族等による協働の活動であることを述べた。さて、これまで筆者は、当院で行われてきた様々な協働的な活動—小児病棟の療養環境改善活動や、良質医療委員会ボランティア活動作業部会が支援するボランティア活動や芸術活動—に、企画・運営といった実践面で参加するとともに、記録や分析といった研究面でも関わり続けてきた¹¹。このような介入実践を、協働的实践ともいう。協働的实践とは、研究者と当事者とを含む、ある特定のローカルな集団（共同体）の構成員同士が、互いの考えに影響を及ぼしあうような密接な関係の中で、ある前提・目的・価値・を共有して現場を変革していこうとする実践のことである（渥美, 2001&2002; 杉万, 2006）。協働的实践の過程で、人々は、日々、様々な知恵を生み出しながら活動上の問題解決に取り組んでいく。杉万（2006）は、こうした「ローカルな現状、過去、将来を把握し、その把握に基づいて問題解決に取り組む段階」が進行していくと、あるとき、「そうか、我々が行き詰まっていたのは、そんなこと

だったのか」、「我々の活動の意味は、そこにあったのか」と、それまでの営みが立脚していた暗黙の前提、あるいは捕らわれていた枠組み、いわゆる「気づかざる前提」に気付くときがくる、という。このように協働的实践では、大小さまざまな知恵の創出・発見・気付きが繰り返し、連続的に発生することによって深化していく。こういった意味で、筆者が当事者でもあり研究者としても関わってきた当院の芸術活動導入、つまりCoco-A は協働的实践であるといえる。

とりわけ、2010年、2011年に行われた良質医療委員会による「新・アートプロジェクト」は、病院全体の部署の多くの職員に関わる大規模なプロジェクトであった。プロジェクトの規模が大きくなるということは、小児病棟のような限られた場所で、関係性が十分に成立している者同士が行うプロジェクトとは異なり、それまで仕事で芸術支援などしたこともない・見たこともない職員が関わってくるということである。実際、芸術活動への支援業務が小児科・小児病棟に限局された業務ではなく良質医療委員会の業務として定着しはじめた頃から、事務職員を中心にとまどいの声を聞くことがあった。それは次のようなことであると考えられる。我が国の医療施設では、美術館等芸術の専門施設や海外の医療施設のようにアートマネジメントに精通した専門職が雇用されていないため、一般の事務職員や医療職が芸術活動支援業務を担わざるを得ない（杉山他, 2011）。芸術活動への支援業務には、ある程度、芸術やアートマネジメントの技法について知識や経験が求められる場合がある。プロジェクトの規模が小さく、筆者や平井氏のように何回かプロジェクトを動かし、芸術やアートマネジメントについて経験的に学んだ職員が支援業務全般を担えているときは、問題にならなかった。しかし、活動の規模が大きくなり、初めて芸術活動への支援業務に関わる職員が増えたとき、彼らには自分たちの業務組み込んで利用できる芸術活動支援に関する知識や経験がなく、問題が顕在化したのである。

関わる者がうまく参加できないようなプロジェクトでは、協働的实践としての共同体の深化のプロセスは生まれにくい。プロジェクトを協働的实践に持ち込むためには、初めて芸術活動の支援に携わる職員が、自分たちの日常業務の流れの中で、

うまく実践に取り組めるようにプロジェクト全体をデザインしなければならない。そこで、筆者等（前述の企画受け入れ担当職員）は、最初に企画実施に必要なタスクを洗い出した。次に、このうち病院側で支援が必要なタスクを決め、これらのタスクを日常業務上、近い部署や担当者に振り分けていった。担当者へは「患者さんのために芸術活動を手伝ってください」というのではなく、良質医療委員会の仕事であること、上司に確認を取っていることを伝えると共に、「〇月〇日に（もしくは、までに）〇〇を行ってください。」と具体的に指示をするようにした。このように指示することで、担当職員は現行の業務手順を用いて芸術家やボランティアの活動を支援できるようになった¹²。たとえば芸術家が「庭園に風船を設置したい」といえば、職員が行うことは造園業者との調整や安全管理、院内周知、看護ケアの計画などである。「霧としゃぼん玉を発生させたい」といえば、設備や電気系統の改修・管理や安全管理、院内周知や患者の誘導、看護ケアの計画となる。事例に示した2008～2010年度に行った大規模な「アートプロジェクト」では、このような方法で職員に業務タスクを示し続けた結果、プログラムを一つ終えるたびにとまどいの声が減少し、代わりに「いつも通りでいいですね。こっちでやっておきますよ。」といった声が聞こえるようになった（山口-中上他, 2012）。翻って考えると、医療現場で大規模なアートプログラムを導入するということは、筆者等にとっても病院組織全体の日常業務を見渡し、その業務の仕組みや流れを理解するよい機会でもあった。つまり、病院全体を巻き込むような大規模な芸術活動支援を行う場合は、支援に関する業務を日常の病院業務の仕組み・流れに翻訳し、うまくはめ込んでいくという作業が、院内のディレクターに要求されるということでもある。病院全体の業務内容や流れを理解しなければならない立場にあった安全管理担当の筆者や看護部の副部長がディレクターを務めたのは、この点において有利であった。一方で、このように業務を組み立て直すことによって、それまで芸術活動を支援する業務に携わったことのない複数の部署や多数の職員も、協働的实践へと促せることが示されたともいえよう。



写真5 院内QC大会の様子。予選を勝ち抜いたチームによる決勝が行われる。決勝で優勝したチームには、病院代表として全国大会（医療の改善活動全国フォーラム）への出場権（旅費支給）が与えられる。

2.4 医療の質の向上と Community-Collaborative Art

2.4.1 実践

2011年度は、良質医療委員会としての「新・アートプロジェクト」は行わなかったが、例年通り、プロ・アマを問わずボランティアが行う芸術活動やワークショップは、盛んに行われている。加えて、2011年には新しいタイプの活動を行った。一つは、QCサークル活動とデザインとのコラボレーションである。当院は2008年から病院QCサークル活動を導入している。病院QCサークル活動¹³とは、医療を改善するために各部署の職員が自ら問題を発見し、分析し、改善策を立てて実施し、さらに改善のプロセスを継続していくという改善活動である。今回は「尊厳のためのデザインリサーチプロジェクト」（財団法人たんぼの家）というプロジェクトに、QCサークル活動として参加した。具体的には、「尊厳のためのデザインリサーチプロジェクト」¹⁴のデザイナーや研究者と一緒に、現場の問題探索から分析、改善策の提案までのプロセスを実施したのである。その後のQCサークル活動のプロセスである改善策の実施と効果の判定等々は、部署で独自に行った。成果は、11月に行われたシンポジウム¹⁵で公開された。さらに、2012年に行われる院内の改善活動発表会「QC大会」でも発表する予定である（写真5）。

もう一つは、ICT（Infection Control Team、院内感染管理チーム）による研修用教材制作プロジェクト（「ICTアカン！シリーズ2011」）である。

MRSAなどの院内感染を防ぐための理論と技術を周知するため、それまでにも、ICTメンバーによるラウンドや研修会、部署での小グループ研修が行われていたが、十分な効果が上がっているとはいえなかった。徹底できない理由の一つは、職員一人一人の関心の低さである。そこで、まずは院内感染防止の理論や技術に関心を持ってもらうことから始めようと、参加型の学習を考えた。参加型学習の最大の特徴は、「楽しさ」である。当初、ビデオ教材を購入するか業者に委託して作成してもらうことも考えたが、学習効果を上げるために、教材の制作を一から参加者にやってもらうことにした。具体的には、ICTメンバーである筆者と感染管理専任看護師2名が中心となり、プログラム全体の進行や統括、脚本を手がける。次に、各部署で任命されている「感染対策マネージャー」（もしくは代理者）を集め、趣旨と方法を説明して参加者を募集した。感染対策マネージャーを中心に、職員有志約70名が応募してきたので、これらの参加者を10チームに分け、それぞれにICTメンバーがサポートとして入り、1チーム1セッション、2時間で1本の映像作品を作るワークショップを行った。ワークショップでは、最初に感染管理認定看護師から感染防御の理論と技術についての講義があり、脚本案が提示された。参加者には、各々キャストやスタッフの役割が割り当てられている。参加者は、できあがった作品を全職員が「如何に関心を持って学習してくれるか」ということを念頭におきながら、基本のシナリオに沿って、台詞や演技、演出など自由にアレンジしていった。できあがった映像は、ワークショップに参加した感染対策マネージャー（もしくは代理者）が部署での伝達研修に使用した。伝達研修を観察してみると、積極的に演技や演出に参加していた感染対策マネージャー達が、極めて的確に感染対策の理論や技術を部署職員に教授している様子が窺えた。

2.4.2 Community-Collaborative Artが病院経営に及ぼす影響

1994年以来、病院内で芸術活動を継続してきた当院で、今、ようやくその影響が見られ始めている。それは職員が支援業務を通じて芸術家の多様な思考や手法に触れることで、彼らが本来持つ

ていた主体性・創造性・独創性が触発される点である。事実、特に2007年以降の「アートプロジェクト」は、芸術家側が企画を持ち込んで行うというよりも、職員側から発せられた「よりよい療養環境を提供したい」、「患者と職員のコミュニケーションを促進したい」といった改善の要望に芸術家側が呼応して企画を作り上げていた。先に紹介した三つの「アートプロジェクト」は、2007年以降に見られた職員の変化の集大成でもあった。そもそも芸術は、人々が日常生活の中で気付かずにいる通念や枠組みを意識させ、その想定範囲外にも目を向けさせるという働きを持つ。協働的实践として行われてきた当院の芸術活動では、当事者である職員達が改善を目指して試行錯誤しながら支援業務に従事するため、芸術の持つこの作用に影響を受けやすい状態にある。いしかえると協働的实践としての芸術活動は、職員達に自らの前提を疑ってそれを見つめ直すという行為のきっかけを与えやすいといえる。

このような作用は、病院の使命である継続的な医療の改善活動に、良い影響を与える可能性がある。継続的な医療の改善活動の手法の一つとして、Total Quality Management (TQM) という経営手法が用いられることがある。この手法は1980年代ごろより我が国にも取り入れられるようになった。TQMでは、職員一人一人が主体的に、常に自らの前提を疑って業務を見直し、問題点を洗い出して、新しい独創的な問題解決方法を考え、継続的に改善活動に取り組むこと (continuous quality control, CQI¹⁶) が求められる。「自らの前提を疑って業務を見直し、問題点を洗い出して、新しい独創的な問題解決方法を考える」ことは、まさに協働的实践の内部で生まれる。つまり、協働的实践としての芸術活動の導入し継続するという事は、職員にとって病院経営に最も必要とされる継続的な医療の改善の感性を養うトレーニングとして、意義があるといえるのである。そういった意味で、協働的实践としての芸術活動、すなわちCoco-Aの導入は、病院の場合はQCサークル活動などのボトムアップ型の改善活動に先だって、もしくは並行して導入することが望ましい。最も大切なことは、芸術活動に関わる業務を、いわゆる「気付きと学びの組織文化」を育てるために行っていくということ、継続的な医療の改善に関わる全ての

職員の活動が奨励されるものであることを、病院幹部が明確に示していくことである。

現時点では推測の域を出ないが、当院で2008年以降、QCサークル活動を導入し得た理由の一つには、協働的实践としての芸術活動を続けてきたことが考えられる。実は、大学病院でQCサークル活動を導入し継続している病院は、全国で当院、ただ一つなのである。また、全部署から職員を集めて映像ワークショップを数ヶ月間で完遂できた背景にも、職員が意識せずとも長年に亘って行われてきた芸術活動の影響で、「改善を目指すならば、どんなアイデアも試してみよう。実践してみよう。」という機運を育てていた可能性がある。現段階では、医療現場における芸術活動の継続が、職員の診療業務の改善行動に与える影響、もしくは医療の質に関わるチームワークやコミュニケーションに及ぼす効果やその評価系については、明らかにできていない。今後も、継続して観察と分析が必要である。

3. おわりに

本稿では、当院への芸術活動導入の歴史をひもときながら、協働的实践としての芸術、すなわち〈Community-Collaboration Art〉が、病院に集う患者・家族・職員・ボランティア・芸術家といった共同体の構成員達に、学びと気付きをもたらすことを確認した。さらに、このような芸術活動の継続が、職員の創造性や主体性を育み、医療の改善へと繋がる可能性を示唆した。当院で協働的实践としての芸術活動を導入・継続することの真の目的は、全職員が院内のあらゆる医療業務、診療行為において、大小様々な規模の協働的实践を自在に行える、そのような組織文化を育むことにある。このことをふまえ、今後は、学習・発達する組織文化づくりのため、組織全体、職員全体へと働きかけるネットワークのデザインについても考察していかなければならないと考えている。

さて、筆者は1994年から病院への芸術活動導入と支援を続けてきたが、この間、よく耳にした言葉は、「芸術は、治療には役に立たない」というものだ。もちろん支援業務の足をひっぱりたい職員から聞くこともあるが、芸術家自身が発することも多い。誤解を恐れずいうならば、医療であれ、芸術であれ、実は何も変えることはできない。

変えていく、もしくは変わっていくと決断し、その道を選び取って進んでいくのは当事者だけだ。芸術は、病院に集う患者に、家族に、職員に、さまざまな「気づき」や「学び」を与えてくれる。しかし、そこから先を選び取るのは、患者や家族、そして患者・家族を支えたいと願う病院職員達自身である。芸術は、厳しく辛い現実と向き合い、過酷な選択を迫られる患者・家族に、またともすると医療事故につながりかねない危険な治療であっても、患者や家族の勇気に応えようと必死に取り組む医療者・職員達に、「前に進むきっかけ」を与えるにすぎない。

本当に進むかどうかは、我々当事者次第なのである。このように芸術は、常に〈問い〉を発する源であつてこそ芸術なのだろう。答えを指し示し、解決を手助けしてくれる魔法であつてはならないはずだ。医療で最も大切なことは、当事者である患者・家族・職員の一人一人が自らを、そして生命とは何かを問い続け、よりよい関係作りや社会作りへと挑戦し続けることである。医療現場の芸術とは、このことを学ぶためこそ必要なのではないだろうか。

4. 謝辞

本稿の執筆にあたり、当院の芸術活動にご協力いただいた芸術家の皆様、ボランティアの皆様、原充弘・大阪市立大学医学部附属病院長以下、関連各部署・委員会の職員の皆様、そして船場アートカフェの同士諸君に、篤く御礼申し上げます。

本稿は、第55回、57回日本グループ・ダイナミックス学会発表要旨、「医療現場にアートを導入する意義」（地域における文化・芸術活動の行政効果～新たな地域戦略（第3号）～）、「医療現場における活動理論展開の可能性—子どもが育つ共同体としての病院—」（国立特別支援教育総合研究所共同研究報告書「地域における障害のある子どもの総合的な教育支援体制の構築に関する実際研究」）、「医療現場に芸術活動を導入する意義とその方略—医学部附属病院の「アートプロジェクト」に関する一考察—」（アートミーツケア、vol.4印刷中）を元に執筆した。

表1 Art in healthcareの国内外の主な動向と、当院における実践および関連する事業の変遷

年	国内外の主な動向	当院の実践/関連する事業の変遷
1970年代以前	American Art Therapy Association(米) 「日本芸術療法学会」発足	
1970年代	The Manchester Hospitals' Arts Project(英) Duke University Hospital Health Arts Network, University of Iowa Hospitals and Clinics Project Art等(米)	
1980年代	The Royal Group of Hospitals Art and Environment Project(英) Arts for People, Art for Recovery等(米)	院内学級設置(小学校)
1991	The Society for the Arts in Healthcare設立(米)	
1994	癒やしの環境研究会発足	院内学級・訪問学級担当校による「ベッドサイド学習」開始
1998		「医学部学生ベッドサイドボランティア」活動開始
1999	癒しと健康のアート国際シンポジウム'99(英)	
2000	Arts and Humanities in Health and Medicine(CAHHM) at University of Durham(英)	小児病棟でアート活動(コンサートなど)開始
2001	あいち小児保健医療総合センター第1期開院	
2002		小児病棟で音楽ワークショップ(野村誠)開催 小児病棟でガムランコンサート(中川真、マルガサリ)開催
2003	宮城県立こども病院第1期開院	「療養環境プロジェクト」開始: 「アートもクスリ」(WS&E)(ゴウヤスノリ&飯田紀子)実施 「はこぶね、はこぶね。」(WS&E)(長谷川みづほ&福重明子)実施
2004	NPO法人アーツプロジェクト設立	「芸術家@夏休みの病院2004」(AR&E)(大阪アーツアボリア、松本尚&中西美穂)実施 「はこぶね、はこぶね。」(WS&E)(長谷川みづほ&福重明子)実施
2005	アートミーツケア学会発足	「芸術家@夏休みの病院2005」(AR&E)(大阪アーツアボリア、川崎歩&中西美穂)実施 「しだいテレビ」(WS&E)(飯田紀子・岸健太・松本力・阿久津ちひろ・早川満友・長谷川みづほ) 「スイミー・ムー・ブック」(WS)(福重明子&北口由理子) 「はこぶね、はこぶね。2005」(WS&E)(福重明子&北口由理子)実施 愛知万博エイブルアートパビリオン関連WS「Sky, Smile, Story ~空と笑顔の物語」(ゴウヤスノリ)
2006		船場アートカフェCoco-Aシリーズ開始: Coco-A vol.1「Artist Talk:川崎歩 ~ラストシーンは渡し船に~」 Coco-A vol.2「Artist Talk:しだいテレビ~A-1 ~Artist Grand Prix~」 Coco-A vol.3「Workshop:スイミー・ムーBOOK in 船場」 「芸術家@夏休みの病院2006」(AR&E)(大阪アーツアボリア、勝田真由&中西美穂)実施 「今日は〇〇記念日」(WS)(ゴウヤスノリ&直井健士) 「Funk The Tennoji」写真展(ゴウヤスノリ&直井健士) 「はこぶね、はこぶね。2005」(WS&E) 良質医療委員会ボランティア活動作業部会発足
2007	名古屋造形芸術大学「やさしい美術」プロジェクト開始 (愛知県厚生連足助病院、小牧市民病院他)	「芸術家@夏休みの病院2007」(AR&E)(大阪アーツアボリア、福重明子&中西美穂)実施 Coco-A vol.4「タングラム・ランドスケープ」(WS)(花村周寛)実施
2008		「芸術家@夏休みの病院2008」(AR&E)(大阪アーツアボリア、山岡敏明&中井敦子&中西美穂)実施 Coco-A vol.5「好奇心星人の挑戦 -森本忠相写真展-」(長谷川みづほ&山口洋典&山口悦子)
2009	東京都立小児総合医療センター開院	Coco-A vol.6「風のおみく詩」(I)(花村周寛&上田假奈代)実施 Monthly Art Café「病院のアートを考える ~『芸術家@夏休みの病院』の5年間とこれから~」(ゲスト:中西美穂) 「びっくり!びっくり!ビッグリリアン」(WS)(山村けい子&長谷川みづほ)
2010		Coco-A vol.7「霧はれて光きたる春」(I)(花村周寛) Monthly Art Café「風景・冬の病院 ~花村周寛の世界~」(ゲスト:花村周寛) 「夢のたね2010 OSAKA」(WS)(高橋匡太)に参加
2011		Coco-A vol.8「あなたの“いのち”を支える手」展(E)(森口ゆたか&高島知佐子)実施 Monthly Art Café「Art in Helathcare(1) 市大病院Coco-A 08 森口ゆたかの世界」(ゲスト:森口ゆたか) Monthly Art Café「Art in Helathcare(2) アートは医療に必要か? -Art in Healthcare最前線-」 「綿・びっくり!びっくり!ビッグリリアン」(WS)(山村けい子) 「尊厳のためのデザインリサーチプロジェクト」((財)たんぼの家)に耳鼻科病棟のQCサークル活動として参加 ICT演劇ワークショップ「アカン!シリーズ」実施

※WS: Work shop, E: Exhibition, AR: Artist in residence, WP: Work in progress I: Installation, QC: Quality control, ICT: Infection control team.

[注]

- 1 既に米国や英国では、芸術活動導入が入院期間短縮、術後や化学療法後の患者状態の改善、およびその結果としてのコスト削減と職員の離職防止や雇用者満足度への影響についても研究が行われている (Staricoff, Duncan, Wright, Loppert, & Scott, 2001; Rollins, et.al., 2009; Clift, et.al., 2009)。
- 2 特定機能病院とは、高度の医療技術の提供や開発・評価、高度の医療に関する研修を行う医療機関で、厚生労働省によって承認される。大学医学部附属病院のほか、がんセンターや医療センターが認定されている。
- 3 大阪市立大学医学部附属病院の公式サイト <http://www.hosp.med.osaka-cu.ac.jp/>
- 4 現施設管理副課長・平井祐範氏
- 5 本稿のデータは、主として筆者のフィールドワークから得られたものである。筆者は、職員としてプロジェクトを実施して現場に介入するとともに、研究者として現場の変化を記録し分析する役割を任じられている。フィールドワークから得られたデータには、筆者が直接聞き取りして記録したテキスト・映像・議事録・メール・間接的に関係者から聞き取った話の内容等である。たとえば、子ども達の様子は、筆者が直接子供たちを観察したのではなく、芸術家やボランティアから聞いたエピソードから知った。
- 6 社会構成主義においては、社会的な相互作用の中でも、特に言語と言語によって構成される言説が重要視され、人々の考え方、意味の枠組みを与えるカテゴリーや概念、それらが、人々が使用する言語によって与えられていることに注意が向けられる。いいかえると、ある社会の人々の言説に注目することによって、その社会に属する人々に立ち現れている現実を理解することができる。また、ある社会に属する人々の現実を理解することによって、その現実へ介入し、その現実をよりよく変革していく方策を探ることができる。
- 7 大蓮寺應典院 <http://www.outenin.com/>
- 8 松井 (2002) は、現代アートとは「観客に現実を別の視点で見ることを勧め、現実の世界を捨てたり、見下したりすることなく、その意味を新しく作り替えていく」という点で、ロラン・バルトの提示した前衛の表現の姿勢と通じている、と述べている。松井・バルトに依拠し、本稿では医療現場における芸術活動が、「世界に対する決まりきった通念や見方を揺るがし、新しい多様な考え方を発見する糸口を与えてくれるもの」であるとしておく。
- 9 日本医療機能評価機構は医療施設の評価を行う第三者機関。当時受審した ver.5 では、療養環境改善の評価項目として、単発的なコンサート開催や慰問ではなく、組織的、継続的にボランティア活動等の市民活動を支援する組織の設置を要請していた。
- 10 大阪市立大学医学部附属病院のボランティア活動のサイト <http://marblevolunteer.blogspot.com/>
アート活動のサイト <http://artproject-medosaka-cuac.blogspot.com/>
- 11 筆者は、医療安全管理部の専任医師として、患者安全管理および医療の質向上の業務に携わっている。同時に医学部教員として患者安全学・医療管理学の立場から、安

全も含めた医療の改善活動に向かう組織的な学習と発達について研究している。

- 12 実際には、人間活動理論を援用してプロジェクトをデザインした。詳細は、山口一中上他 (2012)を参照のこと。
- 13 QC サークル活動は、部署内の様々な改善課題に対して、数人からなるグループを結成して改善にあたる。QC サークル活動による改善は、従来の感覚的な改善と異なり、現状分析・課題の抽出と順位付け・タスク管理・検証・管理の定着というプロセスを経て行われ、いわゆる PDCA サイクルを回す活動である。
- 14 <http://popo.or.jp/id/>
- 15 「尊厳のためのデザイン」シンポジウム <http://popo.or.jp/info/2011/11/post-62.html>
- 16 CQI の手法の一つとして、QC サークル活動がある。

[文献]

- 浅野智彦, 2001, 『自己への物語的接近』 頸草書房
- 渥美公秀, 2001, 『ボランティアの知』 大阪大学出版会
- 渥美公秀, 2002, 「ボランティア研究の展開」『ボランティア人間科学紀要』3 : 77-88.
- 渥美公秀, 2004, 「12.26 イラン南東部地震」『大阪大学 21 世紀 COE プログラム報告書』pp146-160
- Clift, S., Camic, P.M., Chapman, B., Clayton, G., Daykin, N., Eades, G., Parkinson, C., Secker, J., Stickley, T. and White, M., 2009, The state of arts and health in England. *Arts & Health*. 1 (1), 6-35.
- Gergen, K.J., & Gergen, M.M., 1983, Narrative of the self, (In) Sabin, T.R. & Scheibe, K.E. (eds.) *Studies in social identity*. New York: Praeger.
- 池田寛, 2001, 『学校再生の可能性：学校と地域の協働による教育コミュニティづくり』 大阪大学出版会
- 泉真由子・小澤美和・細谷亮太, 2002, 「小児がん患児の心理的晩期障害としての心的外傷後ストレス症状」『日本小児科学会雑誌』106, 464-471.
- Nakagami-Yamaguchi, E., Hirai, H., Sho-ga, Y., Shintaku, H., Yamano, T. and Atsumi, T., 2008, The Influence of Art-activities on Developing Collective Remembering among People in a Hospital. Casting the Individual in Societal and Cultural Contexts: Social and Societal Psychology for Asia and the Pacific (Progress in Asian Social Psychology. eds: Liu, James, H. Ward, Colleen Barnardo, Allan B. I.) pp. 295-316 Kyoyook-Kwahak-Sa Pub Co, Seoul
- 中村有美・渥美公秀・諏訪晃一・山口悦子, 2005, 「学校と家庭と地域の協働による教育コミュニティの活性化：縄手南中学校区校外指導協議会の事例より」『ボランティア学研究』6 : 97-117.
- 野口裕二, 2002, 『物語としてのケア～ナラティブアプローチの世界へ～』 医学書院
- Rollins, J., Sonke, J., Cohen, R., Boles, A. and Li, J. 2009 State of the field report: Arts in healthcare (2009) (editors: Goodman, O. and Sims, E.) Society for the Arts in

Healthcare. http://www1074.sslidomain.com/thesah/template/page.cfm?page_id=193

Sheeran, I., 1988, Arts for health. *British Medical Journal*. vol.297: 24-31.

Sonke, J., Rollins, J., Brandmana, R. and Graham-Pole, J., 2009, The state of the arts in healthcare in the United States. *Arts & Health*. 1 (2), 107-135.

Staricoff, R.L., Duncan, J., Wright, M., Loppert, S., and Scott, J. (2001) A study of the effects of visual and performing arts in healthcare. *Hospital Development*. 32, 25-28.

諏訪晃一・渥美公秀・中村有美・山口悦子, 2006, 「教育コミュニティづくりと原風景：大阪府田尻町における地域教育協議会の事例から」『国立オリンピック記念青少年総合センター紀要』6: 59-70

田中義人, 2001, 「第2章思春期の医学4. 血液・腫瘍性疾患」清水凡生(編)『総合思春期学』診断と治療社

山口悦子, 2003, 「長期入院小児病棟へのボランティアアーティストによるアートイベント導入～入院生活における“日常性”と“非日常性”の一考察～」『ボランティア人間科学紀要』4: 369-378

山口悦子・渥美公秀・池宮美佐子・平井祐範・倭和美・新宅治夫・山野恒一, 2005, 「小児医療現場におけるボランティア活動とアート活動：ナラティブ・アプローチの視点から」『ボランティア学研究』5: 115-143

山口悦子, 2005, 「医療現場における集団変容プロセス—小児病棟の療養環境改善活動を通じて—」大阪大学大学院人間科学研究科博士論文

山口悦子, 2006, 「次世代をはぐくむ“まち”としての病院」佐々木雅幸 編『CAFÉ—創造都市・大阪への序曲』法律文化社, 京都, pp.29-33

山口悦子・平井祐範・新宅治夫・山野恒一・石井正光, 2008, 「医療現場における活動理論展開の可能性—子どもが育つ共同体としての病院—」国立特別支援教育総合研究所共同研究報告書『地域における障害のある子どもの総合的な教育支援体制の構築に関する実際研究』pp129-136

山口(中上)悦子・石井正光・荒川哲男, 2011, 「病院ボランティアの未来—医療の改善と質向上を目指す病院経営の視点から—」『ボランティア学研究』10: 39-80.

山口(中上)悦子・丹後幾子・平井祐範・石井正光・荒川哲男, 2012, 「医療現場に芸術活動を導入する意義とその方略—医学部附属病院の「アートプロジェクト」に関する一考察—」『アートミーツケア』4. 印刷中

杉万俊夫, 2006, 『コミュニティのグループ・ダイナミックス』京都大学学術出版協会

杉山暁子・山口(中上)悦子・丹後幾子・巽花子・押谷由登美・花村周寛・上田假奈代・榊崇・式庄華子・新宅治夫・瀬川裕昭・富山康弘・松井徳造・湯峯克也・石井正光, 2011, 「芸術家と病院職員の協働による芸術活動—大阪市大病院アートプロジェクト 2008「風のおみく詩(じ)」の報告—」『アートミーツケア』3: 81-89.

5 まなざしのデザイン

Design of sights

准教授 花村 周寛 修士 (農学)

大阪府立大学 21世紀科学研究機構観光産業戦略研究所

大阪市立大学都市研究プラザ特別研究員

HANAMURA Chikahiro, Mhd. (agriculture)

Associate Professor of Research Institute for Tourism Industry

Research Organization for 21st century

Osaka Prefecture University

URP Research Fellow, Osaka City University

建設を行えば風景が生まれるわけではない。物理的な環境をデザインするだけではなく風景を観る人間のまなざしをデザインする方法を模索して、これまで実践と研究を重ねて来た。ここでは様々な領域で議論される風景という言葉の定義を整理し、そこからまなざしのデザインという問題設定を行った。その上で、まなざしが“ずれる”メカニズムとして風景異化という言葉を用いて、脱出した視点を持つことの重要性を述べ、そのために芸術が果たす役割について考察した。最後に風景異化の手法を今後考察するために、船場アートカフェでこれまで行った実践を整理した。

Not necessarily a landscape is born from construction. I continue practicing and studying by searching for a method to design sights, which sees a landscape as well as designing a physical environment. Here I sorted things out the definition of a word 'landscape' discussed in various disciplines, and set a problem as design of sights out of this. And then, using a phrase 'landscape foreignization' as a mechanism which sights is distorted, I stated the importance of having an escaped viewpoint, and examined the role of art for that. Lastly, in order to examine the method of landscape foreignization in the future, I organized the practice done so far at Senba Art Café.

Keywords: landscape, sights, meaning, perception, art, foreignization

1. はじめに

「風景」とは何か。それを語るのは「世界」とは何かと語るのに等しいぐらい深淵で果てしないことである。だが人が生きている限り風景は常にそこにつきまとうものであり、我々は朝目覚めてから夜寝るまで風景から逃れる事は出来ない。だから常に我々を取り巻いている風景のあり方について考えることには少なからず実存的な意味があるのではないかと感じる。本論では風景とまなざしというテーマ、そして風景異化という観点から我々を取り巻くランドスケープの変革の方法について考えてみたい。

環境設計や建設行為は人が行う偉大な行為ではあるが、それだけが風景を生み出しているわけではない。どこにまなざしを向け、何をいかに見つめ、それにどんな意味を込めるのかという問題に向き合う中で、初めて環境の次元から風景の次元へと立体的に我々の生活が立ち上がってくるように思える。そうであれば風景の創造という課題に向けて我々は何をデザインし、どのようなアプローチを取れば良いのかというのが本論で根底となる問いである。そのためには設計者が己の意の

ままに風景を「設計する」というような枠組みを乗り越えて、その場に居る主体がいかに“風景を獲得する”のかという方法論として「まなざしのデザイン」という枠組みを設定してみることを考えている。

こうした主体の内部に関わる事象を直接的なデザインの対象として考えることは無謀な試みではあることは理解している。しかしそれはデザインのみならず、演劇のように人間の内面と振る舞いを問い続けて来た芸術や、絵画や写真のように何に対していかにまなざしを向けるのかを考えて来た芸術の中にその手がかりが見え隠れしているように思える。そうしたまなざしについて思考することは、我々人間とは一体どういう存在であり、我々が生きる世界において何がどのように共有されるのかという哲学的な問いへ巻き込まれることも覚悟せねばならない。しかし、より良き風景に生きることが我々の幸せに繋がるのであれば、無謀な試みとは分かった上で考え続ける態度を持つことが重要なことであるように感じている。

本論では浅薄ながらこれまで筆者が考えて来たことと、船場アートカフェで筆者がこれまで取り

組んで来た実践をひとまず整理し、風景異化論とまなざしのデザインのアウトラインを考察するための試論とすることを目的としている。風景の創造というテーマを巡って、どのような問いがそこにあるのか。また芸術はその手法としていかにして我々の日常の意味を組み替えるのか、またそれは現代社会においてどのような役割を持つのか。そうしたことを「風景（ランドスケープ）」という言葉を中心に据えて考えてみたい。

2. 風景の定義

風景の起源や定義から考えてみたい。風景は中世から近代にかけて現れた概念である。風景／Landscape という言葉がヨーロッパで現れたのは16世紀になってからであり、17世紀以降に知覚的な眺めに対して審美的な評価が始まったとされている¹。日本においても風景が見出されたのは明治20年代の文学作品の中であると柄谷行人は指摘しており、洋の東西を問わず風景は中世以降の近代的な概念として成立したものであると言える。

風景を考へて来た学問領域としては人文科学から自然科学まで広範囲に渡っている。人文科学系では哲学や美学、地理学など、自然科学系では造園学や生態学などの生命科学分野、また建築や土木などの工学分野があり、近年では心理学や脳科学、認知科学なども風景についてアプローチしている。それぞれの領域によって Landscape という言葉や、その日本語訳として指し示す風景・景観という言葉のニュアンスも微妙に異なるが、いずれの分野でも共通して見られるニュアンスがある。それは風景という言葉が物理的現実限定しないという考え方であり、このことは風景の定義そのものと大いに関係している。各領域における風景の定義については広範囲に渡るためその全てをレビューすることは出来ないが、かいつまんで簡単に振り返ってみる。

美学者のアラン・ロジェ (Alain Roger) は「風景」と「環境」という語を区別している。この言分けを巡った論考の中で、欧米では“科学的概念としての環境”と“美的概念としての風景”を区別した上で、風景は我々の視線の中での美的対象として常に芸術的な媒介を前提にしていると述べている²。

地理学の用語では「景観」という言葉は、ある

地表面に対してそれを眺める個人が表に出ず、より客観的な立場で用いられる一方、「風景」という言葉はある地表面を切り取る人間個人の主観が全く無視されている訳ではないと語られている³。同様に地理学者のオギュスタン・ベルク (Augustin Berque) は「風景の物質的要素は、人間の想像力のなかで連想作用のメカニズムを刺激し、そのメカニズムにしたがってすっかりそれ自体の価値を変えることがある。」と述べ、われわれがある風景を知覚するとき、その一部が脳によって作り出されていることを主張している⁴。

このように人文学系では風景は個人の主観や想像力といった心や脳と関係した概念であると捉えられていることが分かる。つまり心や脳の有り様が風景を生み出しているという見解であり、脳科学的なアプローチと近いと言える。実際に脳科学の分野でも、RAS (Reticular activating system) と呼ばれる脳幹から放射状に出た網目状の神経系が環境から入ってくる情報の必要と不必要を選抜する機能を持つことが分かっており、我々が選択的に風景を見ていることが指摘されている⁵。

一方で建築や土木などの工学分野や、造園学や生態学と言った生命科学分野でも風景の物理的な側面から様々な議論がなされてきた。これらの分野では「風景」という言葉よりも「景観」や「環境」という言葉を好んで使うことが多い。物理的環境を改変することを目的としているこれらの学問領域では個人の心理的環境によって揺らぐ「風景」よりも、客観的で対象を操作しやすい「景観」や「環境」という言葉の方が受け入れられやすいと考えられる。しかしこれらの領域でも想像力をもたらす「風景」についての議論が見られないわけではない。

造園学の分野では宮城俊作が先述したアラン・ロジェの区別を引用しながら、ランドスケープという言葉が科学的に認識された環境の知覚像を意味する場合と、純粋に美的な鑑賞の対象とされる場合が混在していると指摘し、「景観」という言葉が科学の体系に属する「環境」の部分であることに対して、「風景」という言葉は美学の体系に属すると指摘している⁶。

建築学をベースに風景学を提唱する中川理は近代社会における風景への人々の認識としてデカルトの主客二元論が前提となっていると述べ、主体

(人間)と客体(自然)とが分化されたことが風景の発見になったと述べている。風景の発見によって、主体である人間が環境を常に客体化して捉えようとする態度が近代以降の我々の認識であると指摘している⁷。

土木の分野でも中村良男をはじめとする景観工学領域が視覚や想像力による風景の議論を展開している。個人の主観的なまなざしによる風景を越えた議論として、特定の社会集団あるいは文化圏内で暮らしている人々の間には、ある風景的イメージが共有されていると中村良男は述べている。中村はそれを「風景の集団表象」と呼んでいるが、先述したベルクの言う“風景と文化的アイデンティティ”の議論とも一致するところであり、個人々の持つ「風景」とコミュニティで共有する「景観」との接点が見出せそうである。

一方で心理学の分野においてJ. J. ギブソン (James Jerome Gibson) は生態学的知覚論の中でアフォーダンスという概念を提示しており、視覚を中心にした人間の知覚と環境との相互依存から風景を捉えようとしている⁸。アフォーダンスに見られるように環境の側に主体の知覚を誘導するような要因が埋め込まれているとする考え方は、上述したようなデカルト以降の主客二元論を乗り越えた風景の可能性がそこで提示されているのは興味深い。

このように、Landscape / 風景という概念については様々な領域で議論され、定義も様々である。しかし概ね共通してみられる見解として「風景」は美や価値判断に関わる主観的な言葉であり、現実の物理的な環境だけでなく、それを情報として受け取る人間の知覚や感性との関連で捉えられているということが言える。風景とは前提として環境に対する主体の存在を抜きにすることは出来ない概念なのである。英語の Landscape は Land すなわち土地を表す名詞と、-scape すなわち視覚を表す名詞連結形の二つに分かれる。これは土地と視覚、すなわち環境と主体との視覚的關係性が風景であるということが言葉の成り立ちにおいても表されていることが伺える。

この“主体”の有無については風景という言葉ではないが、バックミンスター・フラウ (Richard Buckminster Fuller) が「環境 (environment)」と「宇宙 (universe)」という言葉で興味深い事を述べ

ている。宇宙船地球号という概念を提唱した建築家であり思想家であるフラウは、「環境」とは“私以外”の全てのものであり、「宇宙」とは“私を含む”全てのものであると述べ、環境と宇宙のたった一つの違いは“私”だとしている⁹。

フラウが述べるように「私を含む全てのもの」が宇宙だとすれば、風景を主体の問題として人間の認識や想像力を含めることは宇宙を考えることにはほぼ等しい。宗教や哲学がこれまで問い続けて来たような射程範囲で風景の質を捉え、それをデザインの対象にすることは無謀に見えるかも知れない。しかし禅問答のように風景とは自分の中にあるものであり、自分が変われば風景も変わるという事であれば、環境に対する自分の知覚や感性の変更を促すものがランドスケープのデザインであっても良いはずである。ここで振り返った定義はほんの一部であり、風景論は多くの分野で研究され論じられているが、本論が他の風景論との差異を見出そうとするのは、このような主体の中に立ち現れる風景を具体的な“デザイン”という視座から眺めることである。これまでデザインするという観点から語られてこなかった主体内部のデザイン論の可能性について本論では考えてみたい。

3. 環境のデザイン

風景と環境という語を前節において区別した上で言えるのは、風景のデザインとしてこれまで行われてきたものは“環境のデザイン”がほとんどであるということである。建築や土木や造園といった建設行為に関わる分野は風景を構成する客体である環境をデザインし改変する役割を主に担ってきたといえる。その操作対象の整理をここでは試みることにする。

主体を取り巻く環境を構成する要素は様々な捉え方が出来るが、大きくハードとソフトという二つの要素がデザインの対象として捉えるスタンスがこれまで環境デザインでは取られて来た。

具体例として取り上げるまでもないが、ハードのデザインとは道路や建物などの“人工物”のデザインや、地面や樹木や水面などの“自然物”のデザインである。空間を構成する物体のあり様を決定していく行為がハードのデザインであると言い換えることも出来る。建築、土木、造園という分野が主に行なう風景のデザインはこうした空間

や物体のデザインであり、オブジェクトでいかに環境を構成して行くのかという視座に立つのが前提となっている。最終的に表現された何らかのモノのあり方やモノとモノの間のあり方を決めるのが狭義の空間デザインであるともいえ、環境デザインの中心はこうした「物体」のデザインであることは間違いない。

一方で、こうした物体に取り囲まれた空間の中で展開される出来事や活動などの人のあり様をいかに決めるのかというソフト部分も環境デザインの範疇として捉えられることが多い。ある空間で展開されるアクティビティのあり方を決める事はプログラムのデザインというように言われ、イベントを企画するなどはじめそこで展開される活動をマネジメントすることが目指されている。空間における人の居方や振る舞い、あるいはそれらが集合し発生する「状況」は環境を構成する重要な要素であり、“モノ”に対して“コト”のデザインと呼ぶ事も出来る。物体をデザインする場合でもその物理的環境の有り様が、そこでの人間の振る舞いをどう制限し誘導するのかという視座に立っていることが多く、モノを通してコトのデザインが目指されているスタンスも近年ではあたりまえのように考えられている。あるいはその空間を支配している法規や制度やルールというものが、こうしたコトの有り様を決めているともいえ、使用や行動の規範を取り決めていくことも広義の環境デザインと呼ぶ事が出来るかも知れない。コミュニティデザインなども含め、共有のルールを決めて行くこともこうした「状況」の風景を形成する上で非常に重要な要素である。これらについては人を素材に風景を作る演劇が歴史的に取り組んで来たテーマでもあり、こうした分野との関連を研究する必要があることを指摘しておく。

この“物体”と“状況”の二つが環境を構成する大きな要素であると考えられるが、もう一点重要な要素として指摘しておきたいのが、“現象”である。この現象というのは自然現象をイメージすれば分かりやすいが、例えば雨や風や光や音などである。現象は空間を構成する物理的現実である「物体」であり、なおかつその中で展開される出来事という「状況」と捉えることも出来る。ここでの現象とはあえて物体や状況とは少し区別をしておきたいと考えている。

例えば樹木は空間を構成する物体であるが、同時に刻一刻と様相を変化させていく生命現象ということも出来る。また水の形をデザインすることはモノを成形するのではなく、その流れの有り様をデザインすることであり、自ずとそのデザイン手法がモノに対して行うそれとは異なると考えられる。建築と比較して造園の分野ではこうした生命や流体をそのデザインの対象として古くから取り扱ってきており、移ろいゆく現象へのデザインアプローチが見られることは、多くの研究者が指摘していることでもある。また音や光というのは物体でも状況でもないが、それを操作することで環境にある質を与えることが出来るのも現象がもたらす風景ということが出来るだろう。従来まではデザインとして捉えられていなかった空調などの設備もこうした観点からとらえ直される必要があるように思える。

建築物が生み出す揺るぎない空間性に対して、近代のランドスケープアーキテクト達は現象が生み出す不安定な空間性について注目してきた。このような現象がもたらす風景について詳しく述べる事は別の機会にゆずることとするが、このような物理化学現象から生物現象まで含めたあらゆる「現象」のデザインというのが環境デザインの要素として見過ごされてはいけないということだけをここでは指摘しておきたい。

以上に述べたように「物体」、「状況」、「現象」という構成要素を入り口にトータルな環境をデザインすることがこれまでの建築や土木や造園の分野で目指されていた風景デザインであるということが出来る。しかしこれらのデザインで目指されているのは、Landscapeという言葉の前半部分である「Land」が対象になっているということである。

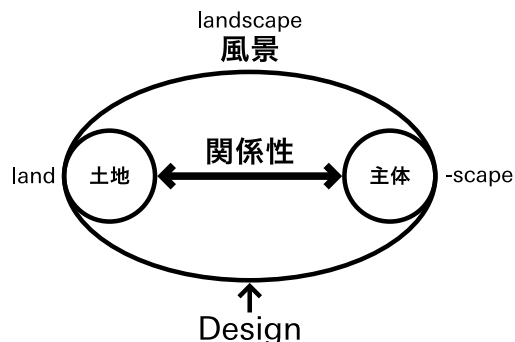


図1

ある。風景がただ物理的に存在するだけでなく、環境を捉える主体との対応関係の中に存在するというように捉えれば、風景のデザインは Landscape の後半部分である「-scape」つまり主体の「まなざし」もそのデザインの対象に含めるべきである(図1)。

特に昨今の地球環境時代においては、大規模なエネルギーを使用して物理的な空間を改変することは、ある種の環境破壊につながることは懸念されている事でもある。より良き風景の中で過ごすということが人間の豊かさや社会の目的につながるのであるとするならば、その風景を手に入れるのに必ずしも物理的改変を伴わなくても達成出来る方法が模索されることに意義があるのではないだろうか。

4. まなざしについて

環境に向けられた知覚や意味も含めて、ここでは「まなざし」と呼ぶ事にするが、まなざしについてはフーコー、サルトルからラカンに至るまで多くの哲学者がその実存的意味について繰り返し議論がある。それら全てをここで紹介するのは難しく、言説を巡る諸説は現在でも様々な議論として飛び交わされているが、総じて言えることはこれらの議論のほとんどは「風景の解釈学」であるということである。本論の目的はこうしたまなざしが生み出す「風景のデザイン学」であり、新たな風景を獲得するためにどのような方法があるのかを考えることである。その観点から捉えれば少々乱暴ではあるが、哲学で議論されてきた高精細な「まなざし」の解像度を少し落として、概ね二つのアプローチからまなざしの操作対象を考えてみることにする。

一つは「身体と知覚」に関するアプローチである。人間の知覚の中で視覚は約83%を占める¹⁰と言われており、風景には視覚が主に関係しているの言うまでもない。視覚が生み出すまなざしについては、環境デザインの分野でも研究が古くからあり、「景観の構造」を著した樋口忠彦や前述した中村良男などをはじめ、人間の視覚がどのようなメカニズムで行われているのかについて様々な研究がなされている¹¹。同じ環境や対象物であっても、見る角度やスケールが異なれば違った風景が獲得され、人間が持つ視野角や眼球運動、

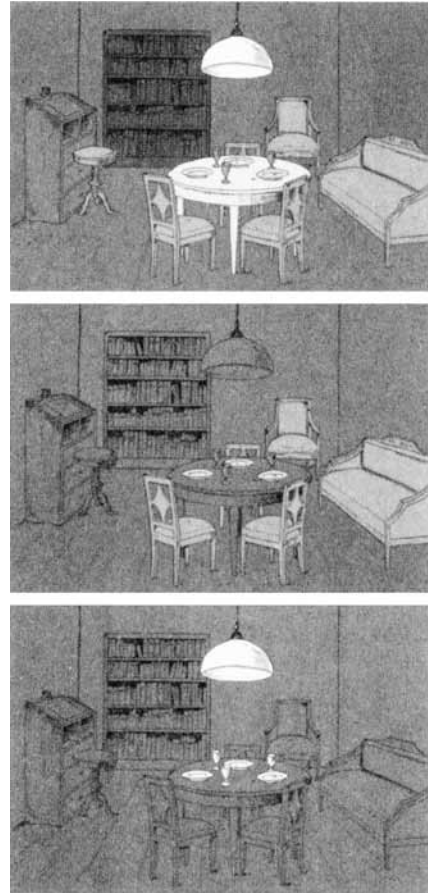


図2 上/人間にとっての部屋 中/犬にとっての部屋 下/ハエにとっての部屋

[出典] ユクスキュル/クリサート著 日高敏隆・羽田節子訳、2005、『生物から見た世界』岩波文庫

また距離によって認知される風景が異なることは経験的にも理解しやすい。そうした視覚を演出することはまなざしをデザインする一つのアプローチであり、伝統的な庭のデザインにおいても“生け捕り”や“借景”といったトリミング操作や視点場の設定などが、対象物への眺めのあり方で風景を創出しようとする試みであると言える。これは環境デザインや空間デザインの中に通常は埋め込まれている手法ではあるが、ここではあえてそれを取りだし、“環境と身体との関係性の演出”という捉えかたで抽象化して考えてみる。そのことで一つの物理的環境でも視覚の演出が違った風景の獲得をもたらす可能性を議論出来るからである。

このような視覚以外でも聴覚や嗅覚や触覚の操作も風景をデザインする上で重要な要素になることはこれまでも数多く指摘されて来た。中でも生

物学者であるユクスキュルは同じ環境をヒトと犬とハエが眺めた時にどのように知覚されるかという図を示しているのは示唆的である(図2)。それは感覚器が異なればそこに立ち現われる風景は自ずと異なるということを示しており、同じ人間同士であっても身体能力の差によって立ち現れる風景が異なることを示している。フランスのアーティスト、ソフィ・カール (Sophie Calle) の「盲目の人々 (The Blind)」という作品は生まれつき全盲の人々に「美」についてインタビューし写真と詩で表現したもののだが、全盲の人にとっての風景とは目が見える人の風景と随分と異なるはずである¹²。また全盲の人々が操る杖の先というのは、拡張された身体として触覚から立ち上がる風景ということが言えるだろう。

このような拡張身体からもたらされる知覚は個人の感覚だけではなく、文明史的に俯瞰すると徐々に変化してきていると言える。特に近代化で起こった交通技術や情報技術、視覚芸術などの発達は今の我々の知覚を大きく変化させたのではないだろうか。例えば鉄道や自動車が発明されることで、これまでに無かった「速度」という知覚を我々は手にし、飛行機が発明されることで、「上空」からの視点を我々は手に入れた。こうした近代が手に入れた知覚については、例えば速度感覚と環境との関係性の分析という観点からローレンス・ハルプリン (Lawrence Halprin) などをはじめランドスケープデザインの分野でも研究されて来たが¹³、身体や知覚そのものを直接デザインの対象とするという視点ではまだ十分に議論が行われていないことを指摘しておきたい。

また絵画や写真 (カメラ・オブスクーラ) などに始まる視覚芸術の発達とともに我々の風景の認識が変遷しているのは絵画論や写真論をベースとした風景論の中では繰り返し議論されて来ているトピックである。またこれらの延長線上で発達してきた情報技術も同様に我々の風景への視座を開いているといえる。特に20世紀に勃興してきた映像文化は、昨今のマルチメディアやITテクノロジーの進化とともに風景への認識を大きく変えた。我々の現代生活においてテレビやパソコンなどのディスプレイモニターを通して触れる風景が大きな割合を占めていることは知覚や風景認識に重大な変化をもたらしているはずである。

視覚論の中心を占めているこれらメディア表現と知覚を巡る議論は、芸術家によって描かれた絵画や写真表現がどのような知覚に基づいているのかという分析はなされることが多いが、逆のベクトルとしてそうしたメディアや表現に触れることが実際の環境へのまなざしや知覚にどのように影響するのか、またそうした知覚に影響を及ぼすような表現やメディアのあり方とは何かというデザイン手法として議論されることは筆者の知る限りでは少ないように思える。このようなメディアの発達によって我々が手にして来た風景については、「メディアランドスケープデザイン」というような枠組みで今後研究されねばならない課題の一つであり、それとともに“風景モデル”の変遷についても考察されねばならない。

「身体と知覚」というアプローチ対して、もう一方のアプローチとして「精神と意味」がまなざしとどのように関係するのかということについて考えてみたい。

身体に対する精神、つまり心というものがあるのかどうかについては古くからの哲学的問題であり、心理学や脳科学まで受け継がれている重要な問いであることは間違いない。それについては膨大な研究がこれまで行われているが、いずれにせよ心と呼ばれているものの状態が風景の形成に影響を及ぼすことは、前述した風景の定義の部分でも触れているように確からしいことである。我々は眼前の環境に対して、何らかのイメージや意味を重ねあわせて見ており、風景の半分は心の中で描くイメージによって成り立っているということも出来る。例えば日本の伝統的な作庭手法にある「見立て」は、目の前にある池や石などに遠くの環境を心の中で重ねあわせることでまた違った風景がそこに立ち現れる手法である。

メンタルマップの研究で知られる都市計画家のケビン・リンチ (Kevin Lynch) は、我々の頭の中には地図的イメージがあり、それを参照しながら目の前の風景を見ているということを唱えている。リンチはメンタルマップにはアイデンティティ、ストラクチャー、ミーニングの3つから研究する方法があるとしており、風景からアイデンティティとなる5つの要素を取りだし、それをストラクチャー (構成) されるプロセスを述べているが、風景の持つミーニングについて言及することをひ

とまずは避けている¹⁴。

風景に個人がどのような意味を込めるのかということについては、属している文化や経験が規定していることは多くの研究者が指摘している。文化地理学者のイーファー・トゥアン（Yi Fu Tuan）は、空間がどのように評価されるかは、それまで獲得して来た経験の積み重なりによって決まるとしており、それはその人が属する文化によって異なっているというようなことを述べている。トゥアンはエスキモーの例を取り上げ、我々が空と大地の区別をつけることが出来ないようなホワイトアウトした吹雪の中でも、彼らは自らが住む環境のわずかな差異を区別する空間的語彙を持ち、方向を見定める能力をもっていると指摘している¹⁵。感性とは環境の差異を見分ける能力ということも出来、個人の経験によって感性は培われるが、ある地域コミュニティの中でそうした経験と感性が共有され、言葉や慣習などへ紡がれることで文化という体系が形成されていくと言えるのではないだろうか。和辻哲郎も土地の風土がそこに住む人々の文化や精神性を育んでいくという研究を残しているが¹⁶、土地と文化とまなざしには相関性があるのは多くの研究者が指摘するところである。ベルクやトゥアンも述べているように、文化が異なれば環境に対するリテラシーや感性が異なるため、主体の内部に立ち現れて来る風景も自ずと異なるということが出来る。

ここで少し注意しておきたいのは、文化やコミュニティという言葉が現代的に捉えられた時に必ずしも土地や地域と結びついた概念とは限らないということである。近代技術の発達はその土地の差異を平均化し、地域の環境が感性の差異に直結しないような状況を一部生み出している。現代においては、むしろ知識や情報の差異が感性に影響を持ち、細分化されたテーマに沿って細分化された文化が形成されているというのが特徴であると言える。だから同じ場所に居ながら、同じ環境を眺めていても、どのような知識や情報を持っているのかということによって、個々人の中で立ち現れている意味や心像は異なるのではないかと考えられる。つまり言い換えれば我々は同じ場所にながらにして違った風景と向き合っている可能性があるということである。同じ山に植物学者と動物学者と鉱物学者が同時にいった場合、同じ環境

を眺めていても立ち現れる風景は異なるだろう。また同じ一人の人間の中でも、心理状態や経験によって獲得される風景は異なると考えられる。

社会心理学者のケネス・J・ガーゲン（Kenneth J. Gergen）は、世界が我々の概念を生み出しているのではなく、我々はその概念の助けを借りて世界をさまざまに構成するという社会構成主義の立場を唱えており、構成の方法が違えば違った現実が立ち上がってくるというようなことを述べている¹⁷。これを風景論として捉え直すと、我々は知識や情報や概念の助けを借りて風景をさまざまに構成し、構成の方法が違えば違った風景が立ち上がるという社会構成主義的風景論とでも呼べるのではないか。この考え方は心理的な風景をデザインするという視座に立った場合に非常に有効であるのは、構成の方法をデザインすることによって同じ環境であっても、違ったまなざしを生み出すことが出来るということである。

ここでの構成というのは社会という言葉が前に付いているように、環境の意味や風景を捉える一人の個人の心の中だけを意味していない。その個人が所属している共同体はある知識や情報や概念を共有しているが、それらが織りなす文化が環境をみる精神的なまなざしを作り上げており、そのまなざしを通して風景が構成されているとすることができる。

このようにここでは「身体と知覚」と「精神と意味」というような言葉で整理したきたが、前述した中村良男はこれらを身体や眼球が見せる“視覚像”と、内的な想像力が結ぶ“心像”という言葉で区別している。中村は視覚像と心像の違いについて述べながらも、ベルクソンなどへの言及を交えて「現前する物体の視覚像と思っているものも、じつは短時間とはいえ、記憶の継起的累積と抽象過程を経た心像の一種と考えられる。」と述べ、身体や知覚からなる視覚像も、精神や記憶がもたらす心像の一種であることに触れている¹⁸。

脳科学分野から捉えればこの視覚像と心像とは中村の言うように区別がつけたいグラデーションを帯びていると考えられる。例えば錯覚や錯視のように、網膜に像として結ばれており目の前で確かに見ているはずの風景であっても、脳はそれを認識せずに「盲」の状態に陥ったり、同じ色や形であっても周辺環境によって誘導されるような

視覚や感覚があることは脳科学や認知科学の発達によってよく知られるようになってきた。

特に19世紀にドイツの生理学者ヨハネス・ミュラー（Johannes Peter Müller）の唱えた「特殊神経エネルギー説」は視覚神経に流れる電気によって光の経験が生じることを明らかにした。この実験結果は、外部の環境に「参照物があるという幻想」が暴かれたという意味を持っており、それが19世紀以降の視覚の近代性を開いたと指摘する研究者もいる¹⁹。LSDを始めとするドラッグによる体験や、瞑想や修行の中で得る幻覚体験というのも、物理的環境と対応しない脳内風景としてはよく知られた現象である。夢の中の風景は物理的現実には対応しない風景の代表であるが、このような物理的環境と脳内風景との間に対応関係が見出せないような風景体験があることも心を風景として取り扱う上では留意しておくべきことである。映画「マトリックス」や「インセプション」のように脳内への電気刺激や薬物によって風景を生じさせるということを風景デザインの射程範囲にまで含めるかどうかは議論の分かれる所であるが、そうした脳や心と風景を巡る枠組みでデザインを捉える視座があっても良いはずである。

以上のようにまなざしがもたらす風景が環境への知覚や、脳や心の中で思い描かれるイメージや意味によって変化するとすれば、これらをデザインの対象とすることで風景が獲得される可能性があるのではないかというのが、ここで本論を進める原則となる主張である。世界を認識する我々の認識や場所と向き合う時の我々の想像力が実は風景の半分を形づくっているとすれば、それをデザインの対象として捉え、物理的な環境の改変を伴わずして我々が新たな風景を手に入れる方法を考えてみることは出来ないだろうか。こうした知覚や脳を直接デザインの対象とする方法論は風景デザインの中で論じられる機会は少なく、昨今の脳科学の発展や研究結果が風景デザインへと応用されることが必要であるのではないかと感じる。

5. 風景異化について

まなざしのデザインを考える上で、異化という現象について考えてみたい。加藤典洋はジンメルの指摘などを参照しながら、風景とは「既知のものが未知のものとして見え始めた時に生じるも

の」と定義しているが、この考えは、文学における「異化」の概念とほぼ同じである²⁰。

「異化」という概念は文学で唱えられた概念で、異化の原語が“ostranie”（オストラネニー）というロシア語であることから分かるように、これを最初に提示したのはヴィクトール・シュクロフスキー（Виктор Борисович Шкловский）というロシアの文芸評論家である。シュクロフスキーは1910～20年代に「ロシア・フォルマリズム」という文学批評の方法に関する理論を打出した。ロシアフォルマリズムは「社会的背景や心理から自立した言語世界として作品を捉え、その手法・形態・構造を明らかにしようと試みる」考え方とされている²¹。シュクロフスキーによれば、異化とは「日常的な事物の組合せの中において生気を失っている事物（これを「自動化された事物」と呼ぶ）が、新たな組合せの中で生気を取り戻すこと」と定義されている。つまり言語学における異化とは日常的に慣れ親しみすぎて意味や価値を改めて考えなくなってしまった言葉に再び力を与える方法であると言える。シュクロフスキーと交流のあった、言語学者レフ・ヤクビンスキーも音声学の見地から、「日常的言語と詩的言語」・「異化と自動化」を対立させており、劇作家プレヒトも、ロシアフォルマリズムにヒントを得て、1930年代に異化を演劇理論として用いている²²。

異化の対立概念として自動化という言葉以外にも、「同化」や「馴化」という言葉で表現されることがあり、それらは対を成した概念である。同化のプロセスとしては最初は意識上に昇りやすい特殊な存在が、何度もそれに接しているうちに次第に無意識下に置かれ、その存在そのものや意味が忘れ去られてしまうというものである。

この異化の考え方を風景にあてはめて考えてみると、いままで常に傍らにあり見慣れていたはずの「既知の」風景が、何らかの契機に「異化」されることで突如新しい「未知の」風景になるといえる。我々を取り巻くすべての環境は異化というプロセスを通じて突如として新たな風景となる可能性を秘めている。これを「風景異化」というように呼ぶこととする。

加藤典洋による先ほどの風景の定義によれば、ふだん見慣れたものが未知のものとして見え始め

た時に生じるものが風景であるが、その後その風景が広く注目され既知化されてしまうと風景は生滅するというようにも述べている²³。この定義で考えれば風景とは異化されることで生まれ、同化されることで失われるというように捉えることも出来る。新しく建てられた建物は建設当初は新奇で目を引く物であったとしても、時間とともに見慣れた風景となっていく、やがて当たり前のものとして無意識へ取り込まれて行く。同化した風景があるから異化という概念が可能であり、また異化されたものも同化のプロセスを辿って行く。この同化と異化は循環した概念であると言える。

この異化と同化という言葉は翻訳研究の方で使われるのだが、風景異化を考える際のアナロジーとして分かりやすいので少し取り上げてみたい。ももとの中国語の表現として「異化」(yihua)と「同化」(guihua)という表現は、日本語の「直訳」、「意識」に相当した言葉である。英語では literal/free translation という古くからの言い方に対して、近年の翻訳研究では、Laurence Venuti が「The Translator's Invisibility(1995)」の中で使用した foreignization/domestication という用語を使う事が増えている²⁴。このVenutiが言う foreignization/domestication という用語が筆者の感覚に一番寄り添っている。habituation (慣れ、馴化) という言葉もあるが、外国 (foreign) と国内 (domestic) という言葉で旅のアナロジーとして捉えた方が理解しやすいので、本論では異化と同化の英訳としてこれらを使用することにする。異化とは foreignization、つまりよく知った場所でもまるで外国のような目で眺める“外化”のプロセスであり、同化とは domestication つまり例え奇異なものや見慣れないものでも次第に慣れていき最終的には意識に上らなくなるような“内化”のプロセスであると理解出来る。

景観工学の岡田昌彰は、この異化/同化という言葉にネガティブとポジティブという軸をもうけて、埋没/排除という言葉と区別しているのは興味深い。岡田はテクノスケープ (工業景観) を例に取りあげ、工場を隠すために緑を植えて馴染ませる「同化」に対して、工場そのものをライトアップして周辺から際立たせる「異化」ということを述べており、双方ともポジティブな行為として取り上げている。一方で周辺の風景に埋もれてしま

う「埋没」と際立ちすぎることによって周囲から嫌悪のまなざしで見られる「排除」というネガティブな効果になることにも触れている²⁵。これは異化手法としてどのような方法が適切であるかということを考える上で示唆にとんだ概念であることに留意したい。

本論では異化を中心に考えているので、同化をあえてデザイン手法として焦点をあてる立場を取らない。異化を起こすためにあえて同化させるという逆説的な手法はありえるが、基本的に同化は排除されない限りそこで起こってしまう現象として捉えており、その意味では同化と埋没を特に区別しない立場を取っている。同化は異化されたものであっても時間とともに起こってしまうものである。

ここでの旅や観光は単なるアナロジーとして用いられるだけではなく、実際に異化の人為的なプロセスには地域共同体の外側からの視点、つまり「旅人の視点」が重要な役割を果たしていると言える。中川は風景を最初に発見する人間が、常に旅行者であり、価値の反転を含む風景の発見とは、西欧でも日本でも共通して、旅行者、つまりそれまでの閉鎖的な地域共同体の外側に出た人々により、初めて獲得されたものであることは間違いないとしている²⁶。ジョン・アーリは「観光とは、日常から離れた景色、風景、町並みなどに対してまなざしを投げかけること」であると述べているが²⁷、観光による交流は地域共同体と来訪者との風景の交換とでも言える状況であると言える。

Landscapeという言葉が、“Land”と“scape”の二つに分けることが出来ると先ほど述べたが、“scape”という語は“escape (脱出、逃亡)”という語と関係している。つまりある風景を発見しようとした場合にその場所から『脱出』し、離れた場所から眺めねばならないということを読み取ることが出来るのである。ここでの脱出には遠距離感覚器としての眼球が視覚を生むために空間的な引きを必要とするという意味以上のものがあるように思える。それは風景の発見とは、世代や時代の隔たりという時間的な脱出や、洋の東西という文化的な脱出など、様々な面において“意識の距離”が必要なのではないかということである。歴史的に見ても、田園風景の美しさは脱農した都市住民達によって発見された。田園で日々働く農民

達にとっては、周辺環境は生産の場であり、それを鑑賞するというまなざしを向ける対象ではないからである。同じくテクノスケープとして見出された工業風景の美しさは脱工業化社会の中で得たまなざしだと言えよう。これも同じく日々労働する人々にとってはそこは労働の場であり、改めて風景として発見するのはその労働から離れた人々の視点であるからだ。旅人が風景を発見するアナロジーは、その場から脱出した視点を持つことであり、その場において何かの目的や機能や意図に没入している時には風景は見えてこない。その目的や機能に没入することは引いた視点で眺めることを難しくするからである。だから引いた視点を持った者、つまり旅人が風景を発見するというところにアナロジー以上の説得力があるのではないだろうか。共同体の中に無意識に沈殿してしまった風景に新たにまなざしを向け、攪乱する役割を果たすのが旅人であると言える。

あくまで風景をある環境に臨む主体側のまなざしとの関係で考えるならば、それが知覚出来る形態を伴ったものなのかどうかを問題にするのではなく、主体が環境から受け取る情報や意味が風景を生んでいるという立場に立つと分かりやすい。その観点に立てば、風景異化とはその環境から受け取れる情報や意味が以前持っていたそれとは異なる状態へシフトすることというように言うことが出来る。その風景異化が起こるように物理的環境、心理的環境を操作することで、既知として埋もれてしまった風景を再活性化する試みがまなざしのデザインの狙いである。

現代都市において風景はすぐに同化へと取り込まれてしまう。ヴァルターベンヤミン（Walter Benjamin）は通りにモノや情報があふれ刺激に満ち過ぎた場所である都市では、歩行者達は自らの感覚を閉ざさねばストレスに陥ってしまうため、周囲の環境への感覚を閉ざすことによって身を守ろうとするというようなことを述べている²⁸。ノイズが多すぎる環境に対して感性をあえて鈍らせることで身を守るという同化への本能は、我々の無意識に働いている可能性はあるのではないか。社会や環境の変化がそれほど大きくなく、同化した状況でうまく行くのであればそれは何も問題を生み出さないかもしれない。しかし特に今の世界の状況は我々が安定した風景の中で暮らすことを

許さずに、強制的に異化が起ってしまうような出来事もたくさん起こりうる。例えば我々がバブル期や高度経済成長期に経験した急激な建設行為はまさに物理的にも心理的にも風景を大きく改変した。また近年多発する地震や台風などの災害は我々の生活を暴力的に異化してしまう大きな自然現象である。自然災害だけではなく戦争やテクノロジー革命のように人為的に引き起こされたものや、経済システムがもたらす危機も我々の生活や風景を余儀なく異化してしまう暴力である。このような急激にやってくるハザードが取り巻いている現代社会において、今後も同化した風景の中に生き続けられると思うことは危険であると感じる。ハザードがやってくる前に、普段の日常生活に接続した形で風景を主体的に異化する経験を積み、まなざしをデザインすることに我々の生存に向けた意味があると感じている。こうした問題意識はもはや風景のデザインという範疇を越えたことではあるが、そうしたパースペクティブを備えることで今生きる風景から脱出し批判的に捉えるまなざしを持ちうるのではないかと感じる。そしてその脱出した視座を社会的に提供する役割の一つとして芸術家が存在して欲しいということを主張したい。

6. 芸術の役割

外からやってきた旅人がその場所の風景を発見するとすれば、芸術家はその場に居ながらにして風景を発見する「日常の旅人」としての役割があるのではないか。それは現代的な芸術がその表現の発露において、社会的に何らかの機能や目的を必ずしも意識せずとも許されることの根拠の一つとして考えられる。この問題は芸術つまりアートをデザインとの比較で考えてみると明確である。

アートとデザインの違いや定義については様々な意見や見解があるが、近代以降においてこれら両者の表現の出発点に明確な違いが出て来たのではないかと考えている。その一つに有用性の問題がある。先ほどアートは必ずしも機能や目的が必要ではないということを述べたが、デザインは機能や目的を本質的に必要とする行為である。「美」が人にとって必要かどうかということはまた別の議論を要するが、少なくともデザインという行為には美とともに別の有用性や目的が持たせられて

いる。椅子のデザインを例にとると、「座る」という目的を果たすために椅子がデザインされるのであって、座れない椅子は有用性を欠いているためデザインとしては失敗しているのである。つまり何らかの課題を解決するのがデザインという行為であり、本質的には問題のソリューションに向けられた表現行為であると考えられる。

しかし一方で座れない椅子であっても、それが座るということが何かと問いかけてくるようなものであれば、それは現代的にアートとして成立している可能性がある。我々が普段接する「座るという風景」から一度脱出し、解体するような行為としてその表現が行われるのであればそれはアートと言えるのかもしれない。それは問題というものをつき彫りにする行為であり、我々が信じている目の前の風景や価値を一度疑い、そして解体してみる批判力を持つ行為である。アートは必ずしも何かの価値を作り上げて行く方向に向いているわけではないという意味において、社会的な機能や目的を持ちにくい行為として認識されがちである。

デザインを問題の解決に向け“価値を創造する行為”として捉えるのに対して、アートを問題の提起に向け“価値を解体する行為”として位置づけるのは極端な議論かもしれないが、環境に対する意味や価値を巡って創造と解体という両極として対置させて考えることで、その間の表現行為のマッピングが見えやすくなる。近年はこのデザインとアートの境界を曖昧にした議論が起りがちであるが、近代以降に分かれた表現の出発点として違いがあることを一度認識した上で、再びそれを乗り越える視点を持ち、表現を通じた“問い”と“答え”の循環を行うことに社会的な意義があるという議論がされるべきではないだろうか。

ちなみに建築とランドスケープデザインの役割の違いもこのあたりにあるのではないかと個人的には考えている。建物にはシェルターとして人間を保護するという明確な目的や機能があるのだが、ランドスケープデザインの起源の一つとなっている庭には生存のための明確な機能を見出せない。もちろん採光や通風といった物理的、衛生的な機能を挙げることは出来るのだが、それらは庭のデザインをする上で本質的な部分ではないように思える。雨風を防ぎ快適に過ごすという身体的な機能として建築の表現が出発しているのであれば、

庭はそうではない精神的な部分で人が生きて行く上で重要な機能を果たしているのではないか。ここに精神的な面での目的や機能を持つ芸術との関連性が見出せるように思える。

芸術が問題にするのは人間の環境に対する意味であるということは述べたが、実は古来より人間の精神生活や意味の問題に大きく影響してきたものがある。それは宗教や信仰である。そしてこの宗教と芸術とはもともと一つのルーツを持っていたと推測する。中沢新一によると、宗教と芸術のルーツというのは紀元前3万年前後に描かれた洞窟壁画にあると述べている²⁹。暗い洞窟の中は外部世界への視覚が奪われ、必然的に人間の内面や精神の動きへと意識が導かれる。その中で絵を描くという行為は極めて宗教や信仰に近い行為であり、人間の精神生活を支えるために必要不可欠であったものと考えられる。そのような人々の心の動きを表現し、人々の精神生活に影響を与える行為として、もともとは宗教に端を発していた芸術は、次第に宗教とは別々のものとして切り離して取り扱われるようになった。昨今の日本社会を俯瞰するに信仰や宗教というのが人の心を支える力が弱まってきているように見受けられる中、もう一方の芸術が人の心を支える役割が大きくなっていくのではないかと考えられる。

誤解を恐れずに言うと「芸術」が持つ究極の社会的な目的は恐怖と闘うことである。恐怖には様々な形があるが、人間にとって最も大きな恐怖は死である。死は誰の上にも平等に降り注ぐ。そして死は誰も前もって経験する事が出来ない。死を経験することが出来ないからこそ、人は様々な手段で死への恐怖を克服しようとする。自らが死に至るのを想像することや、愛する者の死に直面することは人を恐怖や哀しみに陥れる。死がいつ誰にやってくるのか、そしてなぜ訪れるのかを正確に説明することは今の科学でも困難であり、その恐怖から逃れるのは容易ではない。そのため、人は古来から恐怖を様々な方法で和らげることを考えて来た。

宗教は日常生活の中で起こる理不尽な問題や理由が説明出来ない事態に対する一つの解釈の方法である。最も理不尽なものである自分の死や誰かの死という非日常的な事態に直面した時に向き合うための方法となるのが宗教の目的の一つである。

それに対して芸術は日常生活の中で「死の忘却」と「死への想像」を起こさせることを目的としているという事が出来ないだろうか。はっとさせられるような美しいものを描いた芸術は、死への恐怖や不安を一時的にでも忘却させることがある。またリアルに死への恐怖を描いた芸術は日常的に死を想像させ、その恐怖と向き合う訓練として機能する。そう捉えると全てのアートが予定調和的な希望や幸福の方を向いている必要は無く、時には残酷な方法で目の前の現実や問題を浮き彫りにするものがあっても良いと思う。しかし、それはあくまで批判力を持つためであり、最終的には絶望を突きつけるものであってはならないと個人的には考えている。より良く生きるために芸術はあるのであり、芸術の目的は人間の精神生活を豊かにすることであると考える。人間は肉体生活だけではなく精神生活を持っているがゆえに何かに囚われがちであり、他の動物に比べて簡単に狂ってしまう生き物である。人はどこから来てどこへ行くのか、そして人はいかに生きるべきかということについて答えを見いだそうとするのが宗教や信仰であるとするれば、芸術は今を生きるために我々をいかに精神的に支えることが出来るかという目的を持つべきである。

今日前にしている現実の風景に何か問題があり、その問題がクリアになっている場合はそれに対する合理的な解決方法を求めれば良いが、何が問題かということすら浮き彫りになっていないこともある。そういう状況において、合理的な目的で表現されたわけではない芸術が引き起こす風景異化によって、ふいに何らかの現状が浮き彫りになり、問題解決へ向かうこともある。ハザードという非常時ではなく、より日常と接続した形で目の前の風景を時折攪乱しながら意味の豊かさを獲得することは、日々の安定した風景の重要性を再確認することに繋がる、そういう役割を芸術全体として担保することが重要であるのではないだろうか。

7. 異化手法について

そのような芸術による異化を起こすためのまなざしのデザインには大きく「身体と知覚」に関わる操作と「精神と意味」に関わる操作の二つの方向性が考えられる。これらは例え環境のデザインを入り口としていたとしても、結果としてこうし

たまなざしをデザインすることが目指され、それが達成出来ていれば広義のまなざしのデザインと呼ぶことが出来るかもしれない。

身体や知覚の操作は、これまで風景として認識されていなかった環境のある側面へ目を向けさせる。例えばダンスのワークショップなどは身体によるまなざしのデザインにあたるものであり、姿勢や行為を誘導することで場所への関わり方を操作し、異なる風景の発見を促している。また知覚については、例えば望遠鏡などのようにある知覚を増幅させるようなツールのデザインや、音を波形などの視覚に置き換える装置のデザインのように、別の知覚に変換するような操作が考えられる。また光や音などの現象をそこにデザインすることによっても知覚が促され、新たな風景が生まれると考えられる。

精神と意味の操作は、言葉やイメージの操作によって環境へのまなざしを変換しようとする試みである。場所のブランディングやサインなども場所の風景の意味合いやイメージを変化させるということが言える。場所に物語を与えることや名付けることでも、意味の変換が起こる。映画のロケ地になった場所が聖地化するのは物語の付与が風景の認識に効果を持っているということの証拠である。また、ある知識や情報を前もって与えることでも場所へのまなざしをデザインすることが出来ると言える。画家にとって赤い色というのは、おそらく何千種類の区別がされるだろうし、我々が皆一様に見える葉っぱだったとしても植物学者にとってはおそらく全て違った風景として認識されるだろう。そうした感性や知識を共有することは新しい風景の発見に繋がる。知識や感性は認識に先立ち、風景を誘導するのである。身体や精神のセッティングを今までとは少し変えるような操作を施すことがまなざしのデザインの基本的となる考え方である。

また、まなざしを向ける環境がもともと未知の状態のものである場合と、既に慣れた既知の環境である場合とでは、風景の立ち現れ方に違いがあると考えられる。全く行ったことがない場所や経験したことがない環境に触れる際には、そこで起こるのは「異化」ではなく、風景の発見であると言える。異化のプロセスとは、何度か慣れ親しんだ場所で風景が“再発見”されることであり、そ

の際に場所の文脈の扱い方が手法の一つの分かれ道となる。

一つは場所の文脈を考慮しない方向性である。19世紀の詩人ロートレアモン伯爵が述べた「手術台の上でのミシンとコウモリ傘の出会い」のように、その場所の脈絡や必然性とは無関係なものを挿入することで場所の意味合いを変化させる異化手法は、シュルレアリスムのデペイズマン(dépaysement)と呼ばれる手法として多くの芸術が行っている。

もう一方の方向性としては、その場所の文脈に手がかりを求めるといえる。場所にあるもののイメージの縮小、拡張、変換、解体、上書きなどの操作を通じてまなざしを変革する異化方法である。作庭技法の「見立て」はその場所に別の場所のイメージを上書きしていると言える。目の前の風景を異化する場合に、そこにいかにしてイメージアビリティを喚起し、説得力を持たせるのかということ考えた場合に、表現のリアリズムだけではなく、場所との対話を通じた適切な手法を選ぶことが異化につながるのではないかと考えられる。

もう一点、考慮せねばならないのは「風景の消費期限」である。「消費されるものになるためには、物は記号にならなくてはならない」とJ・ボードリヤールが述べるように³⁰、日常的な空間や時間や物体が消費されるプロセスとして、あらゆるものは記号化の道を進むと言える。異化とはその記号化された風景を別の記号に置き換えることで風景を立ち上がらせることであるが、置き換えられた記号がすぐに同化を促すかどうかによって風景の消費期限が決まると言える。風景が消費し尽くされないためには簡単に何らかの記号に回収されないような異化のあり方が必要である。とはいえ、あまりに意味が取りにくい抽象的な異化の仕方では、それに触れる者が最初から感覚を遮断してしまうことになる。異化されることで生まれる風景がある程度の持続力を持つためにはそうした配慮が必要であると考えられる。

これらの異化手法についての研究はまだ途中段階であり、今後様々な事例の収集と自らの実践を分析する中で類型化と理論化が図られねばならない。

8. 作品事例

筆者がこれまで船場アートカフェの枠組みで実践してきたまなざしのデザインの作品事例について簡単に整理する。

8.1. フシミコード

2006年10月に船場アートカフェ主催で行われた第1回船場建築祭でgrafの服部滋樹氏とともに行ったインスタレーション作品である。伏見ビルという登録文化財である近代建築において(写真1)、近代建築だからこそ見られる設備配管という風景に焦点をあてることで、異化を試みている。

実際の操作としては、壁から這い出ている設備



フシミコード 上/写真1 下/写真2



タングラムランドスケープ

配管に対してスギゴケを貼付けた作品を制作し(写真2)、普段は見過ごされがちな設備を風景にすることでまなざしの転換を図っている。

8.2. タングラムランドスケープ

2007年1月から2月にかけて、大阪市立大学医学部附属病院の3階小児科外来病棟待ち合いの改装中に出来た白い仮設の壁面を利用した“ワークインプログレス(work in progress)”のインスタレーション作品である。

この作品は小児科病棟で診察を待つ子供たちの参加が前提となっている。壁面にはカッティングシートを用いて筆者が大地と海と空の絵を描き、その場に登場する人や物や動物などを子供たちが描いて行くという方法で作品が作られて行くシステムを採った。その際に、子供たちの表現を全て自由にするのではなく「タングラム」と呼ばれる7つのピースからなる図形パズルを用いることをルールとした。

この展示自体は2ヶ月の実施を終えて作品そのものは仮設の壁とともに撤去されてしまったが、

新設された壁に、小児科の看護師達がタングラムランドスケープが出来るコーナーを自主的に設けたということがその後の成果としてあげられる。風景異化によって看護師達のまなざしが開かれ、その開かれたまなざしが次の風景を生み出している可能性に注目したい。

8.3. 風のおみく詩

2009年3月に大阪市立大学医学部附属病院(以下、市大病院)の6階空中庭園で行ったインスタレーションである。

対象地となった6階の庭園は全入院患者に開放された場所である。検査を終えて自由行動が許された時間に患者がこの空中庭園へやってきて、植え込みを眺めたり、風を感じたり、空を眺めたり思い思いにたたずみにやってくる。この場所へ鏡面のアルミ風船を500個を植え込みに繋ぎ止めて浮かべることを試みた。風船には詩人の上田假奈代氏の協力を得て入院患者へ贈る言葉のプレゼントとして看護師や職員から集められたメッセージを500個の言葉に刻んで、それぞれ違う言葉と



風のおみく詩

ガリバースコープ



出会うようにした。吹き込む風と職員の思いに対して補助線を引くことで、入院患者のまなざしの誘導を試みている。

8.4. ガリバースコープ

2009年2月に東成区で行ったワークショップ「明日の地図よ」の一環で行った風景異化のワークショップ作品である。主催は船場アートカフェと東成区で、参加した子供たちは東成区の学校に通う小学生達である。

普段学校の通学路になっている場所も多く、見慣れた景色が広がる街を眺めるまなざしをデザインするために行ったワークショップだったが、そのための手法として「スケールを変える」という異化手法を採用した。具体的には87分の1の鉄道模型の人形を立てることでスケールを変えることでまなざしをデザインした。

ワークショップ後に子供たちからヒアリングした意見としても、いつも遊んでいるブランコが違って見えたというような意見や、毎日通っている道なのにこんな場所があるとは知らなかったというように、既存風景の異化が起こったと考えられる。

8.5. パラレルスケープ「千場生態街」

船場センタービルと商店街が主催する船場祭りの一環で行ったインスタレーションとパフォーマンスで、1kmに渡る船場センタービルのほぼ全域を使った作品である。

千場生態街はビル全体へ物語を重ね、それをツアーして回ることでもなざしをデザインすることを試みた。手法としては場に言葉と意味を与えることで風景に補助線を与えるスタイルを取った。具体的には、ビルのツアールート上の約200カ所に場所を解説するキャプションを貼付けた。キャプションの内容は、例えば「消火器」、「監視カメラ」などのように、実際に置かれているものの説明や、「墓場」、「何かの跡」のようにその場の意味を読み替えるようなもの、また「見上げる」、「こどく」のように全体の物語へと誘うようなものなどを作成し、それを場所にに応じて構成した。場にあるものに言葉と物語を与えることで、別のものとして読み取られるような補助線を描き、船場センター街の中に違った風景が立ち現れることを狙った。



パラレルスケープ「千場生態街」

8.6. 霧はれて光きたる春

全入院病棟を対象とした大規模なインスタレーションプログラムである。大阪市立大学都市研究プラザが主宰する船場アートカフェと市大病院の良質医療委員会との共同企画として実施された。プロジェクトが対象としたのは、全入院病棟約800名の入院患者及び、医師、看護師、職員を含む約1500名の人々であり、国内ではほぼ例が無いほどの大規模なものであると言える。

市大病院は18階建てであるが、今回は主に入院患者に向けて行うプログラムであるため、6階から上の部分で行った。実施場所は、市大病院入院病棟の6階から18階までの間の採光のために設けられている中央吹き抜け部分である。吹き抜けは一辺が約12mの正方形を底面とする12階分の高さを持つ空間であり、上部が空に向かって開口している。吹き抜け空間は回廊を挟んで全病棟が面している場所であり、採光のためにガラス張りになっているため四周が全て見渡せる環境となっている。この場所において2010年3月8日





霧はれて光きたる春

(月) から 12 日 (金) のうち 5 日間の実施とし、16 時半から 17 時までの 30 分間のインスタレーション作品として行った。具体的には吹き抜け空間において霧による演出とシャボン玉による演出をそれぞれ一連の流れとして行ない、それを全館放送の音楽と同時に放送することで非日常風景の演出を行った。普段は眺められることの無い吹き抜け空間に多くの人々が集まり、眺められる風景となっていることから風景異化が起こったと言えるが、それらがその後どのようなまなざしを獲得したのかは今後の研究を待たねばならない。

9. おわりに

本論は筆者のこれまでの問題意識と実践についての理論化を図るための試論として位置づけられるため、これをもとに風景異化論とまなざしのデザイン論についての研究を進めねばならない。ここに掲載した実践については船場アートカフェの一員として取り組んだものであり、当時の船場アートカフェ代表であった中川真ディレクター及び他の全てのディレクターの皆様方、ならびに作品制作にご協力いただいた方々には感謝の意を表したい。また研究の端緒となるランドスケープデザインという大きな問いを初めに与えてくれた恩師の増田昇氏、また哲学とコミュニケーションデザインという問いを与えてくれた鷺田清一氏にも謝辞を述べたい。ここでの論考をもとに今後さらに研究を深めて行ければと考えている。

[文献]

- 1 オギュスタンベルク, 1990, 『日本の風景・西欧の景観』講談社現代新書
- 2 アラン・ロジェ, 1995, 「風景と環境 その言分理論を巡って」『SD9504 テクノスケープ: テクノロジーの風景』鹿島出版会, pp.982-87
- 3 大嶽幸彦, 1989, 「地理学における風景 概念についての一考察」『上越教育大学研究紀要 第 8 巻 第 2 分冊』
- 4 前掲書 1, pp.53
- 5 http://en.wikipedia.org/wiki/Reticular_activating_system
- 6 宮城俊作, 2001, 『ランドスケープデザインの視座』学芸出版会
- 7 中川理, 2008, 『風景学』共立出版
- 8 J.J. ギブソン, 1986, 『生態学的視覚論』サイエンス社
- 9 <http://www.geocities.jp/mukku17654/remark/remark-human.htm>
- 10 <http://www2s.biglobe.ne.jp/~ganko/kikaku/polytech/1-5.html>
- 11 樋口忠彦, 1975, 『景観の構造』技報堂
- 12 Sophie Calle, 1986, the blind
- 13 Lawrence Halprin, 1966, "Freeway" Van Nostrand Reinhold
- 14 ケビン・リンチ, 1968, 『都市のイメージ』岩波書店
- 15 イーファー・トゥアン, 1993, 『空間の経験』ちくま学芸文庫
- 16 和辻哲郎, 『風土』
- 17 ケネス・J・ガーゲン, 2004, 『あなたへの社会構成主義』ナカニシヤ出版
- 18 中村良男, 1982, 『風景学入門』中央公論新社
- 19 ハル・フォスター編, 2007, 『視覚論』平凡社
- 20 加藤典洋, 1992, 「「風景」以後」『現代思想』第 20 巻第 9 号, 青土社
- 21 <http://ja.wikipedia.org/wiki/%E7%95%B0%E5%8C%96>
- 22 2006, 『朝日現代用語 知恵蔵 2007』朝日新聞社
- 23 木股知史, 1988, 『イメージの近代日本文学誌』双文社出版
- 24 小倉慶郎, 2008, 「異化と同化の法則: foreignization と domestication はいかなる条件で起こるのか」『言語と文化』
- 25 岡田昌彰, 2003, 『テクノスケープ 同化と異化の景観論』鹿島出版会
- 26 前掲書 7
- 27 ジョン・アーリ, 1995, 『観光のまなざし』法政大学出版局
- 28 ヴァルター・ベンヤミン, 2003, 『パサージュ論』岩波書店
- 29 中沢新一, 2006, 『芸術人類学』みすず出版
- 30 ジャン・ボードリヤール, 1982, 『記号の経済学批判』法政大学出版局

6 都市・境界・アート

—コミュニケーション空間の相互行為的生成について—

City, Interzone and Art: On the Interactional Generation of Communicative Space

教授 福島 祥行 博士 (文学)

大阪市立大学大学院文学研究科言語文化学専攻

フランス語圏言語文化学

FUKUSHIMA Yoshiyuki, PhD. (Letters)

Professor of Francophone Language and Cultures

Graduate School of Literature and Human Sciences, Osaka City University

人の集積地であり交流地点である「都市」は、かつての「都の市」を、時間的・空間的に拡大しつつきつだものである。このようなトポスは「外部」と「内部」がオーヴァーラップする空間、すなわち《境界》にほかならない。《境界》とは、福島 (2004) に論じたように、物理的な「外部」と「内部」の交叉点、すなわち「周縁」に生成するのみならず、そこに「外部」をひきこむような場である「坂」「河原」「厠」「庭」などの「周縁的ポイント」や、心理的空間にも生成される。そこはいわゆる「悪所」であり、遊郭や劇場のような「忌避」と「親密」がかさなりあう空間でもあった。

本稿では、この観点をさらに掘りさげ、「アート」もまた悪所に生成することと、そもそも《境界》はひとびとがつどい、交流すること、すなわちひとびとの相互行為によって、時々刻々と生成と消滅をくりかえす場であり、物理的・心理的に固定されたものではないことを論ずる。くわえて、そのような場のもたらすエネルギーこそが、あらたなアートや都市の活性化の源となることをしめす。

The City that is an assembly and crossing space is the successor of “City’s fair”. Such topos (place) is a space where “the exterior” and “the interior” of community overlap each other. This is “the Interzone”. The Interzone is generated in the space where the exterior is drawn in. Thus, sloping road, dry riverbed, lavatory and garden are the Interzone. Theatre and “licensed quarter” that are the akusho (bad quarter) are also the Interzone by reason that in such space there are awe and adoration at the same time.

This paper aims to affirm these 3 points:

1. The Interzone is generated by the interaction (communication) between “this world = ordinary world” and “another world = extraordinary world”, and after the interaction, this transitory space disappears.
2. In the Interzone, one meets “the Other”. And from this interaction, emerges the unknown force that empowers the ordinary world.
3. “Art” is also generated by this interaction in the Interzone, and has that unknown force.

Keywords: Interzone, Interaction, City, Art, Communication

1. はじめに

数おおくところみられているアートによる都市再生の典型的な事例として、たとえば「欧州文化首都」European Capital of Culture/capitale européenne de la culture があげられよう¹。これは、欧州連合の文化的多様性を確認しつつ、欧州市民の相互理解をうみだすべく、当時のギリシャの文化大臣メリナ・メルクーリ Melina Mercouri とフランスの文化大臣ジャック・ラング Jack Lang により開始されたもので²、第1回は1985年、開催地はギリシャのアテネであった。以後、毎年、欧州連合の加盟国が、もちまわりで開催し、開催地も、フィレンツェ (1986年、イタリア)、アムステルダム (1987年、オランダ)、西ベルリン (1988年、西

ドイツ)、パリ (1989年、フランス) と、各国の首都クラスの都市がえらばれていたが³、2000年に9都市がえらばれて以降、複数都市による開催が基本とされるようになる⁴。また、開催都市も、しだいに地方の街がえらばれるようになっていった。これはもちろん、この、1年をつうじ文化行事を展開する事業が、文化面のみならず、政治・経済面においてもおおきな効果をもつからであろうが⁵、近年えらばれている都市が、いずれも国境ちかくの街であることには⁶、ひとつの必然性をみいだすことができよう。すなわち、^{くにぎかい}「他者」との「交流地点」であり、「他文化」と「自文化」を析出させつつ、「文化的多様性」をきわだたせるに最適の場にほかならないからである。

しかしながら、筆者の研究によれば、そもそも「文化」とはア・プリオリに前提されるものではなく、「他者」と「自己」との相互行為のなかで構築されてゆくものである。このことは、必然的に、「文化」というものが、そのつどそのつど更新され、あらたにつくりなされてゆくものであることをしめしている。このとき、「都市」はそのような文化を生み出す相互行為の場として機能する。

そもそも、人の集積地であり交流地点である「都市」とは、かつての「都の市」を、時間的・空間的に拡大しつつひきついだものである。このようなトポスは「外部」と「内部」がオーヴァーラップする空間、すなわち《境界》にはほかならない。《境界》とは、福島(2004)に論じたように、物理的な「外部」と「内部」の交叉点、すなわち「周縁」に生成するのみならず、そこに「外部」をひきこむ機能をもつ空間、すなわち「坂」「河原」「厠」「庭」などの「周縁のポイント」にも生成される。そこはいわゆる「悪所」であり、遊郭や劇場のような「忌避」と「親密」がかさなりあう空間でもあった。そして、「文化」、とりわけ「アート」は、そのような「悪所」にこそ生成するものにほかならない。

這般の消息をふまえ、本稿では、《境界》とは、ひとびとがつどい、交流すること、すなわちひとびとの相互行為によって、時々刻々と生成と消滅をくりかえす場であり、物理的・心理的に固定されたものではないことを論じつつ、「都市」という《境界》が、構造的に「アート」を生む空間であることと、ぎゃくに、そのような「アート」の生まれるような場こそが、想像／創造的エネルギーの湧出する「都市」すなわち《境界》であることを主張する。

2. 《境界》というトポス

2.1. 他界と此界のあいだ

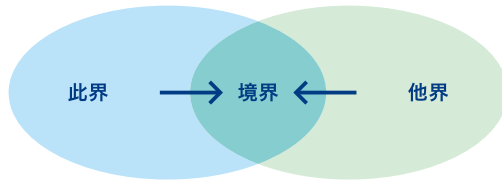
「境界」という語が frontier や limit という語によって訳されるとき、それは、ある世界の「果て」「際」のことであり、べつの世界と接する「ライン」、すなわち1次元世界としてとらえられている。しかしながら、ふたつの世界が接するとき、それが友好的なものであれ敵対的なものであれ、そこにはかならず両者の交流、すなわち「コミュニケーション」が生じる。そして、このことは、コミュニケーション空間という相互行為の場が、ふたつ

の世界の中間にたちあらわれるということにはほかならない。このことは、日常的にわれわれが暮らす世界、すなわち「此界」this world / ce monde と、その外部——すなわち「この世の果て」——に存在する「他界」other world / autre monde についても、その「中間地帯」interzone が存在することをしめしている⁷。

たとえば、典型的なふたつの世界である「あの世」と「この世」とのあいだには、死者と生者のであう場所が存在する。よく知られている例として、イザナギ・イザナミ⁸の神話をとりあげよう。『古事記』においてイザナギは、焼け死んでしまったイザナミを追って黄泉の国へいたり、妻と再会するも、「見るなの禁忌」を犯して伊邪那美と訣別することになるが、その一連の行為がおこなわれるのは、黄泉の国の「殿」となっている。この「殿」の奥でイザナミの蛆のわいた姿——すなわち死者としてのイザナミ——がみられた点と、同種の伝承をしめす『日本書紀』では「殯斂の處に到る」とあることから⁹、この「殿」は、本葬までの一定のあいだ遺体を安置する「殯の宮」と同等のものであり、この世からあの世へ移行するための中間点であるとかんがえられよう。また、ホメロスの『オデュッセイア』において、冥界の王ハーデースとその妃ペルセポネーの宮へおもむき、テイレシアースの霊に予言をきけと命ぜられたオデュッセウスは、この世界をとりまく大洋の、日の光もとどかぬ果てへいたり、そこで儀式をおこなう。すると、死者の霊たちが「闇の冥界」からあつまってくるのだが、このことは、この「果て」が「冥界そのもの」ではなく、この世とあの世をつなぐ中間地帯であることをしめしていよう¹⁰。

このように、「あの世」と「この世」のあいだに「中間地帯」、すなわち《境界》をおくかんがえかたは、そもそも、死後の世界にいたりながらも帰還することが可能な「生者」は、じっさいは死後の世界に進入していない——つまり「死んで」いない——はずだという問題意識に基礎をおいている。かくして、『浦島太郎』の「竜宮城」に代表される「水中他界」も、『桃花源記』の「隠れ里」に代表される「山中他界」も、『メリュジーズ物語』の「泉」に代表される「森林他界」も、じつは「他界」ではなく、此界と他界の双方からそこに属するものがいたり交流する《境界》なのである。

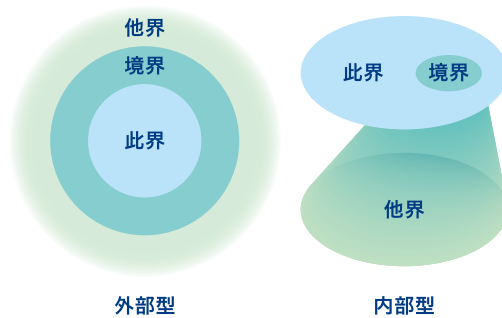
《境界》の図式



2.2.《境界》の構築性

うえでみた「海」「山」「森」などの《境界》は、此界と他界を「物理的」につなぐものであった。同様のものとして、「橋」「河原」「門」「窓」「辻」「厠」「井戸」「墓地」などがあげられよう¹¹。また、視線をさきにのぼすことが不可能なため「見通しがきかない場」、すなわち他界を予想させる場としての「坂」や「角」も《境界》である。これらの物理的《境界》は、「山」や「橋」のように「世界の果て」、すなわち共同体の外部に位置するものと、「門」「井戸」などのように「生活圏」、すなわち共同体の内部に存在するものにわけられる。

ふたつの《境界》



そして、これらの《境界》で出来るのは、もちろん生者と死者の交流だけではない。より一般化していうならば、「此界＝日常空間」と「他界＝非日常空間」の交流である。つまり、此界に属するものが、境界にはいりこむことによって、「この世ならぬ経験」、すなわち「非日常」を体験することになるのだ。

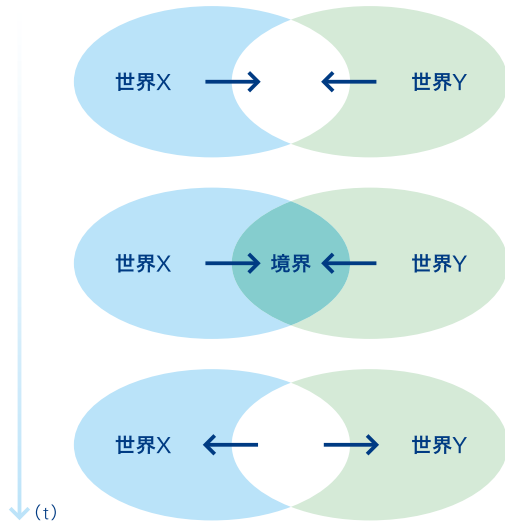
だが、このとき、此界に属するものの視点からすれば、日常世界と非日常世界が融合してきたのではなく、日常世界に非日常世界が侵入、もしくは日常世界が非日常世界と交替したと認識される。このばあいの典型的な例が「祭礼」である。これ

は、ふだん日常空間である「庭」や「広場」が、一時的に非日常空間へと変貌し、やがて日常空間にもどるというものであり、ヨーロッパの「五月祭」や「ハロウィン」のごとく¹²、非日常空間を招来することにより、日常空間のパワーをたもつことが目的であった¹³。このような祭礼において《境界》となる「庭」や「広場」は、本来、寺社の境内のような「聖別された空間」ではなく、日常的に集会などにもちいられる空間であり、このように一時的に非日常化する空間は「機能的」な《境界》と呼ぶことができよう。

しかしながら、物理的《境界》といえども、恒常的に《境界》というわけではない。このことは、たとえば「河原」にすむものにとって、「河原」は日常的生活空間であり、そこに非日常的要素の存在しないことをかんがえればわかる。もちろん、「河原にすむもの」は、「ふつうの」共同体からすれば「異人」すなわち「他者」であるが、それはあくまでも、「ふつうの」共同体側の視点でしかない。ほんらい、「此界」と「他界」は等価の存在であり、「日常的／非日常的」という見方も、相対的なものであろう。いうまでもなく、「山の民」には「山の民」の「日常生活」が存在するのだ。この点にかんがみて、《境界》の構成要素としては、「此界／他界」という視点を固定化した二分法ではなく、「世界X／世界Y」のようなレッテルのほうがのぞましいといえよう。

かくして、「物理的《境界》」といえども、^{ア・プリオリ}先験的な存在ではなく、そこに「視点」が導入されることで立ち現われる^{ア・ポストリオリ}事後的な存在であることがあきらかとなる。「山」も「海」も「森」も「橋」も、「庭」同様、それだけでは《境界》たりえず、そこに「認識主体」が参入・関与することではじめて、その場が《境界》として析出するわけである。そして、《境界》が、此界（の民）と他界（の民）との交流点、すなわちコミュニケーションの場であるいじょう、そこには、とうぜんのことながら「相互行為」interactionが存在する。より厳密にいうなら、《境界》は、まさにその此界（の民）と他界（の民）の相互行為によって、その場的に生みだされ、刻一刻と変化し、相互行為の終了とともに消滅するものなのだ¹⁴。

《境界》の相互行為的生成と消滅



3. 《境界》と「都市」

3.1. 日常と非日常の交叉点としての「市」

「市」という文字は、「市場」のような商業空間とどうじに、「市井」のような生活空間をあらわす。前者が「イチ」であり、後者は「マチ」にはかならない。両者に共通するのは、「ひとびとのつどう広場」ということであろう。かの天の岩戸神話においては、天照大神をいかにして呼びもどすかについて八百万の神々たちがつどい、対策会議をひらく。その場所は、『古事記』では「天安之河原」、『日本書紀』では「天安河邊」とされており、ともに「河原」すなわち《境界》であることを示唆しているが、『日本書紀』の1番目の「一書」では「天高市」と記されていることから、「市」が集会にもちいられるような「広場」の意であったのはあきらかであり¹⁵、それは「河原」と等価の境界性をおびたものでもあった。さらにべつの語源的検討をつげくわえるなら、「市」をしめす英語の fair も仏語の foire も古仏語の feire に由来するが、これは、後期ラテン語の feria にさかのぼる。そして、この feria の語源である feriae は「祝祭の日」の意であり¹⁶、そもそも「市」が「非日常空間」であったことがわかる。また、夙に折口信夫は、山の民が「明日より春になる日に来て、其村の廣場で舞を舞ひ、土地の神の靈を鎮魂して歸る。其處を市と言ふ」（折口、1928:424）とのべ、「市」が祝祭空間であることを指摘している¹⁷。

古代ギリシャで、豊穡・多産や厄除けの「お守り」として辻や街の境などにたてられた方形の柱ヘルマ herma は、人間の頭像をいただき、側面に屹立した男性器をそなえているが、もとは《境界》を守るものであり、これを神格化したものがヘルメース神 Hermes である可能性がたかいとされる(呉, 1956a:153-154)。ヘルメースが「商業」「交通」「コミュニケーション」の神であるのは、もとのヘルマが、《境界》の守護神として、共同体の内部のものにとっても、外部からくるもの——商人、旅人——にとっても、そのような性格をそなえていたためであろう¹⁸。

かくして、「市」とは、ひとびとがつどうための「日常空間」であるとうじに、そこに「他者」をむかえ入れることにより¹⁹、「交流・交易」をおこなう「非日常空間」へと変貌する《境界》であった。

3.2. 「交通」の場としての「市」

「市」がひとびとのつどう場であるいじょう、主要道の交叉点や、港につながる河川のほとりといった交通手段にめぐまれた空間に生じるのはとうぜんのことであろう。ぎやくに、ひとのつどう場にむけて交通手段が発達することもある。いずれにせよ、けっかてきに「市」は交通至便の地となるが、これが「都市」、すなわち「都(あつまる) + 市(つどいまじわる)」の起源であることはいままでもない。すなわち、ひとつの都市全体が《境界》たりうるのだ。

しかしながら、ひとつの都市のなかには、《境界》として機能する「辻」「橋」「河原」「墓地」が多数ふくまれるわけであり、そのおのおのが、相互行為を発生させるコミュニケーションの場であり、ひとやものの交通の場といいうる。「市」もまた、「都市」のなかにあつて、都市の民＝共同体——もしくはその長——によつて「管理」される存在であった。「市」でおこなわれる「祝祭」もしくは「交易」は、共同体のエネルギーを維持するためのものであるいじょう、共同体にとっての最重要事項のひとつであることはいまを俟たないが、くわえて、「非日常＝外部」をまねきいれるということは、謂わば強力な薬品を投与するようなものであり、ひとつまちがえば死にいたる危険なおこないだからである。「市」が、物理的に

共同体の周縁におかれたのは、「外部＝他者」との交流を容易ならしめるためだけでなく、「外部＝他者」の共同体への侵入を最小限にとどめるためにほかならない²⁰。

たとえば、パリを例にとれば、セーヌ川を交通の動脈として発達したこの都市は、ガロ・ロマン時代には、中の島であるシテ島を中心に、そこからセーヌの左岸、すなわち南側に発展していたとかがえられている。だが、フランク王国となってからはセーヌの右岸、つまり北側にも街がのびはじめ、以後17世紀まではおもに北側が発展することになる。フランス王国の「市」は、セーヌ川の中の島たるシテ島の対岸、現在パリ市庁舎がそびえるグレーヴ広場にたつた。ここはセーヌの砂州であり、港であったため、市場となったとかがえられる。その後、「市」は、1135年、ルイ7世によって移転させられ、1969年までパリ中央市場として存続することになる。その跡地はショッピングゾーンとなり、地下にはシャトレ＝レ・アールという巨大駅をもつパリの中心地であるが、そこはおそらく、12世紀前半当時、城壁——確認されていないが、おそらくあったと想定されている——の外であった。中世のパリには、北にサン＝ロランの市 foire Saint-Laurent、南にサン＝ジェルマンの市 foire Saint-Germain がたち、たがいに競いあったようだが、これらの「市」は、いずれも城壁外にたてられている²¹。また、比較的あたらしいサン＝トヴィッドの市 foire Saint-Ovide は、ルイ大王広場（現在のヴァンドー

ム広場）にひらかれたのち²²、ルイ15世広場（現在のコンコルド広場）に移転させられたが、どちらの広場も、城壁を取り壊したのち、その近郊にひらかれたものであった。

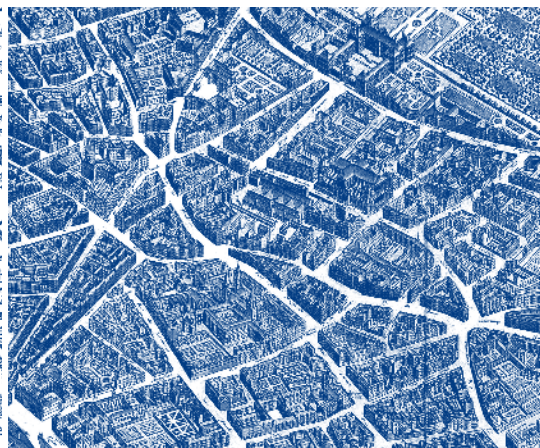
同様に、墓地もまた、城外の、しかしながら近所におかれた。ただし、中央市場に隣接していたイノサン墓地のように²³、もとは城外であったものが城内になり、そのまま長きにわたり衛生的にも治安的にも悪い環境を呈しつづけた例もある。さらに、のちに論ずるように《境界》としての性格をもつ「劇場」も、共同体の周縁——市街の拡張によって取り壊された城壁の跡地など——に建てられている。

このように、「市」をはじめとする《境界》空間は、「共同体（の長）」によって管理されていた。しかしながら、《境界》は、外部と通じているというその構造ゆえに、つねに管理をすりぬける存在でもある。パリにおいては、城壁の目的が、中世の「市街をまもる」という軍事的なものから、近代の「入市関税を徴収する」という経済的なものへと変化したが、このことが城壁の外に、安価な酒を提供する郊外酒場 guinguette やダンスホール、カフェの林立する歓楽街、すなわち悪所の登場をうながしたのである（喜安、1982:11-15）。

サン＝ジェルマンの市（中央の2棟ならんだ建物）と周囲の変化



トリュシェとオワヨール Truchet & Hoyaux の地図 (1552)



テュルゴ Turgot の地図 (1739)

パリの《境界》



- A 西ローマ帝国末期の城壁(4世紀?)
- B 想定される11世紀の城壁
- C フィリップ・オーギュストの城壁
(右岸 1190-1209、左岸 1200-1215 / 1670-1685)
- D シャルル5世の城壁
(1365-1420 / 1670-1685)
- E ルイ13世の城壁(黄色堀 Fossés jaunesの壁)
(1634-1647 / 1670-1685)
- F 徴税請負人 Fermiers généraux の壁(1785-1860)
- G ティエールの城壁(1846-1919)

- ①オテル・ド・ブルゴーニュ座
(1543-17世紀)
- ②犯罪大通り(1760-1870)
- ③パレ・ロワイヤル
(コメディ・フランセーズ)(1630-)
- ④オペラ座(1875-)
- ⑤オデオン座(1782-)
- ⑥グレーヴ広場の市(?-12世紀)
- ⑦レ・アール(中央市場)(12-20世紀)
- ⑧サン＝ロランの市(12?-18世紀)
- ⑨サン＝ジェルマンの市(?-18世紀)

- ⑩a サン＝トヴィッドの市
(1666-1770)
- ⑩b サン＝トヴィッドの市
(1770-1777)
- ⑪イノサン墓地(?-18世紀)
- ⑫ペール・ラシェーズ墓地
- ⑬モンマルトル墓地
- ⑭モンパルナス墓地
- ⑮ヴィレット市場&屠殺場
- ⑯サン・トゥーアン蚤の市
- ⑰ヴァンヴ蚤の市
- ⑱モントルイユ蚤の市

4.《境界》とアート

4.1.《境界》と劇場

3.1.の折口信夫の指摘のように、《境界》は藝能の起源であり、祭礼は《境界》の重要な要素のひとつであった。すでにみたように、「市」と「祭」との等価性はあきらかであるが、ウォルフオードの古典的記述によれば(Walford, 1883)、古代ギリシャの祭礼・競技会のおりにはいっさいの「敵対行為」が停止されるため、その間を利用してたくさんの「市」がひらかれたとされる。また、古代日本における「歌垣」という呪術的起源をもつパフォーマンスも「市」でおこなわれた²⁴。さらに3.2.にみたパリの「市」—— foire は縁日とも訳される——には、とうぜんのようにかずかずの見世物があつまったが、それぞれに「市の芝居」

théâtre de la foire が存在し、コメディ・フランセーズなどの「大芝居」grands théâtres の危機感をあおるほど隆盛をきわめた。

そもそも、パリの例にみるように、「劇場空間」じたい《境界》におかれる存在であった。シャルル5世の城壁とルイ13世の城壁が取り壊された跡地を整備した街路の北側部分は、17世紀以降「グラン・ブルヴァール」Grands Boulevards と呼ばれ、劇場や食堂の建ちならぶアミューズメント・タウンとなった。18世紀になると、城壁跡地の東側の「犯罪大通り」Boulevard du crime と異名をとったタンブル大通り Boulevard du Temple にも、劇場が軒をつらねることになる。

大阪においても、一大歓楽街となった道頓堀の劇場街は、1626(寛文3)年に、長堀川の北で西

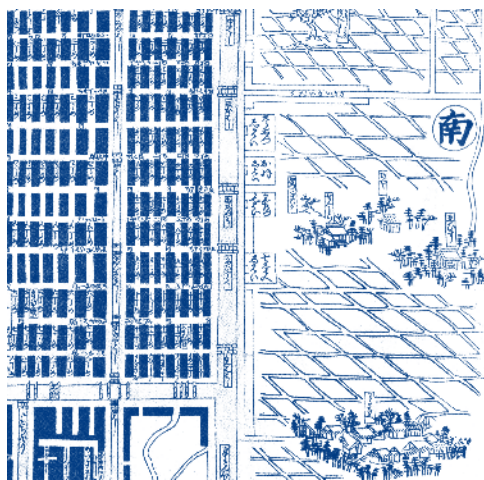
横堀川と佐野屋橋筋にはさまれた勘四郎町にあった劇場街が、当時の新開地、すなわち「街の外」であった難波新地に移されたことがはじまりであった。

廣末（1970/88）もするように芝居小屋は遊郭同様の「悪所^{あくしょ}」であり、江戸の吉原や大坂の新町やのちには松島などの遊郭が、都市の管理者によって街の周縁部あつめられたように、劇場もまた、共同体のマージナルな空間におかれた。これはもちろん、新開地への集客手段であったが、芝居や郭遊びといった「非日常空間＝他界」を「日常空間＝此界」の外におき、日常生活の活力を維持するために、ときおりそこへ通うという図式は、此界をまもるための他界の管理形態のひとつにはかならない。だが、さきにのべたように、この図式は、いわば「此界視点」の非対称的構成であり、そこにはつねに「他者」の差別と排除がつきまとう。とうぜんのことながら、「他者」との交流こそが《境界》を《境界》たらしめるゆえんであるいじょう、そのような非対称的視点ではなく、中立的視点、すなわち「境界視点」を導入する必要があるのだ。

4.2. 日常空間と非日常空間との連続性

すでに 2.2. に論じたように、《境界》は日常と非日常の交点に生成するものだが、このことはつ

1657年の道頓堀周辺



中央を縦にながれるのが道頓堀。その右側に芝居小屋。そのさらに右（南）は、千日寺と刑場もあった千日墓。左下隅は新町遊郭。そのうえ（東）、西横堀川をはさんだ対岸が勘四郎町。

まり、そもそも日常と非日常の連続性をしめしていよう。たとえば、縁日において屋台のたちならぶ道路は、ふだんはふつうの道路としてもちいられている。また、野外テント劇がおこなわれる広場は、日常的にはひとびとがさまざまにもちいる公園である²⁵。そこに、いつとき、野外劇場がつけられ、一定期間興行をおこなったのち、劇場は解体され、そこはもとの広場にもどる。これは観客やおとりすがりのひとびとにとっての光景であるが、そこで芝居をする役者やスタッフたちにとっては、その場は、一定期間——野外テント劇場の建てこみからバラシまで——、文字どおり「生活の場」であって、そのなかで芝居をするのみならず、寝起きし、食事し、そこから会社に出勤したりもする「日常」と「非日常」がないまぜになった空間なのだ。この観点にたつてみれば、「都市」とも、その空間じたいが、ひとびとを惹きつける巨大な「市」という《境界》として、非日常性を有するとともに、そこで働いたり暮らしたりするひとびとにとっては日常性の空間にはかならないのであり²⁶、やはり日常と非日常がおりかさねられた場なのだとはいえよう。畢竟、「日常」と「非日常」じたいが截然と分かちうるものではなく、シームレスにつながった一連のものなのだ。

4.3. 都市とアート

かくして、「都市」は、その《境界》性をきわだたせてこそ、日常生活をおくるためのパワーを補充し、維持することの可能な空間となる。その典型的なものとして、たとえば冒頭に紹介した欧州文化首都のほか、大阪市のばあい、「天神祭」「御堂筋 kappo」のような年に一度のおおがかりな祭や、毎月 21、22 日に開催される四天王寺の縁日などが想起されよう。もちろん、「市」としての日々おこなわれている商業行為、すなわちものやひとの交換・交流そのものもまた《境界》の特徴のひとつではある。しかしながら、いずれのケースにおいても、たんに祭や商いやコミュニケーションがおこなわれるだけでは、《境界》は発生しない。そこにおける「ふたつの世界の相互行為」、すなわち「異質なものどうしの混濁性」と「生成/消滅をくりかえす流動性」がきわだたせられる必要があるのだ。

いっぽう、藝能の発祥空間としての《境界》は、

舞踏、演劇、音楽などのパフォーマンス・アートやある種のインスタレーションのような、時間とともに変化するアートと親和性がたかいが、それももちろん、《境界》のもつ「動的／その場の」性格のためである。そもそも、《境界》をおとなう他者には、おおく非定住者である遊行藝人ゆうぎょうがあり、折口のいう「まれびと」として、神であると同時に魔でもある、畏怖と憧憬の対象とされてきた²⁷。現代におけるいわゆる「アーティスト」は、この「他者」の末裔であるわけだが、これまでのわれわれの考察、すなわち日常と非日常の連続性をふまえるならば、かれらはけっして「特殊」な存在ではなく、ふつうの日常生活をおくるひとびとであり、じつはわれわれの「隣人」にはかならない。だが、そのような「隣人」も、《境界》というトポスにおかれることで、「他者」となりうるわけである。そしてこのことは、「隣人」にかぎらず、「われわれ」にもおこりうる。「アート」とは、先天的に才能に恵まれた少数者だけがなすものではなく、だれにもひらかれたものなのだ。ただし、そのような変化が生ずるためには、《境界》すなわち「他者」と交流しあう場が必要となる。それはもちろん、「都一市」であるのだが、そのなかでも、とりわけ交流に意をもちいた「動的コミュニケーション空間」がもたらされよう。そもそも art の語源であるラテン語のアルス ars は、とうぜんのことながら「技・藝」を意味したが、もともとは「結合・発明」の意であった²⁸。これは、とりもなおさず、「ふたつのものを結びあわせることで、あらたなものを創造する」ことにほかならない²⁹。これまでしられた既知のものではなく、未知のものを創発するためには必要なのは「結びつけ」であり、それを可能にするのはやはり《境界》という空間なのである。

さらには、アート＝藝のもつパワーは、劇場の配置にみられたように、ときに共同体の管理者をおびやかすものであった。これはもちろん、「遊行藝人＝服わぬもの」という管理不可能な存在にたいする畏怖のためとかがえられるが、「世界 X」と「世界 Y」の交流・結合によって創発される「未知」の存在への畏怖もおおいに影響したであろう。蓋し、アートは「悪所」に生ずるのであり³⁰、しかも、その壁をこえて、共同体全体に影響をあたえるものの謂であった。

5. まとめにかえて——創発の根源としての相互行為

これまで「他界」とみなされてきたトポスは、そこが「他界＝非日常と此界＝日常の交叉点」であるということにおいて、じつは幅をもった《境界》であった。そして、その《境界》という二世界——もしくは日常と非日常——の交点は、恒常・普遍／不変なものではなく、二世界のひとびとの相互行為とともに生じ滅する一時的・その場的な構築物である。そのような《境界》は「市」や「悪所」という都市の周辺の空間により代表されたが、ひとびとがつどい、交わり、ものを交換し、またなにかを生みだすトポスという点において、都市もまたひとつの《境界》と叫ぶ。とりわけ、その内部にあって、ひとびとが「他者」と交流しあう「動的コミュニケーション空間」はアートを生成させるが、そのアートは共同体にたいする脅威であるとうじに驚異であり、そのパワーは共同体の日常的エネルギーを回復し、維持するものとなりうるのだ。

じつはこのような「動的コミュニケーション空間」を志向したところみは、すでにいろいろなかたちで実施されている。筆者もディレクタをつとめる「船場アートカフェ」もそのひとつにほかならない（嘉名, 2012）。船場アートカフェとは、大阪市の中心部の一隅に存在する物理的空間の名であるとうじに、さまざまな企画の集合体でもある。それは、その「カフェ」という名がしめすように、ひとびとの交流点たりうることをめざした事業であるが、ワークショップやセミナー、あるいは「まちのコモンズ」のようなイベントの開催によりひとびとの交流をはかってきた。しかしながら、ここでも重要なことは、たんに交流の場を用意することではなく、そこにつどうひとびとの「相互行為」をうながし、未知のモノの発生をまつことにある。かくして、われわれのころみは、今後も、ひとびとのコミュニケーション空間を用意するだけでなく、そこにつどう、いっけん等質にみえるひとびとのあいだの異質性 *hétérogénéité* / *heterogeneity* をきわだたせ、相互行為させることをめざすことにあるといえよう。

[注]

- 1 当初は欧州連合理事会 Council of the European Union / Council of the European Union の事業であり、名称も「欧州文化都市」European City of Culture / ville européenne de la culture であったものが、2005年より欧州委員会の所轄となり、名称も現在のものにあらためられた。
- 2 メルクーリによる提案は1983年。
- 3 以後も、グラスゴー（イギリス）、ダブリン（アイルランド）、マドリッド（スペイン）、アントワープ（ベルギー）、リスボン（ポルトガル）、ルクセンブルク（ルクセンブルク）、コペンハーゲン（デンマーク）、テッサロニキ（ギリシャ）、ストックホルム（スウェーデン）、ヴァイマル（ドイツ）と、1999年まで、1国1都市、かつ首都級の開催地がつけられた。
- 4 開催都市は相互に協力することがもとめられる。
- 5 EUから交付される予算は150万ユーロ（およそ1.5億円）と少額であるため、経済的恩恵よりはブランドを求めて応募すると分析されている（リベルタス・コンサルティング2009）。もちろん、経済効果はおおきな訴求要素であり、2004年の北仏リール市が欧州文化首都の開催地となったときの予算は73.7百万ユーロ（およそ78億円）であり、1ユーロあたり12ユーロの還元があり、2013年に予定されている南仏マルセイユ市の予算では、1ユーロあたり8ユーロの還元がみ込まれている（リベルタス・コンサルティング、2009:105）。
- 6 一昨年2010年はエッセン（ドイツ）、ペーチ（ハンガリー）、イスタンブール（トルコ）であり、ことしはトゥルク（フィンランド）とタリン（エストニア）、来年はギマランイス（ポルトガル）とマリボル（スロヴェニア）と、いずれも国境もしくは、国境付近の街がえらばれている。
- 7 この点にかんしては、夙に小松（1972）が「民俗的次元での山中他界観の根底には、山岳が、現世の最果てであるという認識と共に、この現世とその遙か彼方のどこかに存在するとされている隔絶した世界である他界とを結びつけ媒介しているという認識が存在して」（187-188）いと指摘しているが、小松は「山岳＝他界」として、その「境界性」を他界の従属物とみなしており、その点において、われわれとかがえを異にする。
- 8 『古事記』では「伊邪那岐」「伊邪那美」、『日本書紀』では「伊弉諾尊」「伊弉冉尊」と記される。
- 9 『日本書紀』では「一書（あるふみ）に曰く」として異説が併載されているが、その9番目にこの記述がみられる。
- 10 「冥界の王の宮」にいたるべしとされながら、じっさいにおもむいたのが「世界の果て」であることは、「冥府の王の宮」は、古事記の「黄泉の国の殿」とおなじく《境界》であることを示唆する。オルベウスが亡き妻をもとめて冥界くだりをしたときも、到達したのは「冥府の王の宮」であった。
- 11 いわゆる「怪」の出る場所は《境界》である。
- 12 五月祭がおこなわれる5月1日は「夏のはじまり」であり、半年後の11月1日は「冬のはじまり」である。ハロウィンは10月31日の晩におこなわれるが、これは実質的に11月1日——かつての元日——の開始時とみなしてよからう。いずれも豊穣にかんして、前者は予祝儀礼として、後者は祈願儀礼としておこなわれた祭礼が起源であったとかがえられる。また、日本では、6月30日の「夏越（なごし）の祓（はら）え」、12月31日の「年越の祓え」が、人間のパワーを持続するための祭礼としていられている。
- 13 民俗学のよくしられた概念である「ハレ・ケ・ケガレ」について、宮田（1979）は、「ケガレ」には農耕の危機である「食枯れ」と人間のパワーの危機である「気枯れ」の意があり、これらを「ハレ」によって回復し、「ケ」を維持すると論ずる（:100-102）。
- 14 このかがえかたは、いうまでもなく「構築主義」によっている。この思考法の詳細については、福島（2006）を参照されたい。
- 15 日本にかんする現存する最古（3世紀末）の文献である『魏志倭人伝』の「邪馬台国」の説明には、「国々に市あり、有無を交易し、大倭をしてこれを監せしむ」とあって、すでに交易の場としての「市」の存在が確認される。
- 16 これらの語が定期的な「市」のほか「緑日」の意ももつのは、このためである。
- 17 しかしながら、このような、「内部」のエネルギーの維持のため「外部」のパワーを導入するという図式が前提するのは、「此界」からの一方向的認識構造であり、「外部＝他者」を必要以上に「聖別化」もしくは「賤別化」という危険性をはらんでいるため、注意が必要である。
- 18 「境の神」としては、日本の道祖神、すなわち塞（さい）の神が同様の性質をもつ。
- 19 以後にいう「他者」とは、「他界のひと」ではなく、「外部のひと」として、コミュニケーション可能かどうかも定かではない、「絶対的他人」Autreをさす。
- 20 じっさい、古代ギリシャでは、市場が街の周辺から中心部に移動したさい、商売にたざざわれるのは、財産所有権や市民権をもてない在留外国人という「内なる他者」に限定されていたとされる（Agnew, 1986:46）。
- 21 もちろん、それぞれの市の収益を手にした修道士たちの所属する、サン＝ラザール修道院とサン＝ジェルマン＝デ＝ブレ修道院という宗教施設が、そもそも「俗世」をはなれた地にたてられていることも無関係ではない。
- 22 カプチン会女子修道院におさめられた聖オウイディウスの遺物をみようとなつてきたひとびとあいてにひらかれた商いの場が起源とされる。のち1764年に、ちかくにヴァンドーム広場ができ、そこに市がうつった。
- 23 もとは墓地でも市がひらかれていたのが禁止され、塀をつくって閉じられた空間とされた。
- 24 たとえば、『万葉集』第12巻の詠み人知らずの歌「紫は灰指す物ぞ海石榴市（つばいち）の八十の街（ちまた）に相へる兒や誰」は、「市」が歌垣の場であった証とされる。
- 25 筆者もたざざわってきた大阪野外演劇フェスティバル（1999-）のように、行政が公園などの土地を貸しだすケースはまれかもしれない。日本のばあい、おおくは、寺社の境内や私有地に仮設劇場がたてられてきた。また、パリのサン＝ランベール公園 Square Saint-Lambertのように、「常設」の野外演劇スペースが設けられている

- ケースも存在する。
- 26 筆者の所属する演劇集団の「浪花グランドロマン」は、1991年から毎年大阪市内に仮設劇場をたて、野外劇もしくはテント劇を上演してきたが、われわれにとって、その場所は、一定期間、「帰るべき」本拠地、すなわち日常空間となるのが常である。
- 27 たとえば、薩摩藩では他国からきた商人に祈祷や占いを依頼することを禁ずる命令がだされていたが、これは、非定住者としての商人もまた「異人=他者=力を有する者」とみなされていたことの証左となっている（高取、1977:10）。
- 28 語根の ar- は「結びつけること」「とりつけること」をあらわすとされる（Bréal & Bailly, 1885:18）。
- 29 ars は古ギリシヤ語 テクネー techne の訳語でもあったが、語源的に木工のような「手わざ」の意味をもつこの techne を、プラトンもアリストテレスも「知」のいっしゅととらえている。
- 30 現代において、このような《境界》は、かならずしも物理的空間に限定されないともかんがえられる。たとえば、ネットワーク上に展開されるヴァーチャルな交流空間がそれであり、動画投稿サイト「Youtube」や、それに対抗してたちあげられた「ニコニコ動画」は、その交流からあらたなアートが創発されている点において、その一例であるといえるかもしれない。

[文献]

赤坂憲雄, 1985, 『異人論序説』 砂子屋書房

赤坂憲雄, 1989, 『境界の発生』 砂子屋書房

網野善彦, 1987, 『増補 無縁・公界・楽』 平凡社ライブラリー150, 平凡社, 1996

折口信夫, 1928, 鸞替へ神事と山姥, 『折口信夫全集』第16巻, 中公文庫, 中央公論社: 417-429

折口信夫, 1952, 民族史観における他界観念, 『折口信夫全集』第16巻, 中公文庫, 中央公論社: 309-366

嘉名光一, 2012, 文化・アートを活用した都市再生の試み——大阪の歴史的都心における船場アートカフェの取り組み——『URP GCOE DOCUMENT 13』大阪市立大学都市研究プラザ: 6-27

神田由築, 2004, 都市文化と芸能興行——大坂を中心として——, 『都市文化研究』3, 大阪市立大学大学院文学研究科都市文化センター: 138-151

喜安朗, 1982, 『パリの聖日曜日』岩波現代新書, 岩波書店, 2008

鯨井千佐登, 2006, 『境界の現場』 辺境社

呉茂一, 1956a, 『ギリシア神話』上, 新潮社

呉茂一, 1956b, 『ギリシア神話』下, 新潮社

國學院大學デジタル・ミュージアム, 2011, 『万葉神事語辞典』k-amc.kokugakuin.ac.jp/DM/dbTop.do?class_name=col_dsg [Online available: 2011/12/20]

小坂井敏晶, 2004, 開かれた国家理念が秘める閉鎖機構——フランス同化主義をめぐって, 石井・工藤編『フランスと

その〈外部〉』東京大学出版会

小松和彦, 1972, 世捨てと山中他界——山岳空間の認識論的構造, 『神々の精神史』増補新版, 北斗出版, 1985: 177-197

高取政男, 1977, 遁世・漂泊者の理解をめぐって, 山折哲雄・宮田登編『漂泊の民俗文化』日本歴史民俗論集8, 吉川弘文館, 1994: 2-16

谷川健一, 1983, 『常世論』講談社学術文庫, 講談社, 1989

塚田孝, 2004, 大坂における傾城町の成立と性格, 『都市の異文化交流《大阪と世界を結ぶ》』大阪市立大学文学研究科叢書2, 清文堂

土井淑平, 1997, 『都市論』三一書房

秦孝治郎, 1977, 『露天市・縁日市』[坂本武人編], 中公文庫, 中央公論社, 1993

廣末保, 1965, 遊行的なるもの, 『悪場所の発想』廣末保著作集6, 影書房, 1997

廣末保, 1970/88, 悪場所論おぼえがき, 『悪場所の発想』廣末保著作集6, 影書房, 1997: 179-203

福島祥行, 2002, 演劇は祝祭か——《境界》の相互行為的発生——, 『Theatre Research Bulletin』第6号, 近現代演劇研究会: 6-11

福島祥行, 2004, 都市の境界性と遊行性, 『Lutèce』第32号, 大阪市立大学フランス文学会: 53-61

福島祥行, 2006, 独我論と普遍性の構造——構築主義的コミュニケーション研究のこころみ2——, 『人文研究』第57巻, 大阪市立大学大学院文学研究科: 165-180

宮田登, 1979, 『神の民俗誌』岩波新書黄97, 岩波書店

横田冬彦, 2000, 芸能・文化の世界, 横田冬彦編『芸能・文化の世界』シリーズ近世の身分的周縁2, 吉川弘文館: 1-18

リベルタス・コンサルテンィグ, 2009, 文化芸術創造都市に関する調査研究文化庁報告書, http://www.bunka.go.jp/bunka_gyousei/torikumi/pdf/chousa_houkoku.pdf [Online available: 2011/12/20]

Agnew, Jean-Christophe, 1986, 『市場と劇場』[中里壽明] 平凡社, 1995

Bréal, Michel & Bailly, Anatole, 1885, *Dictionnaire étymologique Latin*, Hachette

Caillois, Roger, 1950, 『[改訳版] 人間と聖なるもの』[塚原史他] せりか書房, 1994

Commission européenne, 2011, Capitales européennes de la culture, http://ec.europa.eu/culture/our-programmes-and-actions/capitals/european-capitals-of-culture_fr.htm [Online available: 2012/03/12]

Corbin, Alain, 1982, *Le Miasme et la jonquille: L'Odorat et l'imaginaire social XVIIIe-XIXe siècles*, Aubier Montaigne

Fiero, Alfred, 1996, 『パリ歴史事典』[鹿島茂他] 白水社, 2000

Walford, Cornelius, 1883, 『市の社会史』[中村勝] そしえて, 1984

7 報告 船場アートカフェの活動について 2008年度—2011年度

Report about Senba Art Cafe April 2008 – March 2011

特任講師 高岡 伸一 修士 (工学)

大阪市立大学都市研究プラザ

TAKAOKA Shinichi, M.Eng.

Adjunct Lecturer of Urban Research Plaza, Osaka City University

■2008年度

2008年度は、「芸術による都市再生」を研究テーマに掲げた船場アートカフェ第2期の初年度にあたる。従って、前期は活動をはじめするための準備に費やされ、ようやく後期から主催事業を行うことができた。2008年度は第2ステージのスタートに相応しく、その後主要プログラムとして定着していくこととなる、新しい試みが多くなされたのが特徴的である。現在、船場アートカフェにおける最も重要なプロジェクトとなっている「まちのコモンズ」は、2006年度からの「船場建築祭」を発展させるかたちで、2008年度からはじまった。また、2月の1ヶ月28日間、船場アートカフェのメンバーを中心に、毎日レクチャーやワークショップを開催し続ける「マンスリーアートカフェ」を開始したのもこの年であった。舞踊家の佐久間新をナビゲーターに、身体から都市を読み解くという、これまでのまちあるきとは全く違ったユニークなワークショップ「大阪ピクニック」も2008年度からである。

その他、船場アートカフェのディレクターである森洋久(当時)と、詩人の上田假奈代によって2007年度に行われたワークショップ「あしたの地図よ」のスキームを発展させ、大阪市東成区と共催した「ひがしなり あしたの地図よ」は、船場アートカフェのコンテンツを行政が地域再生のための手法として実施した事例として、特筆しておきたい。

■2009年度

2009年度は、前年に実施した新しい事業の結果を踏まえ、修正と更なる充実をはかる年となった。「まちのコモンズ」をエリアを拡大して開催したのをはじめ、「大阪ピクニック」と「マンスリーアートカフェ」も2回目を開催することができた。とりわけ船場アートカフェがスタートした2006年から毎年実施してきた、大阪市立大学附属病院におけるアートプロジェクト「Coco-A」は、この年に大きな飛躍をみせた。船場アートカフェのディレクターでもあるアーティストのハナムラチカヒロが、病院高層棟の大きな吹抜空間で実施した大規模なインスタレーション「霧はれて光きたる春」は、社会的にも大きな注目を集めた。

その他、文化庁の助成によって開催された「地域のためのアートマネジメント講座」は、芸術によ

る都市再生をはかるためには、美術館ではなく、地域のなかでアートを構想することのできる人材を育成することが急務であるとの考えから実施された事業で、名義上船場アートカフェは後援となっているが、実際はメンバーがその実施に深く関わり、会場の提供も行った。また、船場の歴史を考える上で非常に重要な建築である船場センタービルを会場に、その歴史と特徴をパネル展示した「船場センタービルミュージアム in 船場まつり」や、南船場の複数の店舗に障がい者によるアート作品を展示し、まち全体のミュージアム化を試みる「プライベート美術館@大阪・南船場」(主催:たんぼぼの家)は、まさに「芸術による都市再生」の実践であった。

■2010年度

2010年度は「芸術による都市再生」をテーマに掲げた船場アートカフェ第2期の最終年度にあたる。今年度はこれまでの2年間の成果を、海外との関係から問い直す年となった。歴史の古い建築をリノベーションすることで、停滞する既成市街地と地域のコミュニティ活性化をはかり成果を上げているドイツ・ハンブルグの企業 steg を招いて開催した「大阪/ハンブルグ リノベーション・ワークショップ」(共催事業)では、大阪における実践との比較を通じて、大阪の今後のまちづくりや建築の活用可能性を考える機会となった。また日韓の若手アーティストを交換し、異国の地域に滞在しながら制作に取り組んだ「Project House」(共催)は、地域に新たな発見をもたらすアートの可能性を検証する機会となった。ドイツでアートNPOのディレクターを務めるレオニー・パウマン氏を招いて主催したアートマネジメント講座では、市民が主体的に展覧会を企画していくそのユニークな手法と成果を紹介いただき、「地域のためのアートマネジメント」がもつ大きな可能性をあらためて確認することができた。

船場アートカフェはこの年、「まちのコモンズ」をはじめとする船場での活動が評価され、「第8回日本都市計画家協会特別賞(関西支部賞)」と、国土交通省近畿地方整備局が主体となって実施する「第3回ゆめづくりまちづくり賞」の優秀賞を受賞した。

■2008年度 区分(Lec:レクチャー Mus:音楽講座・演奏会 Dis:ディスカッション Spe:講演 WS:ワークショップ Exp:社会実験イベント Exh:展示 Res:研究会 Sym:シンポジウム)

プログラム名	開催日	会場	主催等の別	区分	備考
大阪でアーツカウンシルをつくる会	3/25～11/25	船場アートカフェ	協力	Res	6回開催、主催：大阪でアーツカウンシルをつくる会
「コミカル&シニカル」のつくり方・韓日現代写真展 報告会	6/8	船場アートカフェ	協力	Sym	主催：韓日現代写真展コミカル&シニカル報告会実行委員会
アートミーツケア学会公開トーク「身体・表現・関係性」	6/23	船場アートカフェ	協力	WS etc.	主催：アートミーツケア学会
「文化政策とCCDセミナー―持続可能な文化発展―」大阪セッション	11/15	高原記念館	協力	Sym	主催：たんぼぼの家
まちのcommons in 高麗橋2丁目(船場建築祭3)	11/25～29	高麗橋2丁目	主催	Exp	大阪楽座事業(大阪府) [2.嘉名論文]、[3.諏訪論文]、[8.高岡他報告]参照
ひがしなり あしたの地図よ	2/14、21、28	東成区	共催	WS	共催：東成区役所、[5.花村論文]参照
マンスリーアートカフェ	1/23、2/1～28	船場アートカフェ	主催	Lec etc.	[11.再録]参照
大阪ビクニック01「坂」	3/7、14、21	船場アートカフェ他	主催	WS	[9.再録]参照
Coco-A Vol.6 市大病院アートプロジェクト「風のおみく詩」	3/22～4/13	市大附属病院	主催	Exh	[4.山口論文]、[5.花村論文]参照

■2009年度

プログラム名	開催日	会場	主催等の別	区分	備考
タイ舞踊ワークショップ	4/14	船場アートカフェ	主催	WS	
タイ舞踊劇：ストン王子とマノラー	4/18	世界館	共催	Spe	共催：ナータリラー・タイカルチャーセンター
地域のためのアートマネジメント講座	5/23～2/20	船場アートカフェ他	後援	Lec	主催：地域アートマネージャー育成事業実行委員会 (都市研究プラザ)、文化庁支援事業
野外演劇と「共同体」	6/26	船場アートカフェ	協力	Lec	主催：日本演劇学会
船場センタービル ミュージアム in 船場まつり	9/14～21	船場センタービル	主催	Exh etc.	
大阪ビクニック02「坂」	10/9、12、16	船場アートカフェ他	主催	WS	[9.再録]参照
なにわとスクールん♪「電子音楽講座～アンビエント2009～」第1回	11/15	船場アートカフェ	後援	Mus	主催：大阪市(現代芸術創造事業)
まちのcommons 2009(船場建築祭4)	11/16～21	北船場界限	主催	Exp	大阪楽座事業(大阪府) [2.嘉名論文]、[3.諏訪論文]、[8.高岡他報告]参照
プライベート美術館@大阪・南船場	11/19～25	南船場	協力	Exh	主催：たんぼぼの家
なにわとスクールん♪「電子音楽講座～アンビエント2009～」第2回	12/20	船場アートカフェ	協力	Mus	大阪市(現代芸術創造事業)
アジアの民族音楽レッスン6:北タイの音楽・ラーナー王朝の響き	1/8～29	船場アートカフェ	主催	Mus	[10.再録]参照
マンスリーアートカフェ	2/1～28	船場アートカフェ	主催	Lec etc.	[11.再録]参照
Coco-A Vol.7 市大病院アートプロジェクト「霧はれて光きたる春」	3/8～12	市大附属病院	主催	Exh	[4.山口論文]、[5.花村論文]参照

■2010年度

プログラム名	開催日	会場	主催等の別	区分	備考
クリエイティブワークショップ1(講師:佐久間新)	6/23	高原記念館	主催	WS	
クリエイティブワークショップ2(講師:ハナムラチカヒロ)	6/30	高原記念館	主催	WS	
クリエイティブワークショップ3(講師:佐久間新)	7/21	市大附属病院	主催	WS	
大阪/ハンブルグ リノベーション・ワークショップ	8/24	文化交流センター	共催	WS	共催：都市問題研究「く住みごたえのある町をつくる」
Project House	9/16～11/19	フラット他	共催	Exh	共催：日韓合同企画ProjectHouse実行委員会
インドネシア芸術大学+マルガサリ ガムランコンサート	9/18	河内長野	共催	Mus	共催：マルガサリ、河内長野市文化振興財団
クリエイティブワークショップ4(講師:上田假奈代)	9/27	高原記念館	主催	WS	
大阪ビクニック03「地下から空へ」	10/15、17、29	船場アートカフェ他	主催	WS	
「産業と文化：大阪の未来へ」～大阪市立大学130周年記念事業～	11/1	綿業会館	主催	Sym	主催：都市研究プラザ
まちのcommons2010(船場建築祭5)	11/1～5	北船場界限	共催	Exh	共催：まちのcommons実行委員会、大阪楽座事業(大阪府) [2.嘉名論文]、[3.諏訪論文]、[8.高岡他報告]参照
プライベート美術館@大阪・南船場	12/1～25	南船場	協力	Lec	主催：たんぼぼの家
アートマネジメント講座 レオニー・パウマン氏レクチャー in 大阪	12/20	船場アートカフェ	主催	Lec etc.	
マンスリーアートカフェ	2/1～28	船場アートカフェ	主催	Exh	
Coco-A Vol.8 市大病院アートプロジェクト「あなたの“いのち”を支える手」	2/28～3/11	市大附属病院	共催	Sym	[4.山口論文]参照
北船場近代建築サミット in 旧・八木通商ビル	3/19	旧・八木通商ビル	共催		主催：船場近代建築ネットワーク



地域のためのアートマネジメント講座(第1回、会場：キャンパスポート大阪)



船場センタービル ミュージアム in 船場まつり(会場：船場センタービル)

■2011年度

2011年度から嘉名光市がプロデューサーとなり、新たな研究テーマとして「文化創造と共化による都心再生プラットフォーム構築に関する研究」を掲げ、第3期の船場アートカフェがスタートした。これまでの成果を踏まえ、都市再生のための諸活動を展開するために必要なプラットフォームの構築を目指したものである。

拠点も中船場の久太郎町から北船場の平野町1丁目に移転した。場所は超高層ビルの地下1階で、もともとギャラリーとして使われていた空間である。「まちのコモンズ」をはじめとして近年はより北船場をフィールドとする比率が高まってきていたので、移転によって地域との連携がより高まるのが期待された。面積も倍増し、地下といっても公開空地から直接下りてこられるサンクンガーデンが設けられており、屋外に面した開放的な空間となっている。

我々はこの空間を地域や諸活動のプラットフォームとすべく、カフェのようにテーブルと椅子を並べ、簡単ではあるが来訪者にコーヒーを提供できる設備を整え、毎週水・木・金の17時から21時までには常に開館して、誰でも来られる体制にした。元ギャラリーであることを活かして展示スペースを設け、船場アートカフェの活動をはじめ、諸団体の活動成果を展示することを行った。また地域のまちづくりの会合や、都市やアートに関する各種研究会や討議などの会場として積極的に提供して、船場アートカフェを都市のネットワークの結節点とすることを目指した。その結果は表の通りである。とりわけ、水都大阪フェス2011との連携が目立った。

研究初年度であり、場所を移転したこともあって、主催事業は後期からようやく本格的に稼働することができた。これまで2月に集中して開催していたマンスリーアートカフェを、月1回の開催に変更し、船場アートカフェのメンバーを講師に、時にゲストを招きながらカフェトークを開催した。コーヒーを片手に都市研究をはじめとする大学知の最前線を知る機会を提供し、積極的な議論によって市民知との交感をはかった。

4回目の開催となる「まちのコモンズ」はこの年に大きく発展した。北船場には以前から様々な市民活動やまちづくりの実践が行われており、秋に

なると複数の組織が都市再生や地域活性化を目的にイベントを開催している。そこでバラバラに展開しているそれらの活動を集約し、相乗効果によってより効果的な催しとすることが目指された。具体的には船場地区 HOPE ゾーン協議会、堺筋アメニティソサエティ、そして船場アートカフェが関わるまちのコモンズ実行委員会が協働して「船場博覧会2011」を開催し、「まちのコモンズ2011」はそのなかに含まれるかたちとなった。協働によってそれぞれのコンテンツやネットワークを持ち寄り、企画に関わる地域の人の数が増え、北船場の広域をカバーする「地域のイベント」として開催することができた。まさにコモンズ（共化）によるプラットフォーム構築の実践である。

また、大阪府が主催するアートイベント「おおさかカンヴァス推進事業」に船場アートカフェとして応募して採択され、御堂筋沿道の公開空地をはじめとするオープンスペースを活用し、カフェの出店と音楽ライブを行う社会実験「ASIAN ARTS CROSSING Project」を行った。



写真上 マンスリーアートカフェ(第2回、講師：ハナムラチカヒロ)
写真下 写真展 「名建築から眺める大阪の都市風景」

■2011年度

区分(Lec:レクチャー Mus:音楽講座・演奏会等 Dis:ディスカッション Spe:講演 WS:ワークショップ Exp:社会実験イベント Exh:展示 Res:研究会 Sym:シンポジウム)

プログラム名	開催日	会場	主催等の別	区分	備考
第1回マンズリーアートカフェ「そう、都市は生きている～空間から場所へ～」 講師:嘉名光市	9/9	船場アートカフェ (辰野ひらのまちギャラリー)	主催	Lec	
つなぐプログラム参加団体対象説明会	9/11	船場アートカフェ (辰野ひらのまちギャラリー)	協力	Lec	主催:水都賑わい創出実行委員会
防災教育リーダー養成講座(実技編)	9/14	船場アートカフェ (辰野ひらのまちギャラリー)	協力	WS etc.	主催:水都賑わい創出実行委員会
第2回マンズリーアートカフェ「風景へのまなざしをデザインする」 講師:ハナムラチカヒロ	10/14	船場アートカフェ (辰野ひらのまちギャラリー)	主催	Lec	
名建築から眺める大阪の都市風景 写真展	10/14～11/18	船場アートカフェ (辰野ひらのまちギャラリー)	主催	Exh	
ASIAN ARTS CROSSING Project [水都・御堂筋に響くアジアの調べ]	10/24～26	御堂筋周辺、 土佐堀川周辺	主催	Exp	おおさかキャンパス推進事業(大阪府) [8.高岡他報告]参照
大阪ビクニック04「その後の世界で」ワークショップ	11/4、5、11	淀川周辺他	主催	WS	
アンダーグラウンドの後でー中国インディペンデント映画の現在ー	11/5	船場アートカフェ (辰野ひらのまちギャラリー)	主催	Exh	
第3回マンズリーアートカフェ「大阪ビクニック04ーその後の世界でー」 講師:佐久間新、ゲスト:田中みよ	11/11	船場アートカフェ (辰野ひらのまちギャラリー)	主催	Lec	
船場博覧会2011(まちのコモンズ2011)	11/21～25	北船場界限	共催	Exp	共催:まちのコモンズ実行委員会、大阪集客プラン 支援事業 [3.諏訪論文]、[8.高岡他報告]参照
ええはがき回顧展	11/30～	船場アートカフェ (辰野ひらのまちギャラリー)	協力	Exh	主催:おおさかええはがき研究会
水都大阪フェス2011・水都レポーターふりかえり会議	12/3	船場アートカフェ (辰野ひらのまちギャラリー)	協力	Dis	主催:水都賑わい創出実行委員会
第4回マンズリーアートカフェ「文字フェチの日常3」 講師:檜垣平太	12/9	船場アートカフェ (辰野ひらのまちギャラリー)	主催	Lec	
セミナー「ナショナルトラストについて」	12/7	船場アートカフェ (辰野ひらのまちギャラリー)	協力	Lec	主催:日本建築家協会近畿支部 大阪地域部会
大阪水辺バルふりかえり会議	12/12	船場アートカフェ (辰野ひらのまちギャラリー)	協力	Dis	主催:水辺バル運営委員会
船場簡単グラフィック倶楽部 全8回 講師:檜垣平太	12/14～3/14	船場アートカフェ (辰野ひらのまちギャラリー)	主催	Lec	
パブリックスタイルレクチャー	12/17	船場アートカフェ (辰野ひらのまちギャラリー)	協力	Lec	主催:NPO法人パブリックスタイル研究所
水都大阪ブランドワーキング・ミーティング	1/10	船場アートカフェ (辰野ひらのまちギャラリー)	協力	Res	主催:水都大阪推進委員会ブランドワーキング
大阪ええはがき研究会定例会	1/12	船場アートカフェ (辰野ひらのまちギャラリー)	協力	Dis	主催:大阪ええはがき研究会
第5回マンズリーアートカフェ「2012年ボーカロイドの旅」 講師:増田聡、ゲスト:谷口文和	1/13	船場アートカフェ (辰野ひらのまちギャラリー)	主催	Lec	
大阪にアーツカウンシルをつくる会・ミーティング	1/19	船場アートカフェ (辰野ひらのまちギャラリー)	協力	Dis	主催:大阪にアーツカウンシルをつくる会
大阪市立大学都市計画研究会(COU)	1/20	船場アートカフェ (辰野ひらのまちギャラリー)	協力	Res	主催:大阪市立大学都市計画研究会(COU)
クリエイティブ・カフェ17「ランドリー氏と大阪を語る夕べ」 講師:C・ランドリー	2/3	船場アートカフェ (辰野ひらのまちギャラリー)	協力	Lec	主催:大阪創造都市市民会議/ 大阪市立大学創造都市研究科
第6回マンズリーアートカフェ「Art in healthcare 医療とアート、その将来」 講師:山口(中上)悦子、ゲスト:杉浦幹男	2/10	船場アートカフェ (辰野ひらのまちギャラリー)	主催	Lec	
第7回マンズリーアートカフェ 「ひととはどんなふうにかたがたに話しかけるのか?ーコミュニケーションを研究しよう(その1)ー」 講師:福島祥行	3/9	船場アートカフェ (辰野ひらのまちギャラリー)	主催	Lec	
「いま、都市をつくる仕事」展	3/22～4/13	船場アートカフェ (辰野ひらのまちギャラリー)	協力	Exh	主催:日本都市計画学会関西支部 次世代の関西研究会
日本都市計画学会関西支部次世代の関西研究会会合	3/22	船場アートカフェ (辰野ひらのまちギャラリー)	協力	Dis	主催:日本都市計画学会関西支部 次世代の関西研究会
大阪の都市開発の現状に関する研究会	3/23	船場アートカフェ (辰野ひらのまちギャラリー)	協力	Res	主催:大阪都市環境デザインネットワーク

8 報告 「まちのコモンズ」という試み

Report about Experiments of 'Urban Commons'

特任講師 高岡 伸一 修士 (工学)

大阪市立大学都市研究プラザ

TAKAOKA Shinichi, M.Eng.

Adjunct Lecturer of Urban Research Plaza, Osaka City University

前期博士課程 高原 一貴

大阪市立大学大学院工学研究科都市系専攻

TAKAHARA Kazuki

Graduate Student of City Planning

Graduate School of Engineering, Osaka City University

■はじめに

船場アートカフェは、2006年と2007年に「船場建築祭」を開催した。歴史的都心である船場に多く残る近代建築に着目し、ビジネスや商業とは異なる創造的活用をイベントという形態で提示することによって、地域活性化の方策としての近代建築活用の可能性を検証したものである。その試みは一定の成功をおさめ、現在の船場におけるレトロビルブームとでもいうべき状況に、少なからず影響を与えたといえる。

2008年度から毎年秋に開催している「まちのコモンズ」は、「船場建築祭」の発展形として始まった。歴史的都心である船場には、近代建築の他にも多様な空間資源や、豊かな文化・伝統が存在する。その魅力をあらためて顕在化させ、共有の文化的資源として位置付け直すことで、地域の活性化やコミュニティの形成を促すことを目指したものである。

■2008年度

「まちのコモンズ」最初の年となる2008年は、北船場のなかでもとりわけ格式が高いといわれる高麗橋、その2丁目エリアに着目した。高麗橋という町名は、大阪城へと至る公儀橋として東横堀川に架かる橋の名に由来する。かつての三越をはじめとして、多くの老舗が軒を連ねて栄えた通りであり、今もその面影を有している。近代建築や老舗料理店、古美術商や画廊といった文化的資源が数多く存在するエリアだ。また、町内には高層ホテルがあり公開空地が設けられているなど、オープンスペースの活用を検証するのもに適していた。2丁目の振興町会長を務める池田吉孝氏の存在も大きい。明治創業の洋服店を今に引き継ぐ池田氏は、船場の文化と伝統に誇りをもち、現在の船場が抱える諸問題に対して、大きな危機感をもっていった。現在に至る「まちのコモンズ」の継続は、池田氏の全面的な協力によって成り立っている。

2008年度は8つのプログラムを実施した。高麗橋2丁目には3つの近代建築が現存する。その中から、建築家W・M・ヴォーリズが設計監修した浪花教会の礼拝堂を会場に、シンポジウムを開催した。イベントの開催によって、普段内部を観ることが困難な現用の近代建築を一般に開放する試みは、「船場建築祭」を引き継ぐものである。

「まちのコモンズ」での新しい試みとしては、公開空地を活用した音楽ライブがある。船場には、総合設計制度によって生みだされた数多くの公開空地が存在するが、そのほとんどは特に活用されることなく、単なる空地となっている。そこで「まちのコモンズ」では、オフィスワーカーが退社して地下鉄の駅に向かう夕方のタイミングを狙い、期間中日替わりでアジア音楽の演奏家による屋外のミニライブを開催した。どこからともなくエキゾチックな調べが流れてきて、ふと駅へと急ぐ足を止める。音楽がきっかけとなり、人々がまちなかのオープンスペースの活用可能性に気付くことを目論んだものだ。

船場には古い歴史をもつ老舗料理店が多く存在する。老舗の味も、街の優れた文化のひとつといえるだろう。特に高麗橋2丁目には、高級料亭として有名な「吉兆高麗橋店」がある。このような高級料亭は、殆どの人にとって「私とは関係のない存在」である。しかし、それは経済的な消費活動の側面をみた場合の話である。特に船場は近代化の過程で純粋なオフィス街へと変貌し、経済活動の場としてのみ捉えられがちであるが、そういった労働や消費活動とは異なる回路を、都市と人々の間に生み出すことが、「まちのコモンズ」の目的である。そこで吉兆の屋外駐車場を全面的に開放し、昔懐かしい餅つきをおこなっていただいた。つき上がったお餅を料亭のだしで雑煮にし、参加した人々に無料でふるまった。高級料亭の味が体験できるとあって、用意した100名分の雑煮はあっという間になくなった。高級料亭も、地域の

まちのコモンズ 船場建築祭3 in 高麗橋2丁目

主催：大阪市立大学都市研究プラザ船場アートカフェ

期間：2008年11月25日(火)～29日(土)

船場建築祭実行委員会

助成：大阪楽座事業(大阪府)

共催：集英連合高麗橋2丁目振興町会

参加者数：延べ560名(推計)

開催プログラム

No.	プログラム名	種別	会場	出演者・制作
1	シンポジウム	トーク	歴史的建築	大学、クリエイター、地域
2	映像	展示	ギャラリー	クリエイター
3	アジア音楽ライブ	パフォーマンス	公開空地	クリエイター
4	高麗橋通まちあるきツアー	ワークショップ	まちなか	大学
5	水引体験教室	ワークショップ	オフィスビル	地域
6	近代建築セミナー	トーク	オフィスビル	大学
7	吉兆お餅つき	ワークショップ	老舗	地域
8	「アート」&「煎茶 de サロン」	展示+ワークショップ	ギャラリー	地域



左上/ギャラリーのショーウィンドウを使った映像展示 右上/ホテルの公開空地を活用した音楽ライブ
 左下/空きテナントを活用した老舗祝儀用品店による水引教室 右下/老舗高級料亭によるお餅つき。雑煮にしてふるまった

ためならと高い敷居を取り払って、門戸を開いてくれたのである。

船場では、テナントビルの慢性的な空室率の高さが深刻な問題となっているが、空きテナントも共有の空間資源と捉えられるのではないかと考えた。前述の池田氏は高麗橋2丁目でテナント業も営んでいるが、ワンフロアが空室となっていた。そこで空室をセミナールームとし、近代建築に関するレクチャーと、老舗祝儀用品店の店主が講師となって、手づくりで水引を制作するワークショップを開催した。各ビルの空室でこのような催しが継続的に開催されていけば、多数の人の目に触れることになり、テナント誘致にもつながるのではないだろうか。

2008年は初めての試みということもあり、参加者は500名を超える程度の小規模なものだったが、開催の成果はすぐに現れた。高麗橋2丁目全体の自主的な活動として、月に1回の道路清掃がはじまったのだ。これは音楽ライブの会場となったホテルの支配人の発案によるもので、「まちのコモンズ」をきっかけに生まれた池田氏とのコミュニケーションが発端となっている。

■2009年度

前年度の成果を足がかりにして、2009年度は範囲を拡大、高麗橋2丁目の南に並ぶ伏見町2丁目、そして道修町2丁目の3町で「まちのコモンズ」を開催した。2年目は実績があるので説明も具体的に、地域や企業の協力も得やすくなった。道修町は江戸時代以来の薬種問屋が集結するくすりの街として知られ、現在も主要な製薬会社のビルが軒を連ねる。特に2丁目はくすりの神様として「神農さん」の愛称で親しまれる少彦名神社があり、豊かな歴史をもつエリアである。毎年11月22日と23日に開催される「神農祭」は、大阪を代表する祭のひとつだ。神社には資料館が併設され、館内には道修町の歴史を今に伝える貴重な資料が展示されている。

そこで2009年度は開催期間を神農祭がはじまる前の11月16日から21日とし、「まちのコモンズ」を神農祭のプレイベントと位置付けた。道修町の歴史を広く知ってもらうため、通りに面して建つ製薬関連企業と組合のビル1階を借り、エントランスホールの大きなガラス面にスクリーンを設置、

夕方の帰宅時間に合わせて、昔の神農祭の映像や、資料館が制作した歴史紹介のアニメ映像を街並みに向かって上映した。

また、宮司の別所俊顕氏に講師になってもらい、仏教と違って普段あまり聞く機会のない、神道に関するレクチャーをしていただいた。船場には豊かな文化と並んで豊富な人材がいる。「まちのコモンズ」では、そのような街のタレントを可能な限り起用し、ヒトも地域の共有財産であることを伝えようとした。

道修町の歴史を今に伝える遺構としては、他に重要文化財に指定された旧・小西家がある。これは明治時代に建てられた、薬種問屋の町家建築である。普段は非公開であるが特別に協力を得て、座敷を会場にして芦屋小雁氏のトークと映画の上映会を開催した。芦屋氏は著名な芸人であると同時に、映画のコレクターとして知られる人物である。特に昭和30年代につくられた人気テレビ番組と映画「番頭はんと丁稚どん」が知られるが、そのドラマの舞台がまさに船場の薬問屋なのである。つまりかつての船場の薬問屋を描いて昭和30年代にヒットした映画を、役者として出演していた俳優の解説によって、まさに薬問屋であった町家の空間で鑑賞するという、道修町の歴史を重層的に折り重ねた、まさに「まちのコモンズ」に相応しい企画であった。

また、伏見町2丁目には1921年に建てられた元個人住宅の青山ビルと、1923年に建てられた元ホテルの伏見ビルという、ふたつの近代建築が隣り合って建っている。現在はいずれもテナントビルとして使われており、小ぶりのサイズが親しみやすい印象を街に与えている。その伏見ビルのオーナーから、昭和60年代に故・中島らもと現在劇作家として活躍するわかぎえふ氏が、伏見ビルに事務所を構えていた話を伺った。そこでわかぎ氏を伏見ビルに招いて、トークイベントを開催し、伏見ビルでの当時の中島氏の破天荒な生活ぶりや、わかぎ氏自身の船場に対する思いなどを語っていただいた。船場の歴史というと江戸時代や大正時代ばかりが語られるが、戦後の昭和も船場には文化が息づいていたのだ。

■2010年度

2010年度は大きな飛躍の年となった。これまで

まちのコモンズ2009 船場建築祭4

主催：大阪市立大学都市研究プラザ船場アートカフェ、船場建築祭実行委員会
 共催：集英連合高麗橋2丁目振興町会、同伏見町2丁目振興町会、
 同道修町2丁目振興町会

期間：2009年11月16日(月)～21日(土)
 助成：大阪楽座事業(大阪府)
 参加者数：延べ770名(推計)

開催プログラム

No.	プログラム名	種別	会場	出演者・制作
1	シンポジウム	トーク	歴史的建築	大学・地域
2	まちかど映像展示	展示	オフィスビル	大学・地域
3	アジア音楽ライブ	パフォーマンス	公開空地	クリエイター
4	北船場まちあるきツアー	ワークショップ	まちなか	大学
5	芦屋小雁が語る『番頭はんと丁稚どん』	トーク	歴史的建築	クリエイター
6	初心者のための神農さん講座	トーク	歴史的建築	地域
7	吉兆お餅つき	ワークショップ	老舗	地域
8	近代建築ナイトツアー	ワークショップ	歴史的建築	大学
9	「レトロ」がさらわれていた頃のはなし	トーク	歴史的建築	クリエイター



左上/浪花教会(1930年)で開催したシンポジウム 右上/重要文化財の町家を会場にした芦屋小雁氏のトークと映画上映
 左下/製薬関連企業のガラスファサードに設置した映像展示 右下/ぐすりの神様として知られる少彦名神社の宮司によるトーク

の「まちのコモンズ」は地域のイベントを謳いながら、その企画と準備は船場アートカフェ、つまり大学が主体となっていた。このままでは将来大学が船場から撤退したとき、「まちのコモンズ」は地域に定着することなく消滅してしまう。そこで2年の経験を踏まえ、2010年度は高麗橋2丁目振興町会長の池田吉孝氏を委員長に、地域の人々から構成される「まちのコモンズ実行委員会」を組織し、地域が主体となって開催することとした。もちろん、船場アートカフェも委員会の一員としてサポートを続ける。特筆すべきは委員の構成で、池田氏や少彦名神社の別所俊顕氏など船場にゆかりのある人物だけでなく、北船場で働くオフィスワーカーや、タワーマンションに暮らす住民も加わり、異なる属性をもつ多様な人々をつなぐ、新しいコミュニティの萌芽となりうる組織となった。またオブザーバーとして、大阪市都市整備局のまちづくり事業企画に所属する市の職員も加わった。

委員の豊富なアイデアとネットワーク、そしてバイタリティによって、2010年度は規模と内容が飛躍的に拡大した。開催範囲は6町に増え、プログラム数は合計19を数えるほどになった。限られた予算と人手でこれほどの内容を実行するのは、一見無謀に思えるかもしれない。しかしその多くは地域や企業が個別にこれまで実施してきたイベントであり、特に新たな準備や投資が必要のないものである。それらを「まちのコモンズ」の名のもとに集約し、ひとつの大きなイベントとして実行することで、相乗効果を狙ったのである。

そのなかでも、芝川ビルの存在がとりわけ際立つ。1927年に建てられた近代建築である芝川ビルは、近年大きな変貌を遂げ、マスコミなどからも注目を集める存在となっている。かつては会計事務所など固い印象の小規模事務所が集まるテナントビルであったが、近年その運営方針を大きく転換し、カフェやレストラン、ファッション系の店舗などを入れ、若い世代が集まるレトロビルとして人気である。かつてあった屋上のテラスも復元し、イベントスペースとして貸し出すなど、文化的な試みも積極的に行っている。まさにまちのコモンズが目指す、地域の文化資源の共有化を体現する建築といえる。

また、徐々にではあるが大企業の参画も増えてき

た。以前からサッポロビールが吉兆でのお餅つきに自社商品を提供していたが、2010年はJA大阪が野菜マルシェを開催し、照明器具メーカーの大光電機がショールームを会場として提供した。大企業には資金面での援助も期待されるが、何より企業に勤めるオフィスワーカーへ社内広報を行ってもらうことで、多くの人々が参加してくれることを期待した。

また2010年度から、開催エリア内で営業するレストランや店舗などへも協力を求めるようになった。店舗情報をイベントのパンフレットに無料で掲載する代わりに、期間中はイベントにちなんだサービスを客に提供してもらうというものだ。第一の目的は広報上の効果であるが、「まちのコモンズ」を地域の商業活動と切り離されたものとする



上／高層ビルに町家を再現した老舗店舗でのトーク
下／1912年建設の煉瓦造建築を会場にしたワインセミナー

まちのコモンズ2010 船場建築祭5

主催：まちのコモンズ実行委員会

協力店舗：27店舗

共催：大阪市立大学都市研究プラザ船場アートカフェ

助成：大阪楽座事業(大阪府)

期間：2010年11月1日(月)～5日(金)

参加者数：延べ1600名(推計)

■開催プログラム

No.	プログラム名	種別	会場	出演者・制作
1	シンポジウム「産業と文化：大阪の未来へ」	トーク	歴史的建築	大学、地域
2	朝ヨガ教室	ワークショップ	歴史的建築	地域
3	ナンバ歩き教室	ワークショップ	歴史的建築	地域
4	大阪学入門	トーク	歴史的建築	地域
5	街場の大阪論(船場編)	トーク	オフィスビル	大学、クリエイター
6	船場にまつわる文楽のはなし	トーク	老舗	地域
7	神道で考える来世のはなし	トーク	歴史的建築	地域
8	ワインとチーズのおはなし～映画をテーマに	ワークショップ	歴史的建築	地域
9	吉兆お餅つき	ワークショップ	老舗	地域
10	船場茶会(井上柳湖堂の煎茶 de サロン)	ワークショップ	ギャラリー	地域
11	船場茶会(谷松屋戸田商店の抹茶の会)	ワークショップ	ギャラリー	地域
12	クロマティックハーモニカコンサート	パフォーマンス	歴史的建築	地域
13	アジア音楽ライブ	パフォーマンス	公開空地	クリエイター
14	オープンカフェ	飲食・販売	公開空地	地域
15	オープンパブ	飲食・販売	駐車場	地域、クリエイター
16	JA夕市 イブニングマーケット	飲食・販売	公開空地	地域
17	芝川ビルの夢のコラボランチ	飲食・販売	歴史的建築	地域、クリエイター
18	THE STAGEの手づくり眼鏡教室	ワークショップ	歴史的建築	地域
19	船場研究体の船場まちあるきツアー	ワークショップ	まちなか	大学



左上/喜多俊之氏デザインの茶室ユニットを使ったお茶会 右上/タワーマンションの公開空地を活用したオープンカフェの営業
左下/コインパーキングを活用したオープンパブの営業 右下/学生がガイドを務めたまちあるきツアー

るのではなく、街ぐるみの参加意識をもってもらうことを考えたのである。

2010年度に開催したプログラムの中で、特に取り上げておきたいのがオープンカフェとオープンパブである。オープンカフェはプロムナード整備の進む三休橋筋に面したタワーマンションの公開空気を会場に、屋外でのカフェ営業を実施したものである。マンションに併設されるホテルのカフェに協力を依頼し、カフェテーブルと椅子を公開空気に配置して、店の商品を販売してもらった。通常、公開空地での営業行為は禁止されている。そこで「まちのコモンズ」では、市の担当部局と協議をし、地域の活性化を目的としたものであれば営業も可能の見解を得て、オープンカフェを実施した。11月の寒い季節で人通りも少なく、期待していた三休橋筋のガス燈点灯も間に合わなかったため、営業として成功したとはいえないが、市に許可を得たオフィシャルな行為として営業行為を行ったことについては、今後の公開空地の活用につながる実績を残したといえる。

一方、オープンパブは民間のコインパーキングを活用したものである。芝川ビルの隣には4台分のコインパーキングがあり、ここも芝川ビルを所有する会社の土地である。そこにベニヤ板で仮設のカウンターを設置し、芝川ビルに入居するイングリッシュパブの協力を得て、パブの営業を行った。こちらは地下鉄の入口に程近いという好立地もあり、会社帰りのオフィスワーカーを中心に連日賑わった。船場で増殖を続けるコインパーキングは地域の活力衰退の象徴のようにいわれるが、その存在を逆手にとって、駐車が少ない週末など、このようなイベントスペースとして活用することも考えられるのではないだろうか。

なお、開催範囲からは外れるが、「まちのコモンズ」の一環として、重要文化財である綿業会館を会場に、大阪市立大学の130周年記念シンポジウムを開催した。

■2011年度

2011年度の「まちのコモンズ」は、更に新たな段階へと突入した。元々船場は、市民活動やまちづくりの動きが活発なエリアである。個人の趣味や関心に根ざしたサークル活動から、大企業が名を連ねる地域振興を目的とした活動まで、その規模

や内容も様々である。「まちのコモンズ」が主なエリアとしている北船場に限っても、数多くの活動が存在し、そのうちのいくつかは、毎年秋になると地域活性化を目的とした文化的イベントを開催してきた。お互い同じような目的をもって重複するエリアで開催していることになり、メンバーが重なっているケースも多い。それらの動きが一緒になって、協働でイベントに取り組むことになるのは必然であった。具体的には、大阪市が推進するHOPEゾーン事業としてはじまった、北船場の地元からなる船場地区HOPEゾーン協議会と、堺筋の沿道企業によって組織・運営されている堺筋アメニティソサエティ、そしてまちのコモンズ実行委員会の3つの組織が共催という形態で、「船場博覧会2011」を開催することとなった。「まちのコモンズ2011」はその一部という位置づけである。

「船場博覧会2011」というフレームのなかで、3つの組織がそれぞれの自主プログラムを企画・実行する。第三者からみればひとつのイベントなので、それぞれの負担は軽くしながら、全体ではバラエティ豊かで充実したプログラムにみせることが可能だ。前年度の「まちのコモンズ」は19のプログラムを実施したが、2011年は14に減らしている。しかし3つの組織の事業を合わせると42プログラムとなる。そしてなにより広報活動を一体化することで、効果的に幅広く情報を発信することが可能となる。協力店舗の数も64店舗と倍以上となった。更に北船場に宿泊する観光客を引き込むため、ホテルにもパンフレットを置いてもらった。

実施したプログラムに新奇性は見あたらないが、別図のアンケート結果をみればわかるように、参加者の満足度は極めて高い。これまでの経験がノウハウとなって蓄積され、実行委員会のメンバーもスムーズにイベントを実行できる能力を身につけてきた。

3つの組織が初めて一緒に取り組むなかで、問題もあった。全体の意思統一をはかるのに時間がかかり、広報用のパンフレットの完成が大幅に遅れてしまった。また、参加申込の窓口は誰が担当するのかなど、統一して行う作業の分担が明瞭でなく、混乱した場面もあった。また、やはりプログラム全体に統一感がなく、寄せ集めの印象を与え

船場博覧会2011(まちのコモンズ2011)

主催：まちのコモンズ実行委員会、
船場地区HOPEゾーン協議会、
堺筋アメニティソサエティ

期間：2011年11月21日(月)～25日(金)

協力店舗：64店舗

助成：大阪集客プラン支援事業(まちのコモンズ2011について)

共催：大阪市立大学都市研究プラザ船場アートカフェ

参加者数：延べ2000名(推計)(うち、まちのコモンズ2011：950名)

開催プログラム(まちのコモンズ2011)

No.	プログラム名	種別	会場	出演者・制作
1	華道末生流教室	ワークショップ	老舗	地域
2	吉兆お餅つき	ワークショップ	老舗	地域
3	文楽と船場の風習	ワークショップ	老舗	地域
4	胃袋サミット@OSAKA	ワークショップ	歴史的建築	クリエイター
5	朝ヨガ教室	ワークショップ	歴史的建築	地域
6	芝川ICHI	飲食・販売	歴史的建築	地域
7	若手作家によるクロストーク	トーク	ギャラリー	地域、クリエイター
8	お酒とワインとチーズと私?	ワークショップ	歴史的建築	地域
9	船場茶会(抹茶)	ワークショップ	ギャラリー	地域
10	ゆる体操	ワークショップ	歴史的建築	地域
11	水引ストラップ教室	ワークショップ	歴史的建築	地域
12	船場茶会 煎茶 de サロン	ワークショップ	ギャラリー	地域
13	アジア音楽ライブ	パフォーマンス	公開空地	クリエイター
14	ギャラリーツアー	ワークショップ	まちなか	地域

その他 船場地区HOPEゾーン協議会主催事業：11プログラム
堺筋アメニティソサエティ主催事業：12プログラム



左上/江戸時代に船場で創流した末生流による初心者の華道教室 右上/芝川ビル(1927年)を会場にした出勤前の早朝体操教室
左下/芝川ビルの屋上テラスを会場にしたフリーマーケット 右下/普段未公開の町家を会場にしたワークショップと建築見学

てしまった感は否めない。次年度もおそらく協働での開催となると思われるが、今回は早々にひとつの実行委員会組織を立ち上げ、今回の経験を活かして役割分担を最初に明確化し、より統合された形での「船場博覧会」開催を目指すこととなるだろう。また、御堂筋まちづくりネットワークや、三休橋筋商業協同組合など、新たな参画も予想される。

■おわりに

「船場建築祭」を前身として、4年にわたる「まちのコモンズ」の活動を振り返った。最初は大学主体の小さな規模から開始し、毎年範囲と内容を拡大しながら、徐々にその主体を地域へと移行してきた。そして2011年は他組織と協働することで、より広域をカバーする、まさに地域のイベントとして開催することができた。

「まちのコモンズ」はイベントの開催自体を目的とするものではない。イベントの企画と実施を通じて、古くから船場にゆかりのある人や、船場で昼間働くオフィスワーカー、そして近年増加してきたタワーマンションに暮らす都市居住者など、あらゆる人々がその属性を超えてつながる新しい

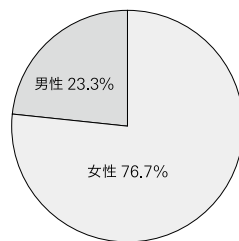
形の都市コミュニティの醸成を主たる目的とするものである。その意味では徐々に多くの人々を巻き込み、組織の垣根を越えてイベントを開催してきたこれまでの流れは、船場という歴史的都心を再生するための基盤を整備してきたと言い換えることができるだろう。

活用できる近代建築はどれか、使わせてもらうためにはどのような手続きが必要か。公開空地を使うためには市への届出が必要で、スムーズにやりとりするためにはどのようにすればよいか。また一般的にはセキュリティの厳しいタワーマンションの住民に、イベントの案内を行き渡らせるためには誰にお願いすればよいか。そして北船場にはどのような人材がいて、こういうことをやりたいと思えば誰に頼めばよいのかなど、街を共有化し、使いこなすための情報とスキルを、地域で共有することができた。

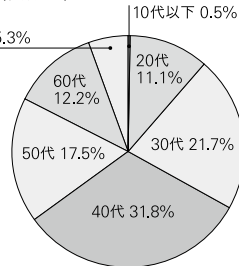
次のステップは、この流れをどのようにして本格的なエリア・マネジメントへと繋げるか、ということになるだろう。歴史的都心に生みだされた数多くのコモンズを有効に活用しながら、地域の課題を解決し、魅力的なまちづくりへ反映させていくことを考えなければならない。

まちのコモンズ 2011 アンケート結果 (集計: 高原一貴)

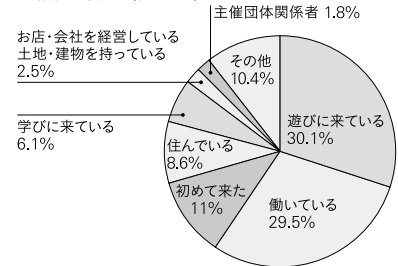
■性別 (総数189)



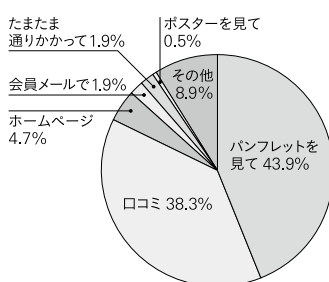
■年齢 (総数189)



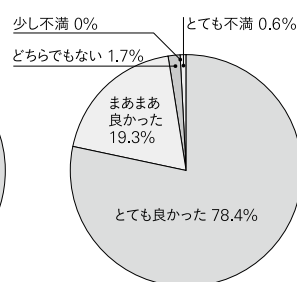
■船場との関わり (総数163)



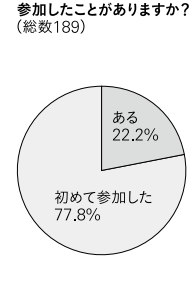
■イベントを何で知ったか (総数214)



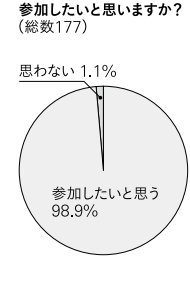
■満足度 (総数176)



■いままでこのイベントに参加したことがありますか? (総数189)



■来年も参加したいと思いませんか? (総数177)





SENBA ART CAFE DOCUMENT 011

船場アートカフェ活動記録 011

大阪ピクニック01+02「坂」



Osaka Picnic

大阪ピクニック宣言

坂を上ると、遠くが見える。からだには、ゆっくりとエネルギーが満ちてくる。
鼻から大きく息を吸って、伸びをしよう。
大地に引き寄せられる力を感じたら、からだかゆっくりと滑り出していく。
あとはただ、水のように流れて行けばいい。

風を浴びに、雲を眺めに、街を感じに、ピクニックへ行こう。

からだじゅうのあなぼこを開いてみたら、いつもとちょっと違った風景が見える。
うちがそとに、そとがうちに。こことからだかにじみだす。

からだじゅうをアンテナにして、飛び交うメッセージをキャッチしよう。

鼻の穴の奥を広げると、飛び込んでくる匂いがある。
遠くの音に、近くの音に、耳をすまそう。

手の平を耳にして、足の裏を目にして、
見えにくいものを感じてみよう。

そとうちの境界で、
からだを漂わせて、浮かんでみよう。

ピクンと震えれば、
足の指で大地をつかみステップを踏んで、ダッシュしてもいい。

じっと動かずに、
大きな木や、塚や、岩が語る記憶に、耳をすましてもいい。

あるいは、鳥になって空高く飛び、
風の通り道、大地の裂け目、地球の隆起に、目をこらしてみてもいい。

大阪ピクニック01+02「坂」

2009年3月14日(土)

大阪ピクニック坂編

2日目 ピクニック本番 上町～谷町

01 第1日 2009年3月7日(土) 午後6時30分～9時30分〈作戦会議@船場アートカフェ〉

第2日 3月14日(土) 午後1時～午後5時〈ピクニック本番 上町～谷町〉

第3日 3月21日(土) 午後6時30分～9時30分〈映像鑑賞@船場アートカフェ〉

02 第1日 2009年10月9日(金) 午後6時30分～9時30分〈作戦会議@船場アートカフェ〉

第2日 10月12日(月・祝) 午後1時～午後5時〈ピクニック本番 天王寺～帝塚山〉

第3日 10月16日(金) 午後6時30分～9時30分〈映像鑑賞@船場アートカフェ〉

○ナビゲーター：佐久間 新(舞踊家)

○ゲスト：01：ほんま なおき(船場アートカフェディレクター/大阪大学CSCD)

02：小島 剛(大阪アーツアボリア)、

ほんま なおき(船場アートカフェディレクター/大阪大学CSCD)

○大阪ピクニック：岡部 太郎、原田 満智子、高岡 伸一

○参加者：01=16名、02=15名

○主催：船場アートカフェ

13時、地下鉄谷町線谷町4丁目駅の改札口に集合。

参加者は、大阪ピクニックスタッフの高岡伸一さんと虫さん、虫さんの友人の樋口典子さんと弟の樋口哲郎さん、バリ舞踊の大西由希子さんと友人のAさんとYさん、染色会社勤務の富士雅子さん、美術家の小池芽英子さんと西純一さん、コンテンポラリーダンスのみすずさんと古川遠さん、音の専門家のかつふじたまこさん、映像記録担当で大阪大学CSCDのほんまなおきさん、犬と散歩しながらのりともみちこさん、そして僕。総勢16名。

さあ、出発!

地上へ出ると、屋前まで降り続けていた雨は上がっていた。ちよびりヒンヤリするがいいコンディション。谷町4丁目の東南角を谷町筋に沿って南へ。100メートルも行かないうちに左手を見ると、「あれ?なんでこんなところに階段が…!」と階段を発見。

土地がガクンと上がっている。いきなりの坂との遭遇。西さんの提案で、階段で記念撮影。階段を上がると、国立大阪病院がある。塀に沿って南へ。信号を渡ると銅座公園。坂が南北に沿ってアップダウンを繰り返している。古い民家のいくつかは、アトリエやお店に改装されている。銅座公園を少し南へ行くと、AさんとYさんが通う美容院があった。髪を切ってもらいながら、人や車が坂をアップダウンする風景を見るのが楽しいという。

1

Photo: 西 純一



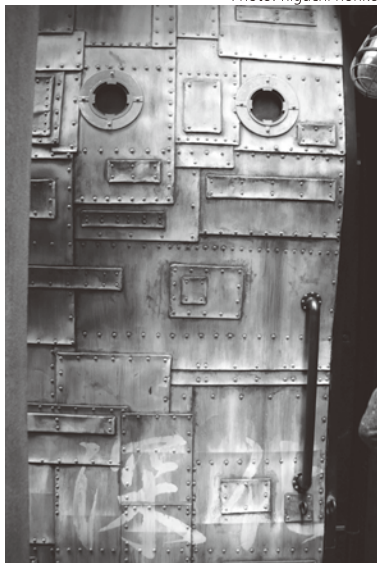
2

Photo: higuchi noriko



都市の地面の下を感じてみる。
マンホールに耳をすます。匂いを嗅ぐ。手をかざす。(佐久間 新)

Photo: higuchi noriko



路地の向こうは、過去と未来につながっている。(佐久間 新)

路地を東へ曲がってみた。龍造寺町界限。古い町並みに、五感がくすぐられる。酒屋の古い木の看板、水音が聞こえるマンホール、軒下の物干し台、路地裏の多肉植物庭園、気になるものだらけである。路地に面して、開いている木戸の奥にあるさらに細い路地を覗くと、なぜか過去のような近未来が出現している。鉄板を鋸でつなぎ合わせた壁が見えている。この日初参加のみずずさんがパンクロッカーの雰囲気のを漂わせていたので、過去のような近未来を確認しにいらった。

龍造寺町から上町筋へ出ると、一気に空が広がっている。台地の北端なので、さすがに土地がグッと上がって、空が近づいた感じがある。視界を遮る高い建物も少ない。北を見ると、国立大阪病院と難波宮跡公園が広がっている。遠くには大阪城があり、都市型超高層マンションもスクッとたっている。太閤秀吉も住んだ大阪のてっぺんである。

上町交差点。なぜか住所表示板が、上町Aとなっている。交差点近くに、1階が店舗で2、3階が事務所や居住空間になった長屋状の古い建物がある。毎日新聞の大きな看板が構築物の一部になっている。「さあここから、上町から、坂を下っていこう！」 難波宮跡公園に沿って東へ。府営寺山住宅で猫4匹に出会い、更に東へ、大阪女学院高校前で

行き止まる。庭の木々が美しい。ちょっとドキッとすると女子校独特の空気感。スクッと伸びた落葉針葉樹と一体化しながら背伸びをすると、樋口さんの腰痛が治った。

3

Photo: higuchi noriko



ここは上町台地と呼ばれる台地になってるところ。

それにしても、こんなに狭い範囲で地面の高さがこんなに違うのね、と驚きがいっぱいです。

細い路地に入って行ったり、谷町筋の大通りに出たり。

古い建物と超高層マンションが混ぜこぜの街。長屋だったうちの一軒だけが残ったんだなって商店もあちこちに見られる。

連なって立てられた「商店の長屋」風の建物。その向こう側に、いきなりドーンと高いビルが建ってたりする。

私にはなんだか恥ずかしそうに建てるようにも見えけど、いや、あれは誇らしげだ、という見方もあるのだろうか。(かつふじたまこ)

Photo: higuchi noriko



大阪はまだまだ歩くべきところがいっぱいある！ 気になる道、小道、坂を歩いていく。そのへんの地面、中途半端に古くてボロい建物、隙間に生えた葉っぱたち、作り接ぎ足したもの、それぞれの人が生活してきた跡たち。ただただ暮らしている時には目に留まらず、ただそこで暮らしている人にはあまりに普通なことたち。そういうのを見つけながら遊び歩く。

(樋口典子)

この辺りは、のりともさんが連れているワンちゃんも散歩コースにしているそう。空堀交差点を南下するとスクランブル交差点がある。スクランブルと言っても、道幅が狭いので、白い線だらけ、横断歩道と横断歩道のあいだに隙間がなくて、渡りたい放題なのだ。しかも続けて2カ所あって、まるで歩行者天国。清水谷というだけあって、ここには坂が寄り集まっている。坂の途中にある清水谷公園でちょっと休憩。雨上がりだったので、坂の底の公園に、ほんものの湖のように水がたまっている。

小池さんが、大きな木の幹にキクラゲを発見。死につつある木の最期を看取る「おくり茸」なんだそうだ。湖になった野球グラウンドでは、小学生たちがびしょぬれになって走り回ったり、中州で野球をしたり。僕たちは大人なので、公園の階段の手すりを滑り降りるだけだがまんした。富士さんが大胆に滑り降りた。

Photo: higuchi noriko



印象に残った場所や、印象に残った出来事を書くのであれば、まず真っ先に浮かんだのが斜面公園の終着水たまりです。坂であることで、物質、重力どうりの時間と運動の進行のプロセスが水たまりにたまっていても直線上でなくとも同時にある。そんなのが見た瞬間に身体に響いたのがおもしろかったです。(小池芽英子)

4

Photo: higuchi noriko



幹の一部になってみたり、座りやすそうなところを探したり。(佐久間 新)

Photo: higuchi noriko



階段を降りると、下のグラウンドでは小学生が仲間同士で遊んでいた。なんと水溜りの中をびしょびしょになって走り回っていた。子どもは元気だなと感心しながら、再び坂道を上がっていった。(のりともみちこ)

7

6

Photo: higuchi noriko

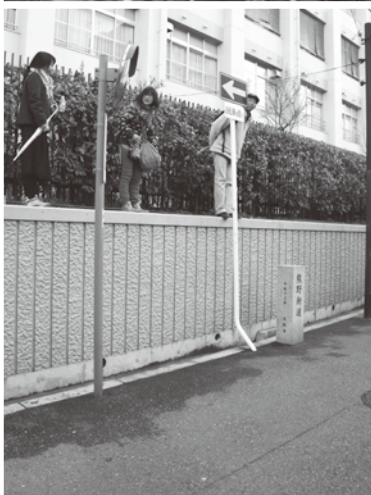


参加者の一人が階段の手すりに傘を滑らせた。傘がまっすぐに気持ちよさそうに滑っていくのを見て、次の人は鞆で挑戦した。座って滑り降りたり、次々とアイデアが出てくる。本当に皆さんあそび上手である。(のりともみちこ)

見えない川をたどってみようと、昔は堀だったという空清町の坂を上がっていくと、空堀町商店街へ出る。昔ながらの商店街でドーナツを買ったり、コロケを買ったり。商店街から脇へそれる細い支流のような階段を下る。郵便屋さんがバイクを停めて、歩いて手紙を配っている。そこだけがダム湖になったような長屋の住宅地を抜けて、中学校の塀の上をつたい歩きして、道が裂けて神様があらわになっている小さなお宮さんを越えて、谷町筋に出る。古川さんと待ち合わせているので、さらに谷町9丁目まで南下。

8

Photo: higuchi noriko



少し高くなったところがあれば登ってみよう。(佐久間 新)

Photo: higuchi noriko



私は無駄に荷物が多くて何かごちゃごちゃ持って行ったんだけど、ビー玉だけ撒きました。ビー玉はころころ転がるイメージだったけど、意外とカンカン跳ねて行って、撒く動きもそれによって変わっていった。舞踏やなんかはまったくやったことない私でもそうやって動きに反映されていくものかと面白く思ったり。

発つ鳥後を濁さずということで、撒き散らしたビー玉は回収して帰ったのだが、ほんとには私はそのまま放って帰った。回収しそびれたのが残ってたらいいと思う。その後あの坂で遊んだ近所の子供が発見したらいいなって思う。子供の頃、BB弾とか探して集めるの、宝探しみたいな楽しみだった。そういう、その場で見え切らない繋がりを、思っ

9

谷町9丁目交差点で、携帯電話片手の古川さんを発見。ここからは天王寺七坂とよばれる坂多発地帯。まずは、生国魂神社の南側にある源聖寺坂へ。東から西へと石畳がなだらかに下っている。アスファルトと違って居心地がよくてほっこりしていると、小池さんがシャボン玉を吹き始めた。それを合図に、それぞれがたくらんでいたアイデアを試しはじめた。ビー玉がカツンカツンと弾んでいく。トイレトペーパーがクルクル転がっていく。何人もが両足でジャンプしながら、坂を下っていく。

自転車で行ってきた男性二人連れが、坂が途中から階段になっているので、立ち止まっていた。ジャンプして下ってくる古川さんたちにびっくりして、振り返って見ている。しゃべりかけると、ふたりは中国人だった。シュウさんとヤンさん。面白そうなので、一緒にやってみようという。もちろん大歓迎。僕らの他にも、美しい坂なので、坂を愛でている人たちがいたりする。坂が急になって階段へ変わる曲がり角の高台に、三角屋根の家が数軒建っている。夕日に向かって飛んでいった鳩たちが輪を描いてもどってきそうな感じで、とてもいい。

て楽しみたいと私は考えるらしい。(樋口 典子)

ヒグチ嬢の弟 テツロウ氏が
トイレトペーパーを

さらー
と流すと

まあ美しい

一本の白線が坂道にあらわれた。

虫はペットボトルの水をたらしてみた。

その坂は阿弥陀式に小さな溝がついていたので

水は阿弥陀式に流れてゐった。

また参加者のひとりオンさんが

腰を前にだしつつ両足でジャンプ

といふ

はなはだ滑稽でおもしろい動きをしはじめたので

みんなそれをまねして

ジャンプ ジャンプ。

それを見ていたとおりすがりの中国人2名が

飛び入り参加。

「これは試合の練習ですか？」

と 謎の誤解を受けたりもしながら

坂道でのひとときを過ごした。(虫)

階段を下って松屋町筋を南下し、口縄坂を上る。溝に水がゆるやかに流れている。坂の途中の石の隙間から湧き出している。川の始まり。口縄坂の上をさらに南下し、あみだくじのように東西に横たわる坂に出会えば、坂を上下した。次に出てきた横棒は、愛染坂。谷町筋と松屋町筋は交通量も多く、かなり車の音が賑やかだが、坂の途中までやってくると急に静かになる。どこから静かになっていくのかを感じてみる。坂の向きや塀やマンションなどによって、音の流れが変化していく。

愛染坂は階段と坂の2本立てになっている。大江神社からの坂は階段になっている。AさんやYさんはそちらを愛でにいている。坂の始まりでは、遠さんが転がりたいといっている。僕も転がりがかった。僕は、寝返りも大いに気になっているので、「寝返りしながら下りますね。」とみんなに言って、下っていった。古川さんもそれに続き、坂の終点までゴロゴロゴロゴロと100メートル以上も転がっていった。みんなの感覚が開いていくようだった。からだで街をぞんぶんに味わった。気づけば、17時近くになっていた。ここで解散になった。

12

Photo: higuchi noriko



愛染坂ではサクマ氏が寝がえりのかたちでごろんごろんところがつてゐった。それをみていた通りすがりのおっさんが「あれは、なにかご利益があるのか?あるのか?」とききりに突っ込んでくる。オンさんがサクマ氏の後につづいて長い坂道を最後まで寝がえりきった。虫は寝返りはしなくてちょっと上を向きながらひざをゆるくしてたかたかたかと おりてみた。最後の方は加速がついて自然に足がはやくなる。あたりまへのことだがかうしてしみじみ味わってみるとそれが愉快なのだ。(虫)

2009.3.14
Tanimachi 4-chome
Station

Start

谷町四丁目駅

中央大通

難波宮跡

10



Photo: higuchi noriko

谷町筋

上町筋

2

ハシロ急な階段の
登場!!

龍の背中の水
坂がわたり

3

長堀通

大阪女学院

古町家の
facsim

水北
坂の裏の
場所

5

4

空堀商店街

8

石畳の脇道へ

清水谷公園

7

道路の真中に
羽が!!

二の宮
寺がわたり



Photo: higuchi noriko

11

千日前通

谷町九丁目駅

上本町駅

松屋町筋

生国魂
神社

源聖寺坂

11

10

9

石畳の坂

二の宮
寺がわたり



Photo: higuchi noriko

13

口縄坂

Goal

13

12

愛染坂



0 250m 500m

2009年10月12日(月・祝)

大阪ピクニック坂編

2日目 ピクニック本番 天王寺～帝塚山

13時、JR天王寺駅1階コンコース 551蓬莱前に集合。

参加者は、大阪ピクニックスタッフの高岡伸一さんと岡部太郎さん、映像記録担当で大阪大学CSCDのほんまなおきさん、街歩き専門家のOさん、美術+パフォーマーの池上純子さん、美術家の西純一さんとNAOさん、音の専門家のかつふじたまこさん、寝てても方角の分かる樋口典子さんとお友達のYさん、写真家の寺岡文さん、染色会社に勤める富士雅子さん、そして佐久間ウィヤンタリさんと息子の芙南くん。それから、遅刻して途中で合流したゲストで音の専門家の小島剛さん、そして僕。総勢15名。

まずは、JR、近鉄百貨店、アポロビルを結ぶ大きな歩道橋へ。歩道橋の上の南東側で、50代から70代のおじさんたち6、7人が見物にふけているのを眺める。おじさんたちが見物しているのは、巨大な工事現場。異様に背の高いクレーンが何台も動いていて、地下がむき出しになっている。チンチン電車(阪堺電軌)に沿って立ち並んでいた味のあるアー

1

Photo: 寺岡文



いまから思えば 天王寺は 坂の上にあった。天王寺で工事現場を見ていて、自分はだんだん知らない世界に足を踏み込む覚悟をしていた。今回は、ガイド付きとのことだったので、気持ちは落ち着いていた。それからは、自分の体重との戦いで、登ったり、下ったりでピクニックだった。感想は、下ると(新しい世界)の始まりだったり。坂の果ては(世界の果て)のお墓だったり。入りくんでるところを今回のピクニックは、その境目をなぞったような感じだと…。佐久間さんは、そんな中(坂、階段)を見るとコロコロと体感していた。(西純一)

ケードが阿倍野筋に面した首の皮1枚をのこして、取り壊されていた。高村薫の「神の火」という小説の舞台にもなっており、留学中にジャワで何度も読み返していた僕にとっては、猥雑だけれどもほんのりと暖かいイメージのある場所だった。

アポロビルの前を西へ向かい、大阪市大病院を左へ曲がる。先ほどの味のあるアーケードを取り壊した工事現場の裏手に出る。巨大なマンション群が建っている。Oさんいわく、「とても紛らわしいイタリア語風の名前」がすべてのマンションにつけられている。この辺りは、ゆるやかに西へ傾斜している上町台地の西端だ。今回のピクニックは、この台地の西端を天王寺から帝塚山へかけて南下するのが主なルート。阿倍野区と西成区の境界にもなっている。崖の上が東、下が西。天王寺から帝塚山へと南下していく。

阿倍野マルシェを越えたところで、時計台が現れる。塀があり、小さな崖になっている。崖にある階段の下は、飛田新地。明治時代にできた赤線地帯。階段を下り、飛田新地を南下する。時間が逆行していくようだ。新地の南端に、元遊郭が今は料理屋さんになった「鯛よし百番」がある。15年以上前に、大宴会をしたことがある。新地が途切れたところにある短いトンネルを越えると、少し空気が変わる。通り抜ける自転車が少しだけ空気を入れかえている。西さんの提案で、崖の上の道に連なる階段に並んで、恒例の記念撮影。この辺りは、南北に狭い筋が走り、崖の所々に東西をつなぐ階段がある。崖際に立つアパートには、崖の上と下の両方へ入り口があったりする。階段を上がって行くと、市営南霊園。広々としている。空が広がっている。風が霊園を横切っているのを、みんなでバンザイして味わった。

Photo: 西純一



2

3

Photo: 寺岡文



風を感じてみよう。空の広さを感じてみよう。(佐久間 新)

崖っぶちの南北に走る狭い通りを南下する。時々、崖の上と下をつなぐ階段を見つけては、二つの世界を往復する。階段の途中に、玄関が共同になった古いアパートが斜面に建っている。高岡さんの説明を聞きながら、タイルや装飾を愛でる。太ったツヤツヤの猫がたくさんいる。アパートの横に小さな公園があったので一休み。池上さんお手製のお団子をいただく。木陰が気持ちいい。鳩が間隔を空けてたたずんでいる。小島さんの提案で、全員1分間音に集中する。近い音、遠い音、大きな音、小さな音。中空に響く高速道路の音、鳩がたてる音、切り裂くようなモズの声、自転車のブレーキ、薄暗い窓の向こうのAMラジオに、耳を澄ます。感覚が開いてくるのが分かる。僕は、年配者の西さんに聞いてみた。「このアパートと西さんは、どっちが年いってますか?」しばらく考えた西さんは、「アパートかな。小さな頃にこんな感じのアパートを見たことがあるし…。」感覚を使って、記憶の旅行。

アパートの側面はつぎはぎだらけだった。木の窓枠、アルミサッシ、クーラーの室外機、物干しざお用の支え、何種類ものガラス…。みんなに、「自分と同じくらいの年齢のものを探してみよう。」と提案。答え合わせは、建材に詳しい高岡さんがしてくれる。子どもの頃の記憶の引き出しを呼び覚まして、アパートの質感をじっくりと味わう。木の窓枠を横滑りさせる時のひっきり。薄く粘りのないガラスの小刻みに震える音。クーラー室外機のホースが壁を突き抜けるための穴を塞ぐ粘土のようなものにおい。牛乳瓶に表面に残された傷の数々、瓶同士がぶつかって立てる音。からだにさざ波が立ち、海馬の記憶が立ち上ってくる。

4

Photo: 寺岡 文



参加者同士のおしゃべりも止み訪れた沈黙は、街の気配を色濃くします。小さなテレビの音、木の上でパタパタ羽ばたく鳩、通りをゆっくりと歩く人、近所の猫などなど。たった1分間なのに、そこにある情報量の多いこと！そして、少し違和感のあった大阪の見慣れぬ町が、少し馴染みあるものに感じられます。それまでに通り抜けてきたディープ大阪に軽いカルチャーショックを受けた後の、なんでもない日常風景。歩く速度で、それぞれの日常を通り過ぎる。そのペースが、出来事を消化するのに、とっても適したスピードのようでした。(富士雅子)

みる。Oさんのよと、春には見事な花を咲かせるという。門前に戻り、手水場にある柄杓で水をすくって、階段の踊り場に流してみる。水は繊細な曲線を描き、広がったかと思えば、細い筋になって、階段の方へ伸びていく。川が生まれていく。「川になってみよう。」と提案。手水場から、下へ引っ張られるのを感じながら、足首を柔らかくして、ゆっくりと体重を移動させていく。ゆっくり、ゆっくりと階段を下る。僕は、ズボンのポケットから携帯電話とカメラと財布をそと取り出して、水になろうと階段を転がり下りた。



Photo: 寺岡 文

6

松虫通りを松虫塚へ向かってずんずんと歩いた。コンクリートの塀に、傾きかけた日差しが作る影が伸びている。影と双子になって歩いていく。影に近づいてみたり、離れてみたり。影と影は接近すると影同士がスッと近づくの思い出し、電柱の影にスッと忍び込んだり、ヌワッと出てきたりして遊ぶ。からだの質感が変わるのがわかる。松虫塚に到着。Oさんによると、塚というのは、街歩きで外せないポイントだという。街に記された立体マーク。

阪堺電軌の踏切を越え、松虫交差点の手前を南へ曲がり、熊野街道へ入る。雰囲気のある通り。入ってすぐ右手の家に何人かの人が反応している。僕は、少し時間を気にしながら歩いていたので、見落としたポイント。みんなで歩いていると、自分とは違う発見があって楽しい。少し行くと安倍晴明神社。小島さんおすすめのものすごく狭い路地を西へ入る。ひとりずつ肝試しのように入っていく。踏切を越えて、住宅街を進むと、不意に坂道があらわれた。ずっと坂道を探していた池上さんが、自宅近くの田んぼの土で作った団子がたくさん入った風呂敷を広げた。祈りとともに、風呂敷を勢いよくまくりあげると、団子が一斉に転がりはじめた。コロコロコロ コロコロコロ。

徂親坂を下り、さくら坂を上がる。味のある坂が多い。日はますます傾き、光が柔らかくなっていく。狭い路地には、作者不明のヘルメットや多肉植物のインスタレーションがあらわれる。ゴールは無いんだけど、ゴールに近づいている感じ。一緒に過ごした時間が層になって生まれる何か。みんなの感覚が開いていく。短くて近いけど遠い旅の終わり。安倍野神社東門を抜けて、阪堺電軌天神ノ森駅到着。チンチン電車で揺られながら、ピクニックの余韻に浸る。南霞町駅まで戻って、解散になった。

Photo: higuchi noriko



どうやって出来たのか、壁に不思議な文字が…。(佐久間 新)

Photo: 寺岡 文



大きな木に抱きついてみる。自分のいいごちのいい場所を見つける。(佐久間 新)

5

再び崖を上がって、大谷高校の裏道を南下する。錆びたガードレールで音楽したり、猫じゃらしでダンスしたり。聖天山公園に到着。こんもりとした古墳の上に、アメリカ軍も切り倒すことできなかったクスノキが気持ちよく幹を伸ばしている。Oさんは、本当に故事来歴から地理、地質学まで街歩きに関することは何でも知っているのうれしい。クスノキの根っこの周りで、自分のいどころ探し遊び。からだガピタツとあうスペースを探す。美南くんが一番上手だった。根っこのベッド。「日本人の観光客なん？」子供たちがしゃべりかけてくる。コンクリートのベンチの裏に敷かれた座布団に、猫が何匹も寝ている。

正圓寺の手前のコンクリートの塀に、雨と風がアラビア文字を作ってる。アッサラームアライクム。どうやったら、こんな模様が生まれるんだろう。境内の桜の老木をそとと揺すってみる。幹に張り付いた苔にそおとと触って

Goal

天王寺公園

谷町筋

2009.10.12
Tennoji Station

Start

天王寺駅

1 阿倍野橋駅

巨大工事現場

市大病院

お花畑の下に

不思議な世界が広がった

2

階段を上り広大な墓地が

3

阿倍野墓地

4

大谷高

全員路面電車に乗る

崖の境目に沿って歩く

5

聖天寺公園

6

正圓寺

松虫通

阪堺電車

熊野街道の中を曲がって歩道が続く

7

安倍清明神社

8

熊野街道の先に安倍清明神社がある

あべの筋



Photo: 西純一

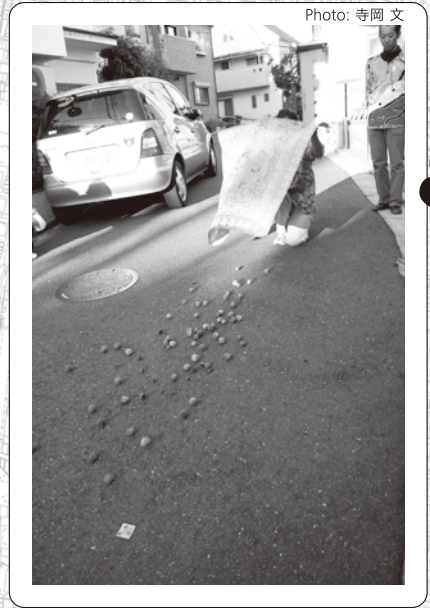


Photo: 寺岡文

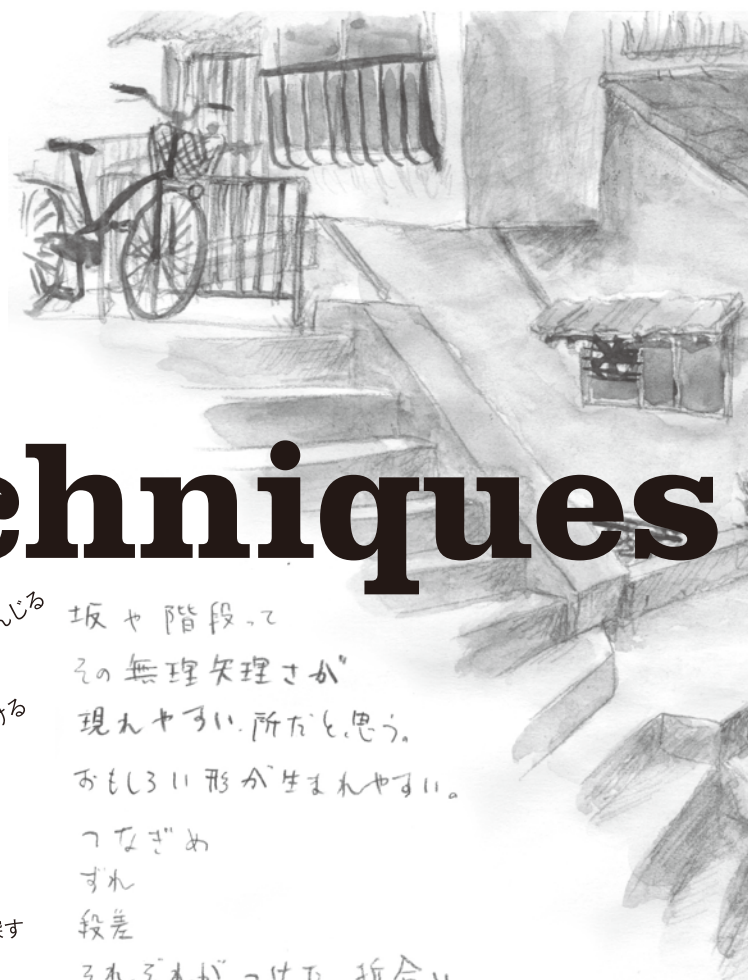


0 250m 500m

からだで街を感じるための ピクニック・テクニク集

ピクニックの神髄は即興性です。
行き当たりばったり、感じるままに行くのがピクニックの魅力です。
ここであげるテクニクはほんの一例にすぎません。
これをとっかかりに、自分なりにからだで街を感じてみてください。

あたらしいテクニクを発見された方は、編集部までお知らせください。
大阪ピクニックスタッフで検討の上、ピクニック・テクニク集に追加させていただきます。
実際に街でこのテクニクを実施するにあたっては、
安全に十分注意した上で自己責任で行ってください。



Picnic Techniques

行動編 ■ 構築物へのアプローチ

- ◎塀の上を歩く ◎一段高いところを歩く ◎壁や塀に触れて摩擦をかんじる
- ◎段差を飛び移る ◎自分がすっぽり収まるくぼみを見つける
- ◎路地がトンネルのようになっているところをくぐり抜ける
- ◎建物の古いところに付け足した物を探す
- ◎つじつまがあっていない場所を見つける
- ◎境界があいまいな場所を感じる ◎みんなで椅子でないものに座る
- ◎ビルと背骨を一体化させる
- ◎クレーンから下がったワイヤーに背骨を一体化させる
- ◎街を立体的に見せる要素である
坂道・トンネル・マンホール・階段・渡り廊下などを探す

坂や階段って
その無理矢理さか
現れやすい所だも思う。
おもしろい形が生まれやすい。
つなぎめ
すれ
段差
それぞれがつけた 折合い

行動編 ■ ダンス・音楽・美術へのアプローチ

- ◎小さい子がしたことを大人が反復する ◎しゃぼん玉をとばす
- ◎トイレトペーパーをころがす、それを巻き取る
- ◎アスファルトに引かれた線を舞踊譜としてダンスする
- ◎壁のシミを楽譜として演奏する
- ◎エネルギーを使わないように坂を下る
- ◎坂道で重力と自分の力の拮抗したところを探る
- ◎へそを突き出してジャンプして坂を下る
- ◎あるときの体重移動のバランスを探る ◎坂の傾斜にまかせて下る
- ◎坂で上方に引き上げられるのを感じながらゆっくり歩く
- ◎やっってるうちにとまらなくなる動きを探りながら坂を下る



子供の頃したこと。
その行動を思い出して
たどると。
押し殺してしまっ
た感覚も
思い出して もう一度。
フツの
基準のありがた
本当はどこなのか、
自分の身体に即して
考え直してみよう。



人がごちゃごちゃ住み続けて、
無計画的になつた通り道
無理矢理に都合をつけて
不思議な形に増殖して
出来てきた。
考えてきれいな作、たけじゃ
出来得ないオリジナルな
通り道。

■植物・動物・自然とのコミュニケーション

- ◎壁や塀や隙間に生える植物を愛でる
- ◎木をなるべく最低限の力で大きく揺らしてみる
- ◎水たまりを飛び越える
- ◎水たまりにそっと靴で触れる
- ◎最短ルートを思い浮かべ木に登る
- ◎居心地のいい場所を見つけて木に座る
- ◎坂に流れる水を追いかける
- ◎地面の下に思いを馳せ、マンホールの穴に耳をすます
- ◎地面の下に思いを馳せ、マンホールの穴に手をかざす
- ◎木の枝振りをからだでなぞる
- ◎木の幹と背骨を一体化させる
- ◎立体的な木漏れ日を探す
- ◎クモの巣に優しく触れる
- ◎手招きするように、一部分だけが揺れる植物を探す
- ◎湿った場所を探す
- ◎種子を飛ばす
- ◎猫を探す
- ◎飛んでいるものを探す
- ◎風の通り道が見えるものを探す
- ◎多肉植物を探す
- ◎空の広がりを感じる



細道 裏道 すす道
秘密の抜け道
けもの道

小さい道が
私は好き。

イラスト: higuchi noriko

- ◎自分で制御できなくなる動きを探りながら坂で寝返りする
- ◎自分の意表をつく動きを探りながら坂を下る
- ◎酔っぱらいのように、千鳥足で歩く
- ◎酔っぱらいのように意識の境界のあやうさを探りながら歩く
- ◎足音に耳をすます
- ◎音の響きが変わる場所を探す
- ◎一方向をみんなで眺める
- ◎だれも来ない信号をあえて待つ
- ◎影のかたちや動きを愛でる
- ◎影同士が近づいて引っ付くのを感じる
- ◎滑れそうな場所を探す
- ◎ガードレールやポールなどをドラムにする
- ◎遠くの音、近くの音を聞き分ける
- ◎股のぞきをする

船場アートカフェ

SENBA ART CAFE

大阪市中央区久太郎町3-2-15 三休橋エクセルビル北館B1F 〒541-0056
Tel and Fax: 06-4308-4900 E-mail: art-cafe@ur-plaza.osaka-cu.ac.jp
URL: <http://art-cafe.ur-plaza.osaka-cu.ac.jp>

船場アートカフェは、大阪立大学・都市研究プラザが都心で展開する研究・実践の試みです。

地下鉄 本町駅	中央大通	船場センタービル⑥	地下鉄 堺筋本町駅
御堂筋	心斎橋筋		堺筋
●TOTO	●ampm	●郵便局	
御堂会館●	●船場アートカフェ	●IVY&NAVY	
	●久宝公園		
	●みなとBK		

「大阪ピクニック・プロジェクト」誕生

佐久間 新

アジアの舞踊は、生活や自然と結びついていますし、音楽や美術や文学ともなだらかにつながっています。子どもや老人から、イヌやサルやヤモリといった動物にいたるまで、いろんなメンバーがアートに参加します。そして、舞踊のうごきは、川が山から海へと注ぐような自然の動きに貫かれています。このことをヒントに、実際に、野外へ出て、風を感じ、みんなでからだを動かすところからダンスやアートを考えてみよう、というのがこのプロジェクトの始まりです。

五感を総動員し、環境やまわりの人とコミュニケーションをはかってみよう。すると、そこに動きや言葉や音や形が生まれ、ダンス、文学、音楽、美術の境界を超えた表現があらわれるかもしれません。また、環境やまわりの人と縦横無尽にコミュニケーションできるようになったからだから、新しいダンスが生まれるかもしれません。そしてもっと言えば、そういう開かれたからだを通じて、自然やまわりの環境を感じると、今わたしたちが生きている社会や世界で起こっている問題が、もっとリアルな感覚をもったものとして、わたしたちにとって解決しなければならぬ切実なものになると思うのです。

この野外へ出て行く試みを「大阪ピクニック・プロジェクト」と名付けました。

地元ピクニック考

小島 剛

「大阪ピクニック02」に参加したのが10月12日。当日歩きながら非常に戸惑ったことを思い出す。そして4ヶ月前に通った風景を僕は今でも鮮明に思い出すことができる。

「ピクニック」というけれど阿倍野あたりは小学生の頃から知っていて僕にとっては近所の「散歩」のようなものだ。ここ数年劇的に変化した区画、20年以上前と変わっていない地域を集団でガラガラと通り抜ける。天王寺、市大病院、飛田新地、阿倍野斎場…どこも大体知っている。そんな「地元民」として、「音の専門家」として参加者が面白い音を発見できるような街のポイントや状態を教えるようにしたい。と言う意味で呼ばれた(のだと思う)。

今、街歩きがちょっとしたブームだ。ウチの近所でもリュックに運動靴に帽子の正装をした団塊の世代を中心とした群れが向こうからくる。歴史を知り、街の雰囲気を知り、風を感じて、音を聞く。参加者が持ち帰る情報や体験は自分たちが暮らす街との差異としての「五感ト

ピクニックへ出かける場所は、街の中、郊外、河原、博物館などいろいろな場所が考えられますが、まず手始めとして、「坂」をテーマにしました。アジアの舞踊がテーマになっている川になってみたかったからです。川が始まる場所としての坂です。

船場アートカフェが主催した「大阪ピクニック01」と「大阪ピクニック02」では、1回のピクニックにつき3回のセッションを行いました。1日目は、からだところをほぐす身体のワークを行い。実際にどんな坂に行って、どんなことをしたいかの作戦会議をしました。2日目は、実際に坂道へピクニックに行き、そのようすを撮影しました。3日目は、その映像を鑑賞し、どんなことが起こっていたのかを分析しました。この試みには、アジアの舞踊、建築、音、映像、アートマネジメントのそれぞれの専門家にゲストとして関わっていただきました。また、参加された方の中には、コンテンポラリーダンサー、写真家、美術家、まち歩きの専門家といった多彩な方々がいらっしやいました。

2日目の実際のピクニックの際には、参加者それぞれが独自の感性で、さまざまな対象に反応しました。古い迷建築、謎の看板や落書き、ヘンテコな偶然的インスタレーション、日だまりの猫たち、居

心地のいい路地など、次から次へと興味の尽きない対象が現れました。そのたびに、みんなで立ち止まって、ああでもない、こうでもない、と話に花が咲きました。また、歩道に車止めなどの突起物が現れると、すかさず飛び乗って歩くダンサーがあらわれたり、反響の気になるビルの前では、手を叩きはじめる音の専門家があらわれました。わたしたちは、かなり怪しい集団に見えたことでしょう。

普段、見ないことにしている、感じないようにしているこういったことに、ひとたび感覚を開いてしまうと、街はおもちゃ箱のようになってしまうのです。普段はどうして見ないことにしているのでしょうか。確かに、そんなことに関わっていると、仕事場にたどり着けなくなってしまいますし、まわりの人からも奇異な目で見られます。でも、こんな楽しいものに対する感覚を閉じてしまっは、もったいないじゃないですか。カメラを持っていると、なんとか怪しまれずにすむという意見もありました。道ばたで姿のいい木を見て、からだで枝振りをなぞったり、デッサンしてはいけなんでしょうか。

「大阪ピクニック・プロジェクト」は、始まったばかりです。これからどこへ行くのか、なにを目指すのかは、まだわかりません。しかし、ピクニックへ出かけることは、

確かに楽しいのです。楽しいことは、必要なことだと思うのです。からだだけが欲していることなのです。

坂を探しに、ピクニックへ出かけよう。坂道を上がって、下ってみよう。からだを動かしたついでに、声を出してみよう。鼻歌を歌ってみよう。詩を読んでみよう。笛を吹いてみよう。木の実を転がしてみよう。寝転がって、草の匂いを嗅いで、空を眺めて、携帯電話を放り出して、からだを楽にしてみよう。

そして、重力を感じたら、ゆっくり、ゆっくりと転がっていきこう。

みなさん、一緒にピクニックへ出かけませんか!

Profile

佐久間新(さくま・しん)/1988年、ガムランを始める。ジョグジャカルタの舞踊家ベン・スハルト氏に出会い、ジャワ舞踊を志す。1995年から4年間、インドネシア芸術大学に留学し、王宮など数多くの舞台に出演する。帰国後は、古典作品以外にも、野村誠、三輪眞弘、鈴木昭男らの音楽のためのダンスを発表する。05年には、野外で即興するi-picnicを結成し、インドネシア、日本、オーストラリアで即興を行い、DVDを制作する。07、09年にクレムス現代音楽祭(オーストリア)、08年にワロエズニック音楽祭(インドネシア)に出演する。音とダンス、ダンスと日常の境界を探る試み、障害あるアーティストとのコラボレーションを展開中。

れているテレビでも、阿倍野斎場から一望できる大阪の風景でも、「塚」や「新地」の歴史的意味でもない。僕が知っている情報とは僕の記憶にある風景と頭の中にある地図、経験で知った地の性格など住30年間に独力で知っていた情報であり、個別にあるものでもない。

「阿倍野斎場周辺はヤンキーがタム口していて怖い(中学生のころ)印象だった。そして35才ごろには持ち家を探していて、こりゃ天王寺に近いから便利かと思ってた。その頃に市大病院のプロジェクトに参加して自転車でのあたりをふらりと通った。その時には高架下にはトランポリン教室があったな。高架下といえば、中学生のころに天王寺でカツアゲされそうになって…」

そんな参加者にとっては何の足しにもならない情報、そんなまったく整理されていないハイパーメモリーな状態こそが僕にとっての天王寺、阿倍野であり、街の音であり、風景であるのだ。4ヶ月経ってもそのルートや話をした内容まで覚えていたというのは、そんなハイパーな「記憶」

があるからなんだろうと思う。

個別のトピックスを情報として知るのがピクニックではない。五感を研ぎ澄まして「歩く」ことでも無い。参加者各々の記憶の中で時間軸も加わり、経験している今と昔考えたことを行ったり来たりして、まさに四次元の世界を作り上げることこそがこの「ピクニック」の意義であると思う。

故に今回、地元民としての僕が場所を紹介しようとしたのはその記憶と現場が密接に関わり過ぎて失敗だったのだろう。

Profile

小島剛(こじま・たかし)/大学在学中は数々のロックバンドでドラムを担当。1995年頃よりラップトップを使った音楽活動を開始。これまで即興音楽を中心に国内外で演奏活動を行う。またグンスやドローイングとのコラボレーションも多数。加えて、現在はバンジョー奏者としてロックバンド「シマクマガンホーズ」のメンバーとしても活動中。また2001年以降NPO大阪アーツアボリアのサウンドプログラムディレクターとして、メディアとしての音楽に焦点を当てた実験的なイベントを数多く手がけている。



SENBA ART CAFE DOCUMENT 012

船場アートカフェ活動記録 012

SENBA ART CAFE Sound Spa & Resorts (船場音泉) Vol.6

[アジアの民族音楽レッスン6: 北タイの音楽・ラーナー王朝の響き]



[アジアの民族音楽レッスン6: 北タイの音楽・ランナー王朝の響き]

○日時: 全4回

第1回 2010年1月8日(金)

第2回 1月15日(金)

第3回 1月22日(金)

第4回 1月29日(金)

午後7時~8時30分

○会場: 船場アートカフェ

○講師: ティティボン・カンティーウォン (チェンマイ大学美術学部専任講師)

○ナビゲーター: 中川真 (船場アートカフェ・プロデューサー)

○主催: 船場アートカフェ

○協力: 辰野株式会社

○記録: 石川優

船場音泉 Sound Spa & Resorts

大阪をアジアの音楽の交差点にしたい。そういう希望を抱いて、この講座は2006年にスタートしました。音楽を知るには、歌ってみるのが一番。これまでにタイ、インド、インドネシア、沖縄、そしてモンゴルを取りあげてきました。古典あり、コンテンポラリーあり、最も面白い形でビギナーから経験者まで楽しんでいただけます。教えるのはトップクラスの音楽家です。様々な音楽がリンクして新しい文化を生みだす都市、大阪。音楽の未来図を描くのはあなたです。

タイ北部にチェンマイという美しい街があります。ここに1259年ランナー王朝が成立しました。しかし、16世紀にビルマに編入され、18世紀にビルマの支配から脱してタイの朝貢国になるなど、有為転変を重ねてきました。そんな歴史のなかで育まれた合奏音楽「サロー・ソー・スーン」を、ランナー音楽の第一人者であるティティボン・カンティーウォンさんから学びます。優雅さ、静謐さに溢れた音楽は、きっとあなたの心のなかに沁み通ってくることでしょう。学習する楽器は、胡弓のような弦楽器、笛、太鼓などです。音楽経験は問いません。

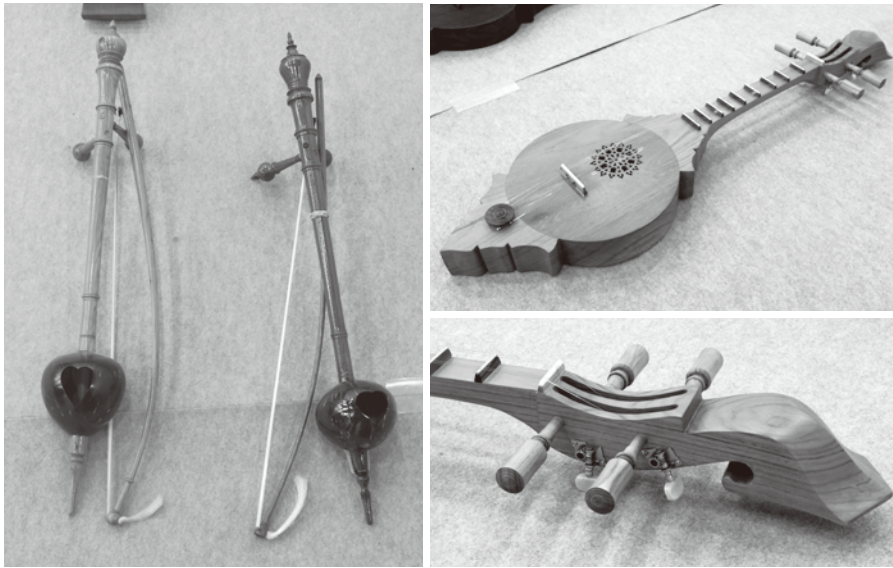


Profile

ティティボン・カンティーウォン Thitipol Kanteewong

1976年にチェンマイに生まれる。8歳のときからランナー音楽を学び、プロの音楽家として活躍している。最も得意とする楽器はサローという、胡弓に似た擦弦楽器である。1994年にランナー音楽をベースとした現代音楽の創作・演奏グループ《Changsaton》を結成し、国の内外で演奏するほか、多くのCDをリリースしている。最新のCDは『The Spirits of Mekong (メコンの精霊)』(2009)。創作・演奏の傍ら、民族音楽学の研究者として北部タイと日本の現代音楽の比較研究を行っており、日立・駒井フェロー、日本財団・APIフェロー等としてしばしば来日し、精力的に調査を行っている。現職はチェンマイ大学美術学部専任講師。大阪市立大学客員研究員(2010年6月まで滞在)。

第1回 2010.1.8



擦弦楽器サロー(左)/撥弦楽器スーン(右上)/スーン糸巻き部分(右下)

今回の「アジアの民族音楽レッスン6」では、北タイのランナー音楽を学びます。ランナー音楽は、13世紀末から19世紀末にかけて栄えたランナー王朝の長い歴史の中で育まれました。「ランナー(タイ語で「100万の水田」)」という名があらわすとおり、ランナー王朝はチェンマイ、チェンラーイ、ランブーン、ランバンなどの北タイ8県域を含む豊かな王国でした。しかし16世紀にビルマ(ミャンマー)の侵攻を受け、約200年間ビルマの支配下に置かれます。18世紀に入ると今度はタイ王国の朝貢国となり、1939年に完全に中央国家に編入され、現在に至ります。

このような歴史をたどってきたランナー地域は、近接するラオス、ビルマなどから文化的影響を受け、中央タイとは異なる独自の「ランナー文化」を醸成してきました。ランナー音楽もそのひとつ。多民族が共生する北タイならではの音楽芸術なのです。

講師は、ティティポン・カンティエウォン(Thitipol Kanteewong)先生です。ランナー音楽の演奏家として、またランナー音楽をベースとした現代音楽の作曲家として、さらには民族音楽学の研究者としても活躍されています。今回、ティティポン先生から教えていただくのは「サロー・ソー・スーン」という合奏音楽です。

楽器の紹介

レッスンに集まった受講生は、ランナー音楽初体験の方ばかり。まずは楽器を知る

ことからはじめましょう。楽器は「サロー」という擦弦楽器、「スーン」という撥弦楽器、縦笛「クルイ」、そして両面太鼓「クローン」などを使用します。今回、受講生のみなさんには主にサロー、スーン、クルイに挑戦していただきます。いずれの楽器も素朴で優しい音色が特徴です。

サローは弓を使って2本の弦を弾く楽器です。ココナツの殻やチークの木などからつくられており、大きいサイズほど低い音が出ます。現代では合奏曲にも使用されるサローですが、かつては専ら1人で演奏するための楽器だったそうです。男性が女性に愛を語る時にも使用されていたという、なんとも味わい深い楽器です。

スーンは、ギターに似た撥弦楽器。ジャックフルーツやマンゴーの木などでつくられる場合もありますが、音質が最もよいのはチークの木だそうです。写真をご覧くださいと、糸巻き(ペグ)の部分にギターの調弦器具が使用されていることがわかります。現代に、調弦の機能性のために付け加えられたそうです。昔ながらの糸巻きも残っているところが面白いですね。装飾としてだけでなく、楽器をかまえるときや床に置く際の支えとしても必要だそうです。

最後に縦笛「クルイ」。中央タイのものとよく似ていますが、北タイのクルイの方が音域は高め。ゆっくり吹くと低音が、力強く吹くと1オクターブ高い音が出ます。高い音は、まるで鳥のさえずりのように澄んでいます。吐く息の強弱、舌の動き、指の押さえの3つのテ

クニックを駆使して演奏するクルイは、今回の3つの楽器の中では最も難しいそうです。

以上の3つの楽器についてティティポン先生から実演を交えてご説明いただいたあと、受講生のみなさんにこれから練習していく楽器を選んでもらいました。先生によると、「楽器は演奏する人との相性がある」のだそう。みなさんの個性に合う楽器はどれでしょうか?

まずは「ドレミ」から

それぞれの楽器を決めたあと、実際に音を出してみることに。しかし、ひとことに「音を出す」といっても、これがなかなか難しいのです。「ギギギ…」という軋んだサローの音や息の抜けた笛の音がごだまします…。ティティポン先生から楽器のかまえ方や指の押さえ方などを丁寧に教えていただきました。

少しずつ楽器の感触をつかんだところで、いよいよ「ドレミ」にチャレンジ。ランナー音楽の本来の音階は西洋音階とは若干異なるのですが、今回のレッスンでは「ドレミ」表記で統一されています。しかし、楽譜は西洋音楽の5線譜とはずいぶん印象が違います。

はじめての楽器、はじめてのランナーの音楽に戸惑いながらも、なんとか「ドレミ」の音階を出したところで初回のレッスンは終了。合奏曲「サロー・ソー・スーン」への道のりはまだまだ遠い…!?



クルイの練習風景(上)/レッスンで使用した楽譜(下)

第2回 2010.1.16

2回目のレッスンは、なんとラジオ取材から始まりました。ラジオパーソナリティの馬場章夫さんが大阪のさまざまな場所や物事を紹介する「馬場章夫の〈新〉大阪大発見!」(MBSラジオ、毎週日曜日朝8:00~8:30)という番組で、船場アートカフェをとりあげていただいたのです。ティティポン先生の手ほどきを受け、馬場さんもスーンの演奏に挑戦されました。若いころにギターを弾いておられたというだけあって、馬場さんはすぐにコツをつかんでいらっしゃいました。ラジオというメディアを介して、たくさんの方に船場アートカフェの活動や北タイの音楽について知ってもらおうのはとても嬉しいことです。



馬場さんと記念撮影

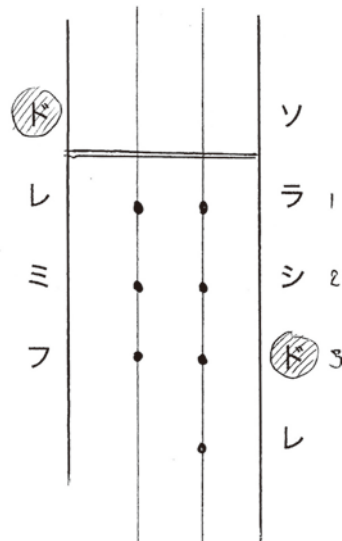
同じ楽器なのに…

取材のあとに本格的なレッスンがスタート。弦楽器を演奏する人たちは、2つのグループに分かれて練習を始めました。実はこれはチューニングの違いによるグループ分けなのです。

弦楽器のチューニングには「ルクサム」と「ルクシイ」という2つの方法があります。ルクサムとは、「ド」を基本の音として調律する方法。サムとはタイ語で「3」という意味で、ナットから3音目が「ド」であることから、このような名称が使用されています。一方、「ルクシイ」は「ソ」を軸とした調律法。「シイ」とはタイ語で「4」という意味。こちらの場合、ナットから4音目が「ソ」となります。

チューニング方法の違いによって指の押さえる位置が変わるので、なかなか大変です。とくにサローにはフレットがないため、自分で音程を探りながら指の位置を覚えるしか

ลูกสาม (ルクサム)



2つの調弦法: ルクサム(左)とルクシイ(右)

ありません。ティティポン先生によると「繰り返し練習することで、自然に指が動くようになる」とのこと。どうやら地道な練習が上達への近道ようです。

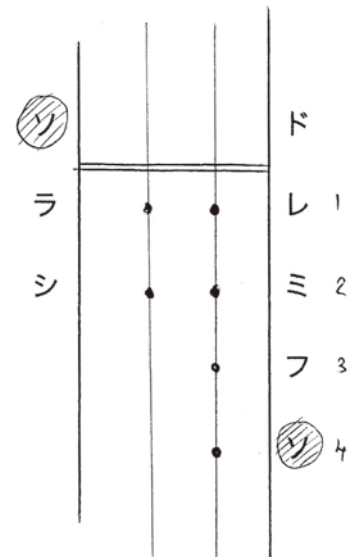
練習あるのみ!

今回のレッスンでは、ひたすら練習曲にとりくみました。練習した曲は、なんと12曲! 比較的短く単純な音階を繰り返す練習曲から、長くて複雑な練習曲へ。より難しいテクニックを習得していかなければなりません。

サローの場合は、弦の押さえ位置だけでなく、右手での弓のひき方や左手首の返しも重要なポイントとなります。さまざまなところに同時に気を配る必要があります。受講生のみなさんも苦戦気味。すると、すかさずティティポン先生から「リラックスして〜」とアドバイスが入ります。身体が硬直するとい音が出ず、思うような演奏ができなくなるのだそうです。一方クルイのグループは、いかに音を途切れさせないように吹き続けるかに苦心していました。プロのクルイの演奏家は、吹きながら呼吸する「循環呼吸」ができるそうです。スーンのグループも、水牛の角やプラスチックからつくられるピックを用いて、細やかなトレモロを表現できるように繰り返し練習をおこないました。練習の成果か、はじめはぎこちなくばらばらだった音が次第に「音楽」としてつながって聴こえるようになりました。

次回からは、いよいよチェンマイで実際に

ลูกสี่ (ルクシイ)



演奏されている曲にチャレンジします。これまでの楽譜にはタイ文字とともに片仮名が併記されていましたが、次回からはタイ文字のみとなります。受講生のみなさんからは「読めない〜」という悲鳴があがりつつも、「日本人向けに簡略化するのではない、本格的な民族音楽レッスン」を謳う船場音楽。プロのミュージシャンもびっくり!のランナー音楽の演奏を目指しましょう!



練習風景(上) / 練習曲の楽譜(下)

第3回 2010.1.22

いよいよサロー・ソー・ヌーンへ

第3回レッスンでは、チェンマイで実際に演奏されているランナー音楽を5曲練習しました。それぞれのタイトルと説明は下記のとおりです。

①「ロンメーピン」

本来は歌詞があり、チェンマイを流れるピン河について歌っているそうです。

②「ソイウィアンピン」

ラオスモード(後述)の音階を用いた曲です。

③「ブラサークワイ」

「チェンマイの人なら誰でも知っている」というほど有名な曲だそうです。棺が引かれて揺れる光景を表現しています。

④「クロムナーノーン」

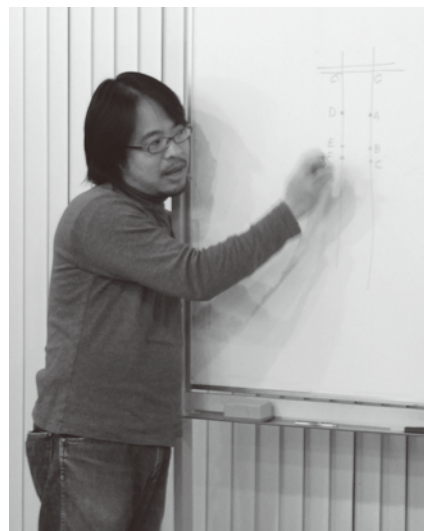
男性が女性を寝かしつけるために演奏するという謂れがあるのだとか。

⑤「ルーシイロタンム」

仙人が洞窟で道に迷うほど美しい曲だそうです。

前回までの練習曲とは異なり、ゆったりとした穏やかな曲調のものから思わず踊りだしたくなるような楽しい曲まで、すべて「ランナーの音楽」を感じさせるメロディです。

今回演奏した曲は、次の5音階のいずれかを用いて作曲されています。ひとつは「ラオスモード」と呼ばれる5音階で、西洋音階でいうと「ドレミソラド」が該当します(厳密には少しり寄りの音だそうです)。①と②の曲はこの音階で構成されています。もうひとつは「ムアン(=チェンマイ)モード」。概ね「ドミファソシド」が対応します。



ラオスモードとムアンモードについて学びます



全員で演奏!

繰り返し演奏します

まずは全員で歌ってみて曲の感触をつかんでから、楽器を使つての演奏にとりかかりました。もちろん1回では終わりません。何回も繰り返し歌い、演奏します。「レッスンで何回も練習するのは当然じゃない!」と思う方もいるかもしれませんが、じつは「繰り返し演奏すること」自体がランナー音楽の大きな特徴のひとつなのです。

ランナー音楽は中央タイと比べると楽譜が短いものが多いといわれますが、「1回だけ弾いておしまい」とはなりません。同じ曲を繰り返し演奏するのです。ときには1つの曲を一晩中演奏し続けることもあるそうです。もちろん、本来のランナー音楽は同じメロディを単に繰り返すのではなく、即興を加えていきます。ランナー音楽初心者の受講生のみなさんがいきなり即興にとりくむのは難しい...ということで、今回のレッスンでは1つの曲を繰り返し演奏することでランナー音楽の特性をつかもうと試みたのです。

ランナー音楽のミュージシャンにとって即興は大切な技術のひとつといえます。ティティポン先生は、即興の約束事についても教え

ていただきました。ランナー音楽の記譜法では、1小節に入る音は必ず4つ。即興では「偶数のホン(タイ語で「部屋」=小節)の最後の音は改変しない」のだとか。とくに、8つめのホンの最後の音は曲の骨格を成す音であるため、改変しないそうです。その次に重要なのが4つめのホンの最後の音。この音もなるべく改変しないという約束事があります。

ティティポン先生が偶数ホンの最後の音だけを拾って1曲演奏すると、たしかにそれらの音だけでも曲の主題を表現できることがわかります。ランナー音楽の理論を自分の耳で体感した瞬間でした。

レッスンはあつという間!?

レッスンは週に1回。楽器の感覚を思い出すまでにはやはり時間がかかり、毎回レッスンは「ドレミ」の音を出すところから始まります。しかも、ようやく楽器が手になじんできたと感じる頃にレッスンは終わってしまうのです。楽しくも充実した時間はあつという間に過ぎ去るのでした。次回は早くも最終回です。最後まで精一杯演奏しましょう!

เพลงสร้อยเวียงพิงค์

----	ช ล ช ด์	ช ล ช ด์	ม ร ช ม	- ม - ม	ช ล ช ด์	ช ล ช ด์	ม ร ช ม
- ช - ช	ล ช ม ร	ม ร ด ร	- ม - ช	- ช - ช	ม ม ม ช	ม ม ม ช	ม ร ด ล
-- ด ร	ม ร ด ล	- ช ช ช	ด ล ช ม	- ม - ม	ด ร ม ช	ล ช ด์ ล	ช ม - ร
-- ด์ ล	ช ล ด ร	ม ร ช ม	- ร - ด				

「ソイウィアンピン」の楽譜: 丸で囲んでいる音は即興でも改変されません



1曲目は「チャンナオ」

いよいよレッスンも最終回です。今回は、ティティポン先生が作曲された曲を合奏します。

最初に演奏するのは「チャンナオ」という曲です。「チャン」とはタイ語で「象」という意味。「ラオスモード」から「ムアンモード」へと転調するのが特徴で、舞踊とあわせて演奏することもあるそうです。象が「どしん、どしん」と歩くような力強いメロディから、ゆったりと雄大なメロディへと連なっていく、とても楽し

い曲です。曲の中に「ド・ド・ド」「ソ・ソ・ソ」というメロディがあるのですが、ティティポン先生いわく「これは象が歩く様子」。象が歩くところイメージしながら、みなさん力強く演奏していました。力強く、といっても、単に通常より強く弾くものではありません。力強さを表現する方法のひとつとして、サローの場合は「弦を2本同時に弾く」といったテクニックも教えていただきました。

2曲目は「Kab Kiew」

ティティポン先生が、メコン河の川下りの体験をもとに作曲された曲です。メコン河の色はもともと赤いのですが、澄みきった運河が合流すると、水面が黄金色に染まるそうです。このように水の色が混ざり合う幻想的な光景を表現したのが「Kab Kiew」です。

今までは全員でおなじ譜を演奏していましたが、「Kab Kiew」の譜は楽器ごとに演奏パートが分かれています。はじめはスーンとクローン(両面太鼓)から始まり、次にサローが入って、メロディを追いかけるようにクルイ

が加わります。誰かが演奏したメロディに、もう1人の誰かが応える。山びこのように呼応しながら、最後にはひとつのメロディにまとまっていきます。これぞ合奏の醍醐味! 最終回にしてようやく合奏音楽「サロー・ソー・スーン」に近づくことができました。

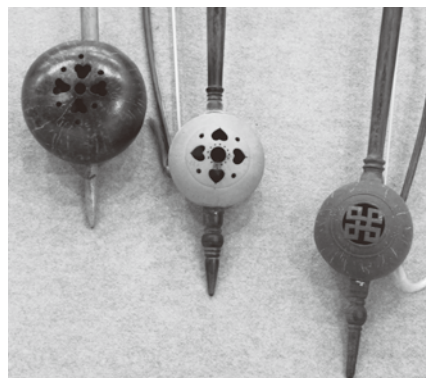
前回述べたように「即興を交えつつ繰り返し演奏する」のがランナー音楽の特徴です。しかし人の手によって演奏される以上、いつかは演奏が終わるときがくるはず…。では「どうやって終わるの?」という疑問が湧きませんか? この「Kab Kiew」は、そのような疑問を解消するように「終わり方」もきちんと譜に書かれていました。イントロから始まり、主題のパートを繰り返し演奏したあとは、軽快に音階を駆けおりにしておしまい! とても楽しい合奏になりました。

現代におけるランナー音楽

現在、チェンマイに残っているランナー音楽は約250～300曲。70曲ほどマスターすると、プロのミュージシャンとして村々で演



楽器を持ち替えて指導してくださるティティポン先生

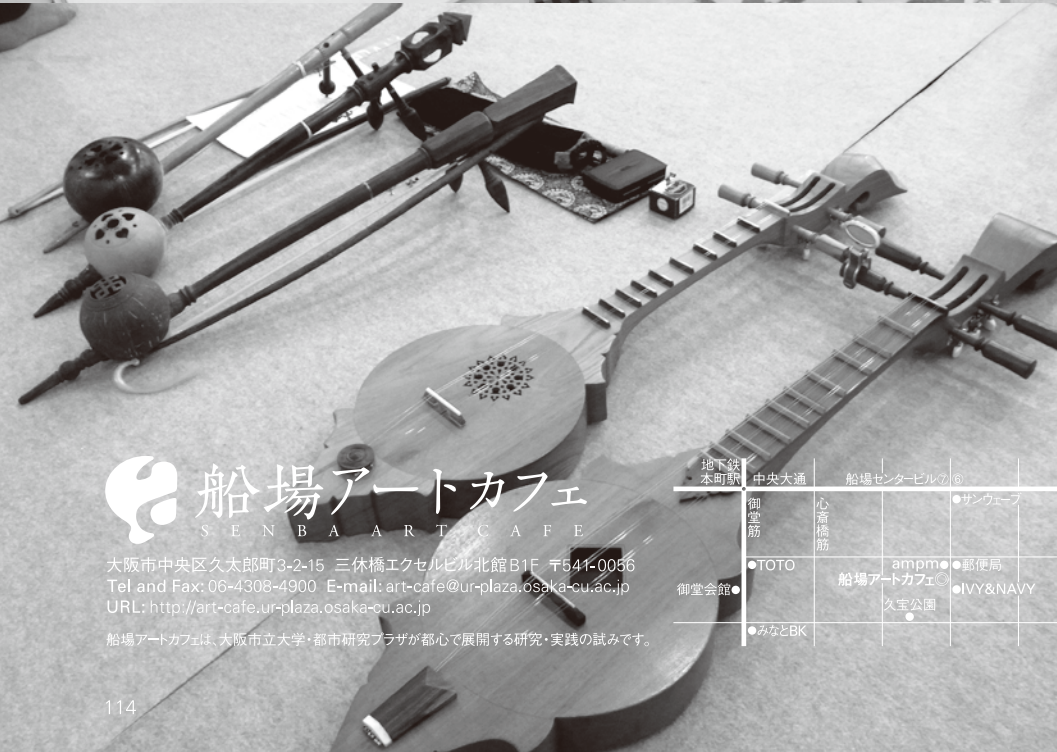


サローの裏側にはさまざまな意匠が施されています

奏することができるそうです。しかし演奏家の高齢化がすすみ、忘れ去られつつある曲も多いのだとか。ティティボン先生がつくられる音楽は、ランナー王朝の中で醸成されてきた芸術様式を保存・反復するだけでなく、現代音楽の要素をとり入れることで「今」の時代を生きるランナー音楽となっていると感じました。

「アジアの民族音楽レッスン6：北タイの音楽・ランナー王朝の響き」は全4回という駆け足のレッスンではありましたが、その

分濃密かつ勢いのある内容となりました。もちろん、レッスンで学んだことはランナー音楽のごく一部です。しかし音楽に触れることによって、受講生のみなさんには日本から遠く離れた地域の歴史や文化との新しい出会いがあったのではないのでしょうか。最後にティティボン先生が「またいつかみなさんと一緒に演奏できれば嬉しく思います」といわれたように、この出会いが私たちの日常をゆるやかに開いていく一歩となることを願って止みません。



 船場アートカフェ
SENBA ART CAFE

大阪市中央区久太郎町3-2-15 三休橋エクセルビル北館B1F 〒541-0056
Tel and Fax: 06-4308-4900 E-mail: art-cafe@ur-plaza.osaka-cu.ac.jp
URL: <http://art-cafe.ur-plaza.osaka-cu.ac.jp>

船場アートカフェは、大阪市立大学・都市研究プラザが都心で展開する研究・実践の試みです。





SENBA ART CAFE DOCUMENT 013

船場アートカフェ活動記録 013

マンスリーアートカフェ2010

2/1 mon.	2 tue.	3 wed.	4 thu.
即興音楽(1) その最前線 中川眞	鳴かぬなら調べてみようホトギス ～市民活動のための調査法入門～ 諏訪晃一	都市づくりの映像記録 嘉名光市	講演で公演「風景とデザイン」 花村周寛
5 fri.	6 sat.	7 sun.	8 mon.
デザイナーによるハジメテの印刷入稿 檜垣平太	大阪発 BMCの試み 高岡伸一	船場ショートクリップ 学生企画1	これからの水都大阪 ～連携・継承・継続を語る～ 嘉名光市
9 tue.	10 wed.	11 thu.	12 fri.
三休橋筋のまちづくり ～ゼロからのまちづくり～ 岡本浩典	ビデオクリップレクチャーII 増田聡	撮って遊ぼう! せんば写るた 学生企画2	風景・冬の病院 ～Coco-Aシリーズ×花村周寛の世界～ 山口悦子 花村周寛
13 sat.	14 sun.	15 mon.	16 tue.
カフェイマージュ with マルガサリ (第1夜) 本間直樹	林明子の絵本と挿絵がすぎだ 福島祥行	大阪ピクニック(夜編) 佐久間新	フレンチ・ポップスと フランス語圏社会 II 福島祥行
17 wed.	18 thu.	19 fri.	20 sat.
釜凹(かまぼこ)バンドLIVE! 学生企画3	伊丹空港の拡張と再国際空港化 ～関西空港廃港に向けて～ 宮本佳明	シネポリス: 映画＝ 都市の過去と現在(第1夜) 海老根剛	なぜ少女達は闘うのか? ～戦闘美少女の系譜～ 山口悦子 杉浦幹男 石川優
21 sun.	22 mon.	23 tue.	24 wed.
万博マニアナイト 橋爪紳也	カフェイマージュ with マルガサリ (第2夜) 本間直樹	学生が聞く 「アートで自立する」ということ 学生企画4	シネポリス: 映画＝ 都市の過去と現在(第2夜) 海老根剛
25 thu.	26 fri.	27 sat.	28 sun.
文字フェチの日常 檜垣平太	歴史? レトロ? 思い出? ～『集会的想起』としてのまちづくり～ 諏訪晃一	即興音楽(2) 実践編 中川眞	パクリ・盗作・著作権 増田聡

都市とアートにまつわる知のショーケース、全28日間の記録

○主催: 船場アートカフェ ○会期: 2010年2月1日(月)～28日(日) ○会場: 船場アートカフェ ○参加無料

2010.2.2(tue.)

鳴かぬなら調べてみようホトギス

～市民活動のための調査法入門～

諏訪晃一



この回では、宮内(2003)などで概念化されつつある、「市民調査」について採りあげました。ここで、市民調査とは、「職業的研究者以外の人々が中心となって行う調査活動」のことを指します。従来、自然環境についての調査や、社会調査は、その道の専門家がやるのが当然とされてきましたが、近年、「専門家が調査を行うということ」の限界が指摘されています。いわば「専門家目線」でものごとを観ることの問題点が、近年の社会環境の変化の中で、浮き彫りになってきているわけです。

そうした情勢を踏まえ、今回は、「なぜ市民調査が必要なのか」という原理的な問いと、市民調査で採り得る具体的な調査手法について、概説しました。また、市民調査の系譜についても触れました。すなわち、「市民調査」という概念が整理されてきたのは21世紀に入ってからのことであるが、市民調査と呼ぶ実践の系譜は20世紀初頭にさかのぼる」といったことをご紹介しました。

最後に、市民調査の第一歩として、公共図書館を活用した情報収集について解説しました。近年の公共図書館は、リファレンス分野に力を入れつつあること、市民調査という観点からも図書館のリファレンスコーナーを活用することが重要であること、といった点についてお話ししました。ちなみに、大阪市立中央図書館は、「Library of the Year 2009大賞」に選ばれるなど、充実した機能を誇っています。

この日は会議室を会場としていたため、ごちんまりとした雰囲気の中で進められましたが、その分、落ち着いてゆっくり議論ができたように思います。当日は、船場で働いておられる方が、会場入口に掲示されていたチラシを見て飛び込みで参加されるなど、多様な方々の参加を得て開催されました。

[文献] 宮内泰介(2003) 市民調査という可能性: 調査の主体と方法を組み直す 社会学評論 53(4),566-578.

諏訪晃一(大阪大学人間科学研究科 助教)

2010.2.3(wed.)

都市づくりの映像記録

嘉名光市



都市開発に関わる様々なプロジェクトを振り返るとき、我々は現代的価値観、すなわち「いま」の考えでこれらを評価しがちだ。しかし、当時の人たちは彼らが生きた時代の価値観をベースにして、その時点から将来を見据えて都市計画を行っていたはずなのである。当然そこには価値観のズレのようなものが生じる。そして、現代に生きる我々が、当時の考えや価値観をナマナマしく肌で感じ、理解することは容易ではない。頭ではわかっている、つつい現代のモノサシで過去を評価してしまう。

こうした問題をクリアしてくれる格好の素材が、当時PRや記録を目的として作成された都市づくりの映像記録だ。こうした映像記録は8ミリ映画やVHSビデオ、最近ではDVDとして作成され、通常関係者にしか流通していない貴重な素材であるとともに、時代背景や世相、計画のポイントなど当時の価値観が素直に映し出されており、文献で読み取るよりも体感的に当時を知ることができる。

そこで、今回はこうした貴重な都市づくりの映像記録のいくつかを紹介し、当時の価値観を振り返った。まず、戦後大阪の代表的なニュータウンプロジェクトとして、千里ニュータウン、そしてその対比として21世紀のニュータウン開発である彩都(国際文化公園都市)の映像記録を鑑賞した。続いて、戦後大阪の都心改造プロジェクトとしての船場センタービル、そしてその対比として韓国、ソウルの清溪川再生事業の映像記録を鑑賞した。

参加者からは当時の貴重な映像に関する関心とともに、当時の生活風景や風俗なども忍ばれて興味深かったといった意見が寄せられた。

また、こうした映像記録に対するアーカイブ化をしていくことの意義必要性についても意見が寄せられた。反響も良かったので、今後アーカイブ化へ展開していきたい。

嘉名光市(大阪市立大学工学研究科 准教授)

2010.2.4(thu.)

講演で公演「風景とデザイン」

花村周寛

ゲスト: 福島祥乃介 演出: 細川博司



自分の取り組みの中でいくつか方向性の違うものをクロスさせて見ればどうなるだろうかということに興味がある。昨年のマンスリーアートカフェでも行った自分の空間デザインやアート作品やワークショップなどの取り組みのプレゼンテーションとして紹介したのだが、それを今年は自分の役者の部分とクロスさせ、演劇として提示してみればどうなるだろうかという実験を試してみたくなった。そこで今回は同じ船場アートカフェのディレクターで、劇団浪花グランドロマンの役者でもある福島さんにお声がけして、プランを練る事にした。当初は二人だけで進める予定だったのだが、バンタムクラスステージの演出家である細川氏へその話をしていると是非演出をしたいということになったので、これ幸いとお願ひすることになった。

「講演で公演: 風景とデザイン」ということで、非常に多忙な3人が集まり緑橋のアトリエで夜な夜なプランを練った。稽古2回、会場には簡単な照明を付けリハも少しだけ行って本番を迎える。普段の講演の時は自分でスライドを送りながら解説をするのだが、今回は福島さんが送ってくれるので、全身を使って演劇的な表現も可能になった。公演では福島さんがスライドを用意したということで進めるのだが、無言でスライドを送る福島さんと対照的に話し続ける花村。そして作品紹介の合間にだんだんと意味不明のスライドが挟まりながら不条理な展開へ。

今回ひと工夫したのは、「おちつく椅子」という小道具の設定だ。これは解説の途中で花村がパニックに陥ったり、怒りが爆発した時に座ると落ち着きを取り戻すというソファで、効果的な演出として入った。

演出と役者が入ることで、おそらく今までに見た事の無いような濃密でコント的な講演になったはずだと思う。ただ、一度やったことは新鮮さがなくなるので基本は二度としないようにしているのでご覧頂けなかった方は残念だと悔しがってもらえればと思う。

花村周寛(大阪大学コミュニケーションデザイン・センター 特任助教)
福島祥乃介(浪花グランドロマン)
細川博司(バンタムクラスステージ)

2010.2.5(fri.)

デザイナーによるハジメテの印刷入稿 檜垣平太



近年、安価に印刷ができる環境が整いました。一般の方がもっと気軽に印刷物を制作していただく為に、印刷入稿の基本(疑問)となる部分を分かりやすく解説しました。

内容は、昨年比較的人気のあった『いままさら聞けないDTPの基本』とほぼ同じですが、さらに印刷入稿に特化した形で進行する予定でした。しかし、参加者全員の制作環境がWindows/非DTPソフト(印刷入稿に適しにくい)環境との事でしたので、今度も印刷する(依頼する)事がある際に最低限知っておくとよいトンボ(センタートンボ、ヌリタシトンボ、断ち切りトンボ)、色(CMYKとRGBの違い、特色について)、解像度(印刷適応実寸350dpiにする理由)、各種画像フォーマット(JPEG、TIFF)などの説明を中心に話を進めました。

普段の〈プリンター出力〉と〈印刷〉の最大の違いは、制作の間に第三者(印刷業者)が入ることです。その為、コミュニケーションの手段として共通のルールが必要となります。それが〈トンボ〉です。このトンボの役割を知っておけば制作する上でも、いろいろ応用が効くようになります。例えば、ヌリタシトンボの存在を知る事で、写真を撮影する・レイアウトする場合も少し余裕があることが判りますので、特にトンボの説明に重点をおきました。

後、普段の生活(デジカメ・インターネットなど)で非常によく使う画像フォーマット(JPEG)の不可逆圧縮の特徴など、印刷をしなくてもその後の生活でプラスになる情報をお伝えするようにしました。

昨年より、少人数の参加者になったことで各人の細かい質問にも答えやすくなり、理解が得やすかったのではないのでしょうか。

改善点としては、プリンターを準備し実際に印刷をすることで、各内容がさらに分かりやすくなったのではないかと考えております。

檜垣平太(グラフィックデザイナー)

2010.2.6(sat.)

大阪発 BMCの試み 高岡伸一



高岡が参加しているBMCという活動とその意義について語った。BMCとはビル・マニア・カフェの略で、大阪に残る戦後復興期から高度経済成長期に建てられたビル建築に着目し、その魅力を再発見・再評価して積極的な利活用を促すことで、大阪の都市再生につなげようという試みである。ビル・マニア・カフェという名称は活動の始動期に開催したイベントのタイトルから取られたもので、その活動は学術的な研究よりも、広く社会に向けてわかりやすく楽しく発信していくことに軸足を置いている。

まず「戦後建築の再評価」と題して、具体的な事例を示しながら戦後建築の魅力を解説した。戦後のビルは無機質な四角いハコだとよくいわれるが、それは多分に先入観によるものであり、よくみればこの時代のビルにも魅力的な素材やデザインをそこかしこに見出すことができる。焼き物のような外壁のタイルや、未来感覚にあふれた金属パネル、また当時は様々な技術の開発期であって、その表現はどこかごちなく、細かなところはまだまだ手作業の時代であった。

次に「戦後建築の発信」と題して、そのような魅力を伝えるためにBMCが実施してきた様々なイベントを紹介した。大阪市内の戦後建築を会場に、カフェやトークイベント、音楽ライブやスライドショーなど様々な手法を用いて戦後建築の魅力を体感してもらい、音楽やデザイン、ファッションなどの分野でこの時代の再評価が進むなか、建築もまた同じであることを伝えてきた。

最後に「戦後建築の活用」として、BMCが昨秋にリノベーションして拠点を構えた鉄道広告社ビルを紹介した。家具を含めてほぼオリジナルの状態が保たれていたインテリアにはほとんど手を加えず、その魅力を更に強調する必要最小限のリノベーションと、この魅力を活かした活用実験を自ら実践することで、戦後建築活用の魅力とその可能性を、ビルオーナーとユーザーの両方に向けて発信している。

高岡伸一(大阪市立大学都市研究プラザ 特任講師)

2010.2.7(sun.)

船場ショートクリップ 学生企画1

内田祐輔 赤塚寛樹 田和良太



今年から始まったマンスリーアートカフェでの学生企画。学生だけで企画し、実行に移すというのがコンセプトであり、実際に私たちが会議らしい会議をしたのは初めの顔合わせと経過報告をする二度だけだった。なので、当日を迎える最後の最後まで不安は尽きなかったものの、自分たちで作ったという充実感は確かにあった。

当日、広報不足で集客が少なかったので開始時間を一時間ずらし、その間に人を集めることで七人、三グループで始めることができた。ワークショップの内容は、一分間の短い曲にあった動画をデジタルカメラの録画機能のみを使い外に撮りに行ってもらい、グループ行動後にはムービーメーカーというソフトを使って極力編集をせずシンプルに構成した。出来上がった作品は三者三様で、曲のジャンルの違いにそれぞれの班の個性が出ていて非常におもしろいものであった。例えば、ロックの曲を選択した班はその曲の疾走感そのままに、とにかく走る映像を撮ったり、テクノの曲を選んだ班はそのリズムに合わせた動きを試みたりしていた。グループでの行動時間を一時間と制限したので、撮影場所は最寄りの地下鉄の駅や神社が多くみられた。

全体を通して、企画としては狙い通りの結果が得られたので成功したといえるであろう。ただ、来年以降も学生企画をするのであれば、広報の部分など改善点はまだまだありそうだ。

内田祐輔(大阪市立大学文学部3年)
赤塚寛樹(大阪市立大学工学研究科M1)
田和良太(大阪市立大学工学研究科M1)

2010.2.8(mon.)

これからの水都大阪

～連携・継承・継続を語る～
嘉名光市



「水都大阪2009のあとってどうなるんですか?」という学生たちのコトバから、この企画は始まった。水都大阪2009は連携・継承・継続を旗印にして、単なる集客イベントとしてではなく、まちづくりとしての性格もっている。そして、その一連のプロセスで参加する市民(NPO、学生、子供ほか)はのべ4万人を数えるという、世界でも有数の参加を重視したプログラムであった。水都大阪2009に参加した人々の動機は様々だろう。しかし、そのなかには、事業の趣旨に賛同し、自分もなにかやってみたくて感じて飛び込んでくれた多くの人がいた。そして、彼らは文字通り、水都大阪2009を「連携・継承・継続」と考えていたのだ。彼らのこれからの行動が、水都大阪の将来を決めるといっても過言ではない。つまり、水都大阪は終わったのではなく、始まったと考えるべきだ。そういう思いをもって、水都大阪2009に参加してくれたサポーター、関係者等に集ってもらい、水都大阪をふりかえっての感想や成果、課題、そしてこれからの展望について忌憚なく語ってもらった。

そして、多くの若者が集まってくれた。良い点、悪い点、様々な意見が出たことも確かだが、大きな流れとしてはひとつのベクトルを向いていたように思う。それは、皆が水都大阪2009の流れを断ち切ることなく、継続していくこと。参加者の多くがそれを望んでいること。与えられる場ではなく、自分たちが行動して、水都大阪の実現にむけて各自ができることをすること。市民が主体となった運動へと発展させていくこと。こうした思いを共有できたように思う。

もちろん、いろいろと改善点もある。お金の問題もある。難しいことは山積している。しかし、多くの若者の熱い思いを肌で感じることでできたすばらしい時間を皆で共有できた。この思いを消すことなく、支えられる環境をどのようにつくりあげていくか。オトナたちは悩みながらも元気ももらった。そういう機会であったと思う。

2010.2.10(wed.)

ビデオクリップレクチャーII

増田聡



昨年に引き続いて、音楽ビデオクリップの映像表現史についてレクチャー。トーキーやミュージカル映画の技法とライブ映像が融合するカタチで発展してきたビデオクリップの映像表現だが、80年代にビデオクリップ専門チャンネルMTVがアメリカに開局し、マドンナやマイケル・ジャクソンといったMTV時代のスターが華々しく活躍する。昨年のレクチャーではMTV的な映像文法が形成されてきた過程を検証したが、今年の講義では日本のビデオクリップ史をたどっていった。それは、ライブ演奏をそのまま映し出す「演奏リアリズム」的な映像手法の束縛を脱し、ビデオクリップ独自の映像表現を日本社会の中で試行錯誤しつつ獲得していった苦闘の過程である。現在の目からみるとなんとまああか抜けない映像加工や特殊効果に満ちたYMO「ライディーン」(79年)から、ムーンライダーズ「Frou Frou」(86年)、佐野元春「ヤング・ブラッズ」(85年)、ポウイ「B-Blue」(86年)などについて、MTV的な洗練された映像表現を取り入れようとした(しばしばそれに失敗した)歴史を検討していった。他方、日本の大衆的な映像空間の中で独自の洗練を遂げていたテレビCMの映像文法をいち早く取り入れた矢沢永吉(82年、コカコーラ社のCMなど)は、アメリカに拠点を据えて活動していた80年代中期に高水準のビデオクリップを制作している(「ミスティ」83年など)。90年代以降、矢沢的な「映像センス」は一般的なものになり、こんにちでは日本製作のビデオクリップが欧米の映像制作者に模倣される事例すら生じている。が、80年代の日本のビデオクリップのあか抜けなさを改めて概観し、この時代に青少年期をおくったであろう妙齢の?参加者達は複雑な表情をうかべつつ懐かしんでいた。

増田聡(大阪市立大学文学研究科 准教授)

2010.2.11(thu.)

撮って遊ぼう! せんば写るた

学生企画2

古橋佑太 田和良太 加古結
松本めぐみ



僕たちの班は、「写真を使ったワークショップ」というテーマで企画を考え始めました。アイデア出しを繰り返す中で、「船場の音や臭いを写真で表現する」「バレンタイン企画として船場でハートを探そう」といった案も検討しましたが、船場の写真と文章を用いて、かるたを作ることで、船場の街の様々な魅力を再認識してもらいたいという考えで、全員が一致し、この企画が始まりました。

準備にはかなり時間が掛かりました。各々、就活・テスト・課題の提出等でなかなか時間が合わず、深夜0時から始めることも珍しくありませんでした。企画内容としては、カルタ遊びにどのようにゲーム性を持たせるか、そしてどのように参加者が満足できるような纏まった内容にするかを、時間を掛けて話し合いました。作業としては、まずはお客さんが作らない34文字分の「写るた」を自分たちで作り、次にそれを貼り合わせて「せんばマンスリーアートカフェ」の看板をデザインしました。ワークショップ用の地図や説明用の資料を制作し、最後に当日の流れを考えながら役割を分担しました。

当日は早速、開始時間になっても誰も参加者がいないというトラブルが発生。急遽呼び込みを行いましたが無効。広告、宣伝の必要性を痛感しました。結局、30分後には一般の方とスタッフの知人、計4名が集まり、無事にプログラムが始まりました。想定と違うために、変更した部分もありましたが、各スタッフが柔軟に対応して、順調にイベントを進めることができました。少人数ながらも、カルタ遊びは白熱した盛り上がりを見せ、最後に参加者の作ったカルタによってイベントのタイトルの展示が完成したときは、想定どおりの感嘆の声を頂き、成功したと言っていると思います。短く、忙しく、あっと言う間の期間でしたが、ひとつの形にすることができ、満足しています。

古橋佑太(大阪市立大学工学研究科M1)
田和良太(大阪市立大学工学研究科M1)
加古結(大阪市立大学生生活科学部2年)
松本めぐみ(大阪市立大学生生活科学部2年)

2010.2.12 (fri.)

風景・冬の病院

～Coco-Aシリーズ×花村周寛の世界～

山口悦子 花村周寛



本プログラムでは、大阪市立大学医学部附属病院（以下、本院）と都市研究プラザ船場アートカフェとのコラボレーションプロジェクトCoco-Aシリーズ（Community-Collaborative Art—共同体における協働を志向するアート活動—）をこれまでに2回実施、そして今年度中に1回計画している“アーティスト”花村周寛氏の魅力に迫った。

前半では、まずディレクターの山口から、本院におけるアート活動の歴史と支援体制について説明。専門委員会の設置や担当専門職員の配置、兼任職員の役割分担が示された。また職員啓発というアート活動継続の予想外の効果や、その結果としての病院経営に対する影響など、「ホスピタルアート」ではない、「Art in hospital」の可能性について指摘した。次に、花村氏から、プロフィールとこれまでの作品介绍、花村氏が手がけたCoco-Aシリーズの紹介があった。生い立ちから職歴とこれまでの作品介绍。大使館の庭、工事現場など屋外の大きな空間のインスタレーションが示された。風景を「Scape」、「Space」、「Scope」という3要素から捉えること、デザインはsolutionを、アートはquestionを示す行為だということ、といった花村作品の思想が語られた。最後に、今年度の病院の次期アートプログラム「霧晴れて光り来たる春」を紹介した。

後半では、本院の本格的な現代アートプロジェクト導入の立役者である、庶務課施設管理担当の平井祐範氏が乱入。病院でのアート活動支援にかける思いや、アーティスト花村氏への期待を語り、後身の育成を要望した。またフロアから病院でのアートプロジェクト遂行上の課題などについて質問・コメントがあり、活発に議論が行われた。

山口悦子（大阪市立大学医学研究科 病院講師）

2010.2.13 (sat.), 2.22 (mon.)

カフェイマージュ with マルガサリ

(第1夜・第2夜)

本間直樹

ゲスト: マルガサリ 久保田テツ (22日のみ)



〈カフェイマージュ〉は、大阪大学コミュニケーションデザイン・センターに所属する本間直樹と久保田テツのユニットが各地で展開する映像プログラムであり、毎回、映像の鑑賞・制作・対話という三つの基本要素によって組み立てられている。

今回は、鑑賞と対話に焦点をあて、インドネシア・ジャワガムランをメディアに多彩な活動を繰り広げるマルガサリの10余年の活動のなかから映像資料として記録されたものをいくつか選択し、そこから「10分」という枠内に切り取られた無編集映像を鑑賞しながら、マルガサリのメンバーを交えて感想を述べ合った。「第1夜」では、「身体」をテーマに、日本の作曲家による作品（野村誠、三輪真弘、鈴木昭男）ないしコラボレーション（佐久間新監督「Sanzui」）が取り上げられ、続く「第2夜」では即興をテーマに、マルガサリの代表作楽舞劇「桃太郎」の一部やエイブルアートオンステージ作品「さあトーマス」などが選ばれた。映像上演されたのはいずれも20分以上ある作品のうちわずか10分だけで、しかも画質は低いものも多く含まれていたが、参加者は集中して鑑賞し、鑑賞後も止むことなく感想を互いに述べ合っていた。はじめてマルガサリの活動に触れる者はもちろん、マルガサリのメンバー自身にとっても発見する点が多いようであり、他の参加者との対話を通して、単なる過去の回想ではなく未来の活動を映像のなかに見いだすことができたとってもいだろう。

今回、映像として記録されている作品の全体像をあえて提示せず、10分間の無加工映像を鑑賞するという手法が選ばれた。見所ある部分のダイジェストではなく、フレームに切り取られた10分をそのまま提示することにより、観る者は記録された時間と同じ流れを感じながら自由に視点を選択して鑑賞することができ、視点の違いや感じ方の多様さが対話を通して明らかになった。今後も同じ手法をもちいたプログラムを続けていきたい。

本間直樹（大阪大学コミュニケーションデザイン・センター 准教授）
久保田テツ（大阪大学コミュニケーションデザイン・センター 特任講師）

2010.2.14 (sun.)

林明子の絵本と挿絵がすぎだ

福島祥行



福音館書店から多数の絵本をだし、とりわけ『はじめてのおつかい』や『あさえとちいさいいもうと』、『こんとあき』などで知られる画家・林明子さんについて、会場におおくの絶版書籍をふくむ福島所蔵本をならべ、自由な閲覧に供するとどうじに、絵本にかぎらぬ童話や図鑑の挿絵もふくめ、内容を紹介しつつ、その画風や装丁の変遷をおうことで、変化していった点と、変化せず特徴でありつづけた点を指摘した。具体的には、以下の書物を取りあげた。

- ① 梶野けい
(1975) 『おるすばん、110ばん』
- ② 小林実
(1975) 『しゃぼんだま』
- ③ 旺文社学習図鑑
(1976) 『人間とからだ』
- ④ 筒井頼子
(1976) 『はじめてのおつかい』
- ⑤ 小林実
(1976) 『かみひこうき』
- ⑥ おおたにひろこ
(1976) 『みいちゃんのおたんじょう』
- ⑦ 末吉暁子
(1976) 『ママ、あててみて!』
- ⑧ 那須正幹
(1976) 『なみだちゃんばんざい』
- ⑨ 神沢利子
(1978) 『ぼくのぼん わたしのぼん』
- ⑩ 高梨章
(1978) 『へへのもへじ』
- ⑪ 神沢利子
(1978) 『くろねこトミ』
- ⑫ 中野みち子
(1978) 『しまちゃんちゃん』
- ⑬ 新編ディズニー幼稚園図鑑
(1978) 『ことばずかん』
- ⑭ 征矢かおる
(2002) 『なないろ山のひみつ』

福島祥行（大阪市立大学文学研究科 准教授）

2010.2.15(mon.)

大阪ピクニック(夜編)

佐久間新



ここでは印象に残ったシーンを少し抜き出してみます。

船場アートカフェの地下の踊り場の気持ち悪さを体験。ここだけ天井が異様に低くなっているの、かなり圧迫感がある。音や光の感じも変わってくる。背の高さでもかなり違うみたい。目をつぶったりして、違和感が何なのかを探ってみる。そして、ビルの入り口へ。自動ドアがある。中からは反応するが、外からは開かないタイプ。ひとりずつ近づいていって、センサーが感知しないギリギリで止まる。順番に人数を増やしていって、センサーの届く範囲をみんなのからだで描く試み。途中で外へ出て見てみたが、かなりおかしい。見えないものを感じて、からだであらわすのも、ダンスの大切なこと。

外の世界へ。路地の角を曲がると、御堂筋から風が吹いてくる。店先のシャッターで風宿り。大通りからは、車の音が、信号が変わるたびに通り雨のように聞こえてくる。夜の御堂筋を歩く。Tさんが、ヘッドライトに流されると言ってお下流に流されていく。光の川。

御堂筋は、西端1車線、小さな中州、4車線、小さな中州、東端1車線、全部6車線、幅40メートル、長さ4キロの大阪のメインストリート。南向きの一方通行。みんなで中州の北端に立って、タイタニックごっこ。ヘッドライトの光の波を味わう。股のぞきをする、光が全然違って見える。振り向くと、何百個の赤信号とテールライトの赤色が一斉に瞬く。一方通行なので、前には信号の光が見えない。

船場アートカフェに戻ると、音楽療法をしているMさんが、「気持ちのいいところへ行って、感じる場所まで是可以。そこから後ろ一歩、踊るっていうところに…。」と。そう、そこがね、難しいと感じるかもしれない。でも、感じることを出来たら、僕は難しくないと思う。ところが揺らぎだせば、それはもうダンスなのです。Mさん、また一緒にピクニックしましょう。

詳しくはブログをご覧ください。http://margasari01.blog63.fc2.com/blog-date-20100218.html

佐久間新(舞踊家)

2010.2.16(tue.)

フレンチ・ポップスとフランス語圏社会 II

福島祥行



昨年にひきつづき、日本ではいっばんにいられていないとおもわれる現代のフランスおよびその他フランス語圏社会の実情を提示すべく、フレンチ・ポップスのPV(プロモーション・ビデオ)を流し、仏日対訳の歌詞を配布、内容を解説しつつ、当該の歌手の出身フランス語圏や、歌手をとりまく社会情勢について講じた。具体的内容は、以下のとおり(イタリックスは流した曲名)。

- ①Wyclef Jean [ウイクレフ・ジャン] & Muzion [ミュザイオン] と Haïti [アイティ]、24 heures à vivre: 大地震のニュースも新しい中米の旧フランス植民地アイティの歴史と、アメリカに「難民」したウイクレフ、カナダのケベック州に「難民」したアイティ系ラップ・トリオのミュザイオンについて。
- ②Bisso Na Bisso [ビソ・ナ・ビスソ] とコンゴ、Show ce soir: 中アフリカのコンゴ共和国系グループであるビソ・ナ・ビスソと、現在は中央アフリカ、コンゴ民主共和国、コンゴ共和国に分割されてしまっている「コンゴ王国」について。
- ③Diam's [ディアムス] と移民、Ma France à moi: キプロスの歴史と、キプロスからの移民であるラップ歌手ディアムスと、2007年に発表された「わたしのためのわたしのフランス」のアンチ・サルコジ仏大統領的歌詞について。
- ④Cathy Claret [カティ・クラレ] とジプシー、Les Roitelets: 南仏出身の仏西混血で、スペイン語でもうたうカティ・クラレと、かのじょがローティーン時に親しくまじわり、影響を受けたジプシーと、その被差別性について。

2010.2.17(wed.)

釜凹(かまぼこ)バンドLIVE!

学生企画3

赤井浩 荻野梓 全ウンフィ

ゲスト: 釜凹バンド



“集客”は一つの不安要素であったが、フタを開けてみると40名近くの来場者があり立ち見も出る結果となった。このことはメンバーのモチベーションアップにもつながったようである。

開演前、実はかなり緊張していたメンバーもいたようだが、演奏では皆、テンションの高いパフォーマンスを見せてくれ、またトークでは、歌詞に込められた各人の想い等が、和やかな雰囲気の中、語られた。

今回の企画では、口頭による「釜ヶ崎」に関する状況説明のようなものは行わなかった。メンバーの演奏とトークが物語り得ると考え、あくまで「釜凹バンド」というライブバンドの演奏から、来場者各人が「釜ヶ崎」あるいは「音楽」というものを何かしらのかたちで意識し考えるきっかけとなれば良い、と考えたからだ。バンドが行ったアンケートを見た限りではあるが、その目論見はある程度、成功したと言えるかと思う。

ライブ当日前後から今(3月中旬)に至るまで、マスメディアの取材が続いている。バンド活動が広く知られることは嬉しいが、事実と異なる内容が記載されたり、といった問題も出てきている。「釜ヶ崎」という土地のもつ話題性(あるいはステレオタイプ)に改めて驚きつつ、その点に関して僕らの認識も甘かったことを反省している。

今後は、そうした社会的反響も意識しつつ、かと言って慎重になりすぎず、メンバーの皆さんと面白い事をどんどん企画していけたら、と思っている。

赤井浩(大阪市立大学文学研究科MI)
荻野梓(大阪市立大学文学研究科MI)
全ウンフィ(大阪市立大学文学研究科MI)

2010.2.18 (thu.)

伊丹空港の拡張と再国際空港化

～関西空港廃港に向けて～

宮本佳明



テーマで大風呂敷を広げ過ぎた。聴衆の数は少なかったもののそれなりにとてつもない人たちが聞きにきていて、ビビった。かぶりつきは伊丹空港の利用促進を担当する兵庫県東部の県土企画局長と担当課長、知事の命を受けて参加したとのこと。他には伊丹市と大阪府の職員も居られて、まるで関西三空港問題連絡協議会の様相である。あとは八尾空港に自家用機を停めているというヒコーキ野郎のおじいちゃんなんかも。いずれにせよオーディエンスの方がこちらよりよっぽど専門家である。時間がなくてほとんど告知は出来なかったのだが、たまたま担当している神戸新聞の連載コラムではこのイベントのことに触れたので、それを見てきた人が多いようだ。

内容としては、どのみち物理的に海中に没する運命の関空を無理に延命することは諦めて、自然廃港にしようよと。その代わり、今や事実上騒音問題も解消した伊丹空港のA滑走路を3000m級に延長して再国際空港化を図ろうというものである。もちろんそれは人口減少にともなうコンパクト・シティ化も視野に入れて、50年といったスパンの将来を見据えたものではある。

そして、その伊丹空港再国際空港化の眺には意外にも1300年前に引かれた条里制の遺構である周辺の街路割りが役に立つという提案である。冬の季節風の関係で、滑走路がこの基盤の目状の街路に対して45度振れていることが、実は都市隣接型の空港として大きなアドバンテージになり得る。名付けて「不条里空港」。もう5年も前に考えたアイデアではあるが、広大な用地を潤沢に使うアメリカ型の巨大空港とは違い、要は既存環境の資材性を丁寧に読み取って編集し直したコンパクト・エアターミナルという新しい空港モデルの可能性である。

県の担当課長からは後日その画像データの提供を求められて応じたが、さて一体どうなることやら。

宮本佳明 (大阪市立大学工学研究科 / 都市研究プラザ 教授)

2010.2.19 (fri.)

シネポリス: 映画＝都市の過去と現在

(第1夜)

海老根剛



昨年はリーマンショックの後ということもあり、大恐慌時代のアメリカのミュージカル映画を取り上げましたが、今年は船場アートカフェのテーマでもある都市とアートの関わりという問題に関係することからを取り上げることにしました。具体的には、これまで映画作品が都市空間とどのような関係を取り結んできたのか、そして現在もまた結びつつあるのかを、作品上映を交えて参加者とともに考えてみました。

第一夜の19日のレクチャーでは、合計3本の映画を取り上げました。1本目はフランスの映画監督ジャック・タチが1967年に発表した『プレイタイム』という作品です。これはパリを舞台にしているのですが、この映画のパリは巨大セットで作られた人工の都市であり、現実の都市空間を再現するものではありません。それは現実の都市の似姿ではなく、むしろある都市のコンセプトの映像化と言っても良いものでした。この映画では私たちは、映画における空間とは単にカメラのまえに広がる三次元の広がりのコピーではなく、あくまでも構成されるものであることを確認できます。

これに続いて、次にジャック・リヴェット監督の『北の橋』という作品を考察しました。この作品はすべて現実のパリの中で撮影され、録音も同時録音方式が選ばれています。しかし、この作品のなかで主人公の二人の女性は、パリの地図を双六に見立てることによって、現実の空間に空想的な秩序を重ね合わせます。このような仕組みを導入することによって、この作品は現実のパリを異化し、観客に都市を未知の場所として発見する冒険に誘うのです。

最後に日本の都市を描いた最近の例として黒沢清監督の『アカルイミライ』を取り上げました。この作品では最後に表参道が登場します。解体直前の同潤会アパートが映し出されたこの場面は、東京という都市を「わからないもの」として描く黒沢監督のスタンスがよく表れています。

海老根剛 (大阪市立大学文学研究科 准教授)

2010.2.20 (sat.)

なぜ少女達は闘うのか?

～戦闘美少女の系譜～

山口悦子 杉浦幹男 石川優



このプログラムでは、少女向けアニメに登場する「闘う少女」キャラクターをめぐるレクチャーとディスカッションをおこなった。登壇者は、船場アートカフェディレクターである杉浦幹男(文化産業論)と山口悦子(小児医学、グループダイナミクス)、同リサーチアシスタントの石川優(表現文化学)。アニメとともに育った3世代による、熱い議論が繰り上げられた。

まず、杉浦によるレクチャーでは『魔法使いサリー』から『ふたりはプリキュア』まで、少女向けアニメにおける「闘う少女」の系譜を辿った。身近な問題を解決する初期の魔法少女モノや「女の子のあこがれの職業」の疑似体験としての変身少女モノ、世界を救うという大義を掲げたバトルヒロインモノなどの作品をとりあげ、アニメ業界の構造や当時の社会背景との影響関係について論じた。

プログラム後半は、参加者を交えてディスカッションをおこない、小学校中～高学年からアニメそのものを視聴しなくなったという女性参加者の意見が寄せられた。女兒玩具市場を念頭に置いた商業的な少女向けアニメでは、ターゲットとなるのは一般的に「4歳～8歳の女兒」といわれている。それ以降はアニメを「卒業」し、ファッションや芸能界などに関心が移行する場合が多いという。その一方で「少女向けアニメと男性オタク」、「少年向けアニメと腐女子」といった本来のターゲットとは異なる消費者も増えており、オーディエンスの多様化が指摘された。

「なぜ少女は闘うのか」というこの問いは「なぜ闘う少女の物語が求められるのか」という問題ともつながっている。興味深いことに、経済恐慌や災害などによる社会的混乱に陥った時代ほど「闘う少女」アニメのメルクマールとされる作品が登場している。動乱の時代に「闘う少女」の物語が希求されるという構造は、古くはジャンヌ・ダルクから連続と続いているのかもしれない。「闘う少女」をめぐる、さらなる議論の可能性を感じさせるプログラムとなった。

杉浦幹男 (大阪市立大学都市研究プラザ 特別研究員)
石川優 (大阪市立大学都市研究プラザ リサーチアシスタント)

2010.2.21 (sun.)

万博マニアナイト

橋爪紳也

共催: 博覧会文化史研究会



上海が史上最大のイベント都市となる。2010年5月から10月末までを会期として、上海世界博覧会が開催されるのだ。1970年大阪万博の規模をはるかに超えて、約200の国家と国際機関が参画、半年の会期中に7千万人から1億人の入場者数が予想されている。

上海世界博覧会は「Better City, Better Life」をテーマに掲げる。「より良い都市、より良い生活」と訳すと判りやすい。地球環境の問題と人口の急増が顕著な今日の世界にあって、人類の叡智と技術を集めて、都市の可能性について展示を行い、議論をする場を設けようというわけだ。

そのため上海では、世界の博覧会史上初めて、世界の代表的な都市が先進的都市事例を展示する地区を設ける。数十もの都市が出展を競うなか、日本からは唯一、大阪が南エリアの共同館内に、パリ、ビルバオ、スイスの諸都市とともに出展を果たす。

私は、この大阪館の展示に関わるプロデューサーを務めている。独立館のような大規模な展示空間ではないが、「水都大阪」の魅力と技術力を伝えるべく、「大阪上河図」をテーマに、映像や実物による展示を展開する。「造幣局の桜の通り抜け」のイメージ映像や、水都の歴史と現在を示す全周映像を見てもらったあとに、かつての水都の繁栄を描いた屏風「豊臣期大坂図屏風」や大阪城復興天守閣の鯨の複製を飾る。そののち、環境に関わる先端技術の展示を行う。

万博マニアナイトでは、上海世界博覧会と大阪館の概要、および2月段階における工事の進捗状況を紹介、さらに大阪館で上映予定の映像のサンプルを投影した。万国博覧会に関心のある人たちが、名古屋などからも参集、広く懇親を深めることができた。

私たち大阪の展示を見た中国の人、そして各国の人は、「水の都」の歴史と現状をどのように評価してくれるのだろうか。水際に発展した歴史と豊かな文化を有する都市だからこそ、産業や先端技術を育むことができたと理解してもらえれば、と思う。

橋爪紳也(大阪府立大学21世紀科学研究機構 教授)

2010.2.23 (tue.)

学生が聞く「アートで自立する」ということ

学生企画4

中西祐紀子 全ウンフィ

ゲスト: アサダワタル 櫻田和也



23日は『学生が聞く「アートで自立する」ということ』。ゲストは、アサダワタルさんと櫻田和也さん。

アサダさんは、ご自身がミュージシャンとして活動する一方、様々なアートプロジェクトのプロデュースなどで活躍されており、櫻田さんは、アートNPO職員であり、大阪市大都市研究プラザの教員でもある方だ。

お二人には、あらかじめ用意された質問をくじ引きし、当たった質問に答えてもらった。今回のイベントでお二人に伺いたかったのは、アート関係の仕事に踏み入れるときにはどういう決断をし、そしてどのような思いを抱きながら仕事をしているのか?ということ、また、企画者側にはどうしても「アートで食べていく」には、なかなかの苦労や不安があるのでは?というイメージが強く、その点も伺いたいところだった。

まず、お二人とも大阪市大卒ということで、学生時代の思い出で盛り上がる。しかもお二人とも同時期にジャズ研に所属していたことが判明!!

様々な活動をされる中でどうして今の仕事を最終的に選んだのかという話題の中で、仕事と生活が分断されていることに違和感があり、今の仕事は自分が心地よく生活できているという点で同意されていたのが印象的であった。また意外にも、アートの仕事に入っていく時に、お二人とも特に一大決心をしたわけではないようである。「アートで食べていく」ことに対する不安も特に無く、どんな職業でも種類は違えど何かしらの不安を抱えるのは当たり前、という発言があった。

今回のイベントでは、アートという分野に関わらず、「働く」ということについて考えるきっかけになった。また、普段のイベントでは聞けないお二人の仕事観も知れ、大変有意義な時間だったのではないだろうか。

中西祐紀子(大阪市立大学文学部2年)
アサダワタル(a.k.a.大和川レコード/築港ARCチーフディレクター/KAMAN!メディアセンタープログラムディレクター)
櫻田和也(大阪市立大学都市研究プラザ 特任講師)

2010.2.24 (wed.)

シネポリス: 映画=都市の過去と現在 (第2夜)

海老根剛

ゲスト: 藤原敏史



このレクチャーでは、前回のレクチャーを引き継ぎつつ日本の都市空間と映画との関わりを参加者のみなさんと一緒に考えてみました。とくに今回は東京を舞台に『ぼくらはもう帰れない』という作品を撮影した藤原敏史監督をゲストにお迎えして、現在、大阪でも撮影されている監督自身の経験を伺いながら話を進めました。

最初に『ぼくらはもう帰れない』という作品を上映して、集団即興演出という独特な方法で撮られたこの作品の背景やそこで東京という都市空間が果たしている役割などについて監督のお話を伺いました。その後、監督自身が選んだいくつかの作品の断片を見ながら、映画が表象する都市のありようの多面性について議論しました。そこでは大変興味深い作品が上映され、第一夜のレクチャーの問いかけをさらに豊かに展開することができたように思います。日本映画、アメリカ映画、ヨーロッパ映画から撮られた事例は、映画表現の可能性の広がりそれぞれの都市のありようが映画表現に与える影響などを具体的に理解させてくれました。最後に、藤原監督が大阪で撮影された場面をいくつか上映しました。そして、東京での撮影と大阪での撮影での違った点、役者とのコミュニケーションの仕方での苦労などについて、観客の方も交えて議論が展開されました。第一夜とは異なり、より身近な空間を映像として見ることは、参加者の方にとっても非常に興味深い発見を伴う体験であったようです。

最後に主催者として、お忙しいところご協力くださった藤原敏史監督への心からの感謝を記しておきます。

藤原敏史(映画作家)

2010.2.25 (thu.)

文字フェチの日常

檜垣平太



昨年の『文字フェチの世界へようこそ』では、欧文書体の基本的な用語・歴史的背景などを中心に話しましたが少し堅苦しい感じがありましたので、今年は文字(書体)に親しみを感ずてもらいやすいように、日常見るさまざまな文字を題材にして話を進めました。

まずは、船場・心齋橋周辺の街の看板画像を見ていただき、使用されている各有名書体の説明。次に時節ネタとしてバンクーバー冬期オリンピックやマイケル・ジャクソンの映画「THIS IS IT」関連の書体について。その後も、アニメ(エヴァンゲリオン関連、鋼の錬金術師)や街中で見た面白い文字の使用例(文字組のおかしいモノ)など、さまざまなシーンで使用されている書体について語りました。

その他質問を受け、著作権についての流れでHelveticaとArialの問題や、書体が制作される時に使われている視覚調整などを説明しました。

参加者の人数から、当初予定していた進行と違う形にした為に、前半は非常に段取りの悪いモノになり、質問をしていただき時間を繋ぐ場面もありましたが、途中休憩からは各題材で笑いに溢れ、比較的スムーズに進行しました。とても私的な「文字フェチ」の視点を知っていただき、普段とは違う形で文字(書体)について興味を持っていただけたのではないのでしょうか。

反省・改良点としては、専門用語をもう少し噛み砕いて解説しながら、当初予定していた欧文サンセリフ(ゴシック体)の変遷(グロテスク→ジオメトリック→ネオグロテスク→ヒューマニスト)をしっかり説明した上で、題材を見ていただいた方が各書体の特徴が判りやすいのではと思っております。

2010.2.26 (fri.)

歴史? レトロ? 思い出?

～『集会的想起』としてのまちづくり～

諏訪晃一



今回は、「歴史・レトロ・思い出・記憶」などのテーマに関する様々な事例をヒントにしながら、まちづくりの実践について考えるという流れで進めました。不動産関係の仕事をしている方など、まちづくりの実践に携わっている方からの参加もあり、ディスカッションでは多様な意見が交わされました。

まず、ある高次脳機能障害の女性の子育ての事例を紹介しながら、「記憶」とは、単に脳の中の情報として蓄積されるものではなく、文字をはじめとする周りの物や、周りの人の記憶などとの関係によって、維持され変容していくことを紹介しました。また、「記憶する住宅」(美崎, 2005)の例を紹介しながら、記憶と時間感覚の問題について検討しました。

そのあと、話題を「歴史」と「レトロ」にシフトしました。まず、最近の大学生の「歴史」イメージが、「学校の教科としての歴史」に偏っているという調査データを示しました。そして、「歴史になりきっていない過去」を指す言葉のひとつとして「レトロ」があること、「レトロブーム」という言葉は20年以上前から使われ続けていることなどを紹介しました。

そして、昨年、船場アートカフェで取り組んだ「船場センタービルミュージアム」について振り返り、街の活性化には「記憶」や「記録」だけではなく、「想起」が必要ではないかと提起しました。最後に、近代建築などの保存に関する問題について採り上げ、建物の文化的・歴史的価値の保存の問題としてだけでなく、記憶の継承の問題としても考える必要があるのではないかと問いかけをして、全体を締めくくりました。

今回は大学の講義のような雰囲気が進めたため、最初は参加者の方々からの質問は少なめでしたが、後半になるにつれて盛り上がり、所定の時間を超えて質疑が続きました。

[文献] 美崎薫(2005)「記憶する住宅」に住む: 人生を記録する実践とその研究動向 認知科学, 12(2), 114-130.

2010.2.28 (sun.)

パクリ・盗作・著作権

増田聡



よく似た曲を耳にすると「パクリだ」と感じる。そして著作権侵害と騒がれることもある。著作権制度とは、特定の音楽表現を誰かの所有物であると法的に定め、音楽と経済をつなぐシステムだが、音楽創作の現実と著作権制度の間には、実際にはいくつものほころびが横たわっている。制度と創作の間のこのほころびについて、カバー曲や「盗作」の実例を聞きつつ検証した。

ある曲を別の人が演奏することは「カバー曲」と呼ばれる。カバー曲は他人の音楽表現を流用し、そこにながしかの新しい創作性を付け加える。しかし、「盗作」と呼ばれる音楽もまた、誰かが作った音楽にながしかの新しい創作性を付け加えたものであることには変わらない。違うのは「誰のものか」つまり所有の名義(お金の行き先)に過ぎない。実質的には同じものに異なる所有関係が設定されるということは、著作権制度が規定する所有関係が音楽創作の実態とは乖離した論理に基づいていることを示している。そのことをもっともよく示す例は、アメリカ実験音楽の代表的な作品として知られるジョン・ケージの「4分33秒」(52年)の「カバー」の事例だ。ピアニストが4分33秒間ステージ上で沈黙するだけ、というこの無音の作品も、JASRAC(日本音楽著作権協会)に作品登録されており、その音楽表現を利用する際に著作権使用料を支払わなければならない(実際に著作権処理を行ったカバーの例として、ヤン富田「4'33"」(92年)などがある)。だが、われわれは沈黙するたびにケージの「創作」した著作物を利用していることになるのだろうか? 著作権制度の論理は、このような極限的な事例によって矛盾を露呈する。他に、音楽の盗作をめぐる裁判事例などを取り上げ、法と創作の境界点を検討した。音楽の実例を聴き、「似ている音楽」が法律の論理でどのように扱われるかを耳で確かめたレクチャーは、参加者にも好評だった。



SENBA ART CAFE DOCUMENT 013

船場アートカフェ活動記録 013

マンスリーアートカフェ 2009

1 ^{2/} sun.	2 mon.	3 tue.	4 wed.
「まちのコモンズ」という試み 高岡伸一	町衆が創るNEXT SEMBA (1) 嘉名光市	弾いて体験! タイの楽器 スリヤサンキート	文字フェチの世界へようこそ 檜垣平太
5 thu.	6 fri.	7 sat.	8 sun.
町衆が創るNEXT SEMBA (2) 嘉名光市	アジアとアニメ? あにめ? 杉浦幹男 山口悦子 檜垣平太	野外演劇の作り方 福島祥行	アジア舞踊で、 ゆるやかに、しなやかに カミス
9 mon.	10 tue.	11 wed.	12 thu.
病院のアートを考える 〜『アーティスト@夏休みの病院』の5年間とこれから〜 山口悦子	弾いて体験! タイの楽器 スリヤサンキート	踊らん哉一踊る、歌う モダンガール達 芝田江梨	サウンドスケープ論 (1) 中川眞
13 fri.	14 sat.	15 sun.	16 mon.
空間論 森洋久	フレンチ・ポップスと フランス語圏社会 福島祥行	アジア舞踊で、 ゆるやかに、しなやかに カミス	ビデオクリップレクチャー 増田聡
17 tue.	18 wed.	19 thu.	20 fri.
町衆が創るNEXT SEMBA (3) 嘉名光市	いまさら聞けないDTPの基本 檜垣平太	船場建築散歩 (1) 〜戦前編〜 高岡伸一	犯罪か? アートか? 〜落書き/グラフィティについて考える〜 諏訪晃一
21 sat.	22 sun.	23 mon.	24 tue.
space 〜サッカーと建築〜 宮本佳明	サウンドスケープ論 (2) 中川眞	VIDEO ROMANTICA (ビデオロマンチカ) 〜映像展示×制作カフェ〜 VIDEO ROMANTICA (久保田テツ×ほんまなおき)	サウンドスケープ論 (3) 中川眞
25 wed.	26 thu.	27 fri.	28 sat.
大恐慌を振り付けた男 〜アートと経済危機 (映画篇)〜 海老根剛	風景の見方をデザインする 花村周寛	船場建築散歩 (2) 〜戦後編〜 高岡伸一	サウンドスケープ論 (4) 中川眞

2009年に開催した第1回の記録より、その一部を掲載

○主催: 船場アートカフェ ○会期: 2009年2月1日(日)〜28日(土) ○会場: 船場アートカフェ ○参加無料

senba art cafe 2009

2009. 2. 6 (fri.)

アジアとアニメ? あにめ?

杉浦幹男 山口悦子 檜垣平太

ゲスト: 株式会社エンジンズ

(中本雄治 福井智章 足立靖)



クール・ジャパン—日本のアニメーションやヒーロー物が世界で人気を博している。一方、海賊版あるいはモノマネあるいはパチモンと呼ばれる映像コンテンツやキャラクター商品が氾濫し、その被害が国際問題化している。このイベントは、アジアのそうした映像コンテンツを紹介することにより、単に笑いや批判の対象とするだけでなく、「模倣」からの新しいコンテンツが創造されるのか、を考える試みである。

開催前から普通でない熱気が漂っていた。ゲーム会社エンジンズから造詣の深い中本氏、福井氏および足立氏を迎え、アジア諸国で収集した映像を上映し、コメントするという形で進行されていた。

まず、韓国からのアニメーション、『稲妻アトム』『宇宙少年キャッシュ』『マジングX』などが紹介された。いずれも日本のおなじみのアニメーションに類似している。主に70年代に韓国国内で制作されたアニメーション作品であるが、当時は日本文化開放前であり、日本のアニメーションの模倣はないはずであった。しかし、民間レベルでは交流は活発に行われており、また、日本のアニメ制作会社が韓国に下請け発注をしており、事実上、日本のアニメーションは韓国に大きな影響を与えている。「韓国のオリジナルアニメーションだと思われている」こともあるなど、日韓文化交流の近さと複雑さを感じさせた。続いて紹介された『宇宙黒騎士』は、物語こそオリジナルであるが、キャラクターは「ガンダム」に類似している。この作品は韓国国内ではオリジナルとして捉えられており、そのため「ガンダム」(ファーストシリーズ)が韓国で放送されていないという矛盾も生じているという。

次に、日本国内の例として、80年代初めのガンブラム当時に発売された類似商品「ガルダン」シリーズが紹介された。オリジナルとは全く異なる商品であるが、当時品薄が社会問題にまでなったブームを背景に「親が間違っって購入してしまう」という珍事件も紹介された。

続いて、長い係争を受け、円谷プロから著作権がチャイヨープロダクションに移った「ウルトラマン」をベースに、(許諾を受けた)仮面ライダーも登場するタイ版オリジナル『仮面ライダー8ハヌマン』が上映され、著作権の問題と各国文化の違いが映像表現の違いとなって表れることに驚きの声が上がった。

ここで、大阪芸術大学の学生のヒーロー物の作品が紹介された。今や日本を代表する作家たちが参画した作品であるが、当時人気を博した「戦隊物」の模倣である。

続いて、ウルトラマンシリーズに類似していると国内で批判の声があった『ガミンマン』(米国)と『金甲戦士』(中国)の映像が紹介された。いずれも確かに「ヒーロー物」という点でウルトラマンに類似しているものの、キャラクターのレベルは高いという意見が挙げられた。

まとめとして、海賊盤を全面的に容認、称賛することはもちろんできないが、日本のコンテンツがモノマネあるいはパチモンを通じて広がっている、あるいは新し

いコンテンツの創造に貢献していることは否めない。それを踏まえた、大きな視点からの議論が今後必要であるという問題提起が残された。

最後に、韓国で国民的アニメーションとして人気のある『テコンV』が上映された。

2009. 2. 9 (mon.)

病院のアートを考える

～「アーティスト@夏休みの病院」の5年間とこれから山口悦子

ゲスト: 中西美穂 (NPO法人 大阪アーツアポリア代表)

今回の「病院のアートを考える」は、講師としてNPO法人大阪アーツアポリア代表中西美穂氏を迎え、アート&アクセス研究会の特別バージョンとして実施した。中西氏は、大阪市立大学医学部附属病院17階西こども病棟で、2004年から毎年、学校・園の夏休み期間(7月20日～8月31日)に、「アーティスト@夏休みの病院」というアートプログラムを実施してきた。このプログラムでは、若手アーティスト育成を目標に、中西氏が毎年違う若手アーティストを選出する。選ばれたアーティストはプログラムを企画し、上記期間の毎週火、水、木の3日間、のべ18日～20日間病院に通って、入院している子供達とその家族やボランティアと一緒に作品を制作するというものである。中西氏はアートマネージャーとしてアーティストやボランティアを率い、5年間にわたってプロジェクトを継続してきた。当日は、豊富な写真資料を元にプロジェクトの5年間の振り返り。初年度は「子どものための入院環境を整える」という目的を持つ病院の小児科医師や事務職員との間の、ささやかな人間関係から始まったプロジェクトであったが、5年間で、事務職員が交代し、プロジェクトを病院組織でバックアップする体制に変わり、受け入れ担当の事務職員・医師・看護師の人数も増え、病棟では保育士やボランティアコーディネーターといった新しい職種が関わるようになった。そのため成果とともに、当初は予想していなかった問題も発生してきた。成果としては、各年度に関わった若手アーティスト達が、本プログラム終了後にそれぞれに飛躍していったこと。問題としては、資金繰りや「NPOと病院」という組織同士の関係性に起因するものもある。公的病院では経営の透明性の立場から「アートプロジェクトに病院が、事業費を支払ってアートNPOやアーティストにプログラムを委嘱する」ことが難しい現状がある。しかし雇用関係がないことは返ってアート関係者(マネージャーやアーティスト)の立場を曖昧にしている、という点を指摘した。アートに疎い病院関係者達は、自分たちなりに「ボランティア活動と同じようなもの」と理解して、それなりに喜んで協力はしてくれるものの、アートマネージャーとしてジレンマも感じる、とのことであった。また、職員の一部や家族が、入院している人々(子どもを含む)の「病者」「弱者」である部分を殊更に強調し、中西氏らにいわゆる「配慮」を強要する場面にも遭遇し、潜在している差別と権力に違和感を感じ、「マイノリティ支援」のノウハウに学ぶべきではないか、と提案した。約1時間の話の後、会場からは質問の声が積極的に挙がり、刺激的で密度の濃い時間となった。



2009. 2. 11 (wed.)

踊らん哉一踊る、歌うモダンガール達

芝田江梨 (船場アートカフェ 2008年度リサーチアシスタント)

ゲスト: 肥田皓三 (元関西大学文学部教授)



近年関心が高まりつつある「大大阪」—大正の終りから昭和の初め頃のモダンでエネルギー感溢れる大阪。この大大阪を闊歩したモダンガール達に着目した、レクチャー+トークショーを「踊らん哉一踊る、歌うモダンガール達」と題して開催した。

20世紀のはじめ世界的なダンスブームが起こり、クラシックバレエの革新、モダンダンスの誕生とダンスの領域は目ざましい発展を遂げた。その余波は日本にも及び、新世紀にふさわしい表現形態としてダンスは日本でも注目を集めたが、東京と並ぶモダン都市大阪にもその動向は顕著にみられた。ダンスホールの盛況振りからもそれは伺えるが、松竹少女楽劇部(後のOSK)を始めとする少女歌劇、ダンスグループ、レビューグループ等が無数に存在していたことも往時の様子を示している。

この日の講師である船場アートカフェRA芝田江梨は、お茶屋発の芸妓ダンスカンパニー「河合ダンス」を取り上げ、同カンパニーのプロマイド、公演資料、新聞記事を紹介しつつ、ダンスを巡る当時の大阪の状況について言及した。またその後、ゲストである元関西大学文学部教授である肥田皓三氏とトークショーを行ったが、肥田氏からは日本でのダンスの歴史、大阪(加えて近隣地域)でのダンス事情、大阪を訪れた国外からのダンスカンパニー、ダンサーについて縦横無尽にお話いただいた。

また肥田氏は大正から昭和にかけてのダンスにまつわる貴重な資料を持参下さったが、それらには来日、来阪した海外ダンスカンパニー、ダンサーも含まれており、アンナ・パブロワ、デニシヨウ舞踊団、アルヘンティーナ、ハラド・クイツイベルクといった錚々たる顔ぶれの公演パンフレット、プログラム、ちらし、プロマイド、半券等々を閲覧する機会を得た。氏の話からは当時の大阪に満ちていた、ダンスを取巻く熱気が伝わり、終了予定時間を超過しながらも来場者は熱心に聞き入っていた。

2009. 2. 12 (thu.)

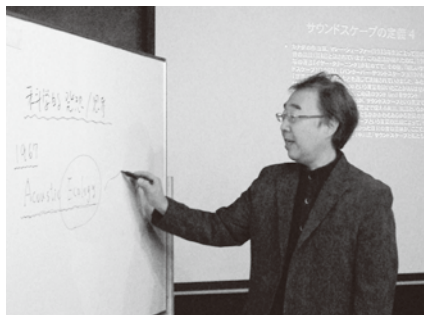
サウンドスケープ論 (1)

中川眞 (大阪市立大学文学研究科教授)

サウンドスケープ(音風景)という言葉の初出は1967年に出版されたマリー・シェーファーの『Ear Cleaning』に遡るが、本講座「サウンドスケープ論」の第1回では、サウンドスケープという言葉の定義、意味について説明するところから始めた。最も有名なのは、バリー・トルアックスの「個人、あるいは特定の社会がどのように知覚し、理解しているかに強調点の置かれた音の環境」(Barry Truax "A Handbook for Acoustic Ecology" 1978)というものであるが、他に、鳥越けい子、柴崎恭秀、中川眞の各論文から引用して、意味の多様

な広がりについて論じた。今回は、特に理論的な枠組みを丁寧に説明することを心がけ、シェーファーが acoustic ecology から soundscape へと名称を変えたことを、単にキャッチーな言葉の発明としてではなく、内在する意味の大きな変容として捉えた。acoustic ecology においては、対象の主軸は実際の音源に向かい、その結果として、keynote sounds、sound signal、sound mark といった分析単位が導き出されたのであるが、soundscape においては、音響そのものの対象性は背景に退き、音源とそれを聴く人々との間の関係性へと関心がシフトしていったのである。エコロジカルな音の配置よりも、景観 (landscape) にどう接するのか、という方向へという変化が、ここに見て取れる。

このような理論の話をした後、中川真の調査した「祇園囃子と山鉦町」の例を示しながら、acoustic ecology と soundscape の相違を具体的に説明した。また、サウンドスケープ論の大きな挑戦として、歴史的なアプローチがある。なぜ挑戦的かといえば、音は空気の振動であり、瞬時に消えてしまうからである。物質として歴史のなかに残されることは、録音技術が発明された19世紀末以前は殆どなかったのである。それ以前の時代に遡って、私たちはどのようにサウンドスケープ研究が可能であろうか？ その一例として、これもまた中川真が調査を行った平安京の音空間について、調査方法と結果を詳述した。古代から中世の人々の基本的な音環境はどうであったのか？ それらは日本書紀などの歴史書の記述からうかがい知れる。また、数少ない物的素材として梵鐘に着目し、その音高分析から、五行説に示される方位と音高との密接な関連が明らかとなり、当時の「音宇宙」が垣間見れることを述べた。



2009. 2. 21 (sat.)

space ~サッカーと建築~
宮本佳明

ゲスト: 有田泰子 (スパイクガールズ キャプテン)

建築家・建築関係者によるサッカー大会 Acup は、2002年から毎年開催されている。今や25~最大32チーム、総勢600~700人が集まるという。建築界では日本建築学会大会に次ぐ動員数を誇る一大イベントである。驚くことは人数だけではなく、普段は忙しくてなかなか都合が合わない第一線で活躍する40代



建築家の顔ぶれが勢揃いすることである。各々オリジナルのユニフォームを揃え、練習を重ねてガチで参戦してくる。優勝チームに手渡されるトロフィーは、その名もミス杯 (20世紀モダニズム建築を代表するドイツの建築家ミース・ファン・デル・ローエに由来するらしい)、本物のH型钢でできている。男性ばかりではなく、女性や子どもまでが同じピッチ上でプレイをするシーンが見られるのも Acup ならではの。

今回のアートカフェは、そんな盛り上がりを見せる Acup をめぐって、昨年の優勝チーム「リアル・間取り・どう?」のキャプテン宮本に加えて、初の女子メインチームとして昨年話題をさらった「スパイクガールズ」キャプテン有田をゲストナビゲーターに迎え、建築とサッカーの背後に潜む親和性を導き出そうとする試みであった。

「サッカーにおける空間を支配する感覚 (空間を把握する能力) は建築家が好むところではないのか。」との有田の問いかけに対し、宮本からは次のような言葉が繰り返された。

◎サッカー自体が、どこから建築的な特性を持っているのではないだろうか。

◎建築をやってなければサッカーなんてやらなかった。

◎ピッチを平面図のように、つまり神の視点から見ると癖がある。

◎少ないルールと少ないラインでありながら多彩なプレイのバリエーションがある。オフサイドという見えにくいラインによるコントロールは、建築のデザインを導く見えない補助線にも似て洗練されている。だから建築基準法をトレスしただけの建築が生まれない。

◎チームプレーでプロジェクトを進めることが多い建築分野では、そのプロジェクトの進め方や組織論においてもサッカーに通ずるところがある。一瞬の判断の差、危険察知能力、諦めないこと等。

◎スペースをつくること、アイコンタクトによってコミュニケーションをはかり、バラバラに動く個人が交差していく。ボールを持たない人のポジショニングにも重要な役割があるところも、まるで竣工間際の建築現場のようだ。

途中機材の不具合などもあり進行に難渋する場面もあったが、最後に下記のような抱負を述べてイベントを終了した。

◎大阪市立大学の院生と一緒にスタジアム研究と題したプロジェクトを立ち上げている。今後阪大の院生を対象に「ガンバ新スタジアム」の設計演習課題を出題、サッカーを専門とする先生にも加わって頂き優秀作品を吹田市にプレゼン予定。(宮本)

◎Acupに出場している建築家のプレイスタイルと、設計するデザインのそれとを比較してみるのも面白いのではないかと、展覧会など何らかのかたちで発表できる機会を持ちたいと思う。(有田)

2009. 2. 25 (wed.)

大恐慌を振り付けた男

~アートと経済危機 (映画篇) ~
海老根剛



1930年代の前半、世界恐慌の影響がもっとも深刻だった時期のハリウッドで活躍した振付師・映画監督のバズビー・パークリーの仕事を振り返りつつ、紹介した。深刻な経済危機に見舞われていた当時の人々が熱狂的にパークリーの作品を支持したのは何故なのか？ そして彼の映画スタイルが、経済危機の収束と歩調を合わせるかのようにして急速にマイナーになってしまった背景にはどのような社会的・映史的変容があったのだろうか？ これらの問いを、具体的な作品を参照しながら考察した。

当日は関連作品からの抜粋を上映しながら、パークリーの仕事の特徴と背景を解説した。まずパークリーの仕事への最近のオマージュの例として、ティム・バートンの『チャーリーとチョコレート工場』を参照したうえで、パークリーの代表作の抜粋を上映した。上映された映像の特徴を簡単にまとめた後、それが作られた当時のハリウッド映画産業の状況と経済危機がもたらした深刻な影響を解説した。次に映画表現論的な視点から、パークリーの手がけたミュージカルとフレッド・アステアやジーン・ケリーらの古典的ミュージカルとの違いを、映画研究の知見も紹介しつつ来場者とともに考えてみた。そして、最後にパークリーの代表作のひとつから抜粋を上映し、当時の観客に対してパークリー作品が及ぼした強力な魅惑の核心について考察した。当日はかなりミュージカル映画に詳しい来場者がいたこともあり、頻りに来場者に質問を投げかけ、上映した映像についてお互いに感想を述べ合いながら、レクチャーを進めることができた。全体に活発なやり取りのもとで進行したように思う。

レクチャー終了後何人かの参加者と話したが、もっときちんと広報すべきだという声がいくつかあった。日本ではほとんど見る機会のない映画作品がテーマだったので興味を持ってもらえるか不安だったが、来場者には楽しんでもらえたようである。

monthly art cafe

船場アートカフェ
SENBA ART CAFE

大阪市中央区久太郎町3-2-15 三休橋エクセルビル北館B1F 〒541-0056
Tel and Fax: 06-4308-4900 E-mail: art-cafe@ur-plaza.osaka-cu.ac.jp
URL: http://art-cafe.ur-plaza.osaka-cu.ac.jp

船場アートカフェは、大阪市立大学・都市研究プラザが都心で展開する研究・実践の試みです。



船場アートカフェメンバー

Senba Art Cafe Member

プロデューサー

嘉名光市 大阪市立大学大学院工学研究科准教授 (2011年度より)

中川 眞 大阪市立大学大学院文学研究科教授

ディレクター (50音順)

海老根剛 大阪市立大学大学院文学研究科准教授

岡本浩典 船場げんきの会、三休橋筋商業協同組合

杉浦幹男 大阪市立大学都市研究プラザ特別研究員

諏訪晃一 大阪大学大学院人間科学研究科助教

高岡伸一 大阪市立大学都市研究プラザ特任講師

橋爪紳也 大阪府立大学21世紀科学研究機構教授

花村周寛 大阪府立大学21世紀科学研究機構准教授

檜垣平太 ニュートラル (グラフィックデザイナー)

福島祥行 大阪市立大学大学院文学研究科教授

本間直樹 大阪大学大学院文学研究科准教授

増田 聡 大阪市立大学大学院文学研究科准教授

宮本佳明 大阪市立大学大学院工学研究科教授

山口 (中上) 悦子 大阪市立大学医学部附属病院専任医師

研究補佐

2011年度 杉本容子

リサーチアシスタント

2008年度 芝田江梨 大阪市立大学大学院文学研究科前期博士課程

2009-2010年度 石川 優 大阪市立大学大学院文学研究科後期博士課程

2011年度 高原一貴 大阪市立大学大学院工学研究科前期博士課程

レジデント・アーティスト

佐久間新 (舞踊家)

スリヤサンキート (タイ伝統音楽)

URP GCOE DOCUMENT 13
船場アートカフェ 2 2008 年 4 月—2012 年 3 月
芸術による都市再生研究

2012 年 3 月
企画 嘉名光市
編集 都市研究プラザ 船場アートカフェ
デザイン 檜垣平太 (neutral)
発行 大阪市立大学 都市研究プラザ

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 FAX 06-6605-2069
URL www.ur-plaza.osaka-cu.ac.jp

URP GCOE DOCUMENT 13
Senba Art Cafe 2 April 2008–March 2012
Research on the Urban Regeneration by Art

Published in March, 2012
Planned by Koichi Kana
Edited by Senba Art Cafe, Urban Research Plaza
Designed by Heita Higaki (neutral)
Published by Urban Research Plaza, Osaka City University

Urban Research Plaza, Osaka City University
3-3-138 Sugimoto, Sumiyoshi-ku, Osaka
558-8585 JAPAN
TEL +81 6 6605 2071 FAX +81 06 6605 2069
URL www.ur-plaza.osaka-cu.ac.jp

本ドキュメントは文部科学省グローバルCOEプログラム
「文化創造と社会的包摂に向けた都市の再構築」の成果の一部として発行したものである。

©2012 Urban Research Plaza, Osaka City University
ISBN 978-4-904010-14-3
Printed in Japan

発売所 株式会社水曜社
〒160-0022
東京都新宿区新宿 1-14-12
電話 03-3351-8768 FAX 03-5362-7279
URL www.bookdom.net/suiyosha/



9784880652894



1923036027003

ISBN978-4-88065-289-4
C3036 ¥2700E

発行所：大阪市立大学都市研究プラザ
発売所：水曜社

定価：本体 2,700 円 + 税