

パブリックアートと地域社会に関する学際的研究

An Interdisciplinary Study on Public Art and Community

森 俊太

文化政策学部文化政策学科

Shunta MORI

Department of Regional Cultural Policy and Management, Faculty of Cultural Policy and Management

川口 宗敏

デザイン学部空間造形学科

Munetoshi KAWAGUCHI

Department of Space and Architecture, Faculty of Design

的場ひろし

デザイン学部メディア造形学科

Hiroshi MATOBA

Department of Art and Science, Faculty of Design

パブリックアートは、3つに類型化することが出来る。1) 都市のシンボリック機能を担う「近代型」、2) 地域社会の歴史や社会運動を表わす「地域住民参画型」、3) 様々な人々の交流を促す効果を持つ「現代型」であり、シカゴ市にはこれら3つの類型が全て揃い、それぞれが都市に独自の特徴を与えている。「現代型」パブリックアートは電子的、メディア的な仕掛けを備えるものが多く、さらに再生、変換、応答、通信の4タイプに分類して理解することができる。今後のパブリックアートの課題は次の3点であろう。

1) 周囲の環境、つまり建築やランドスケープと一体化した作品をつくること、2) デジタル技術やインターネットに代表される新しい技術や材料を用いること、3) 地域住民が構想段階から参加でき、設置後も維持・管理に関与できるようにして、「パブリック」を主体的な参画者として捉えなおすこと。国際的な浜松に新たに設置するパブリックアートとしては、以上の3点を踏まえたもので、かつ、浜松に関係の深い住民同士の連帯感を強める「通信」メディア機能を持つものが相応しいであろう。

Public art can be categorized into 3 groups: 1) modern type functioning as a city symbol, 2) citizen involvement type representing historical episodes and social movements of a local community, 3) contemporary type promoting exchanges and communication among diverse groups of people. Chicago has all of the 3 groups of public art, and each group gives the city distinctions. The contemporary type is often equipped with electronic and media device and can be further categorized into 4 types: replay, transform, response, and communication based on their functional design. Public art of the future is expected to meet the following conditions: 1) synchronizing with the surrounding environment such as architecture and landscape, 2) utilizing new technologies such as digital device and the internet, 3) involving local residents in the entire process of public art project, from its planning to maintenance. The type of public art most suited to the international city of Hamamatsu would be the one which meets all of the 3 conditions above, and which facilitates communication and strengthens solidarity among diverse groups of people with connections to the city.

1. はじめに

パブリックアートとは、美術館やギャラリー以外の公共的な空間に設置された芸術作品を指し、公共空間の魅力を高める目的を持つ。また設置された都市や地域の歴史や風土、住民意識などを反映し、まちづくりを促進したり、都市の文化的価値を高めたりする効果を持っている。本論は、パブリックアートについて、空間デザイン、メディアアート、社会学という異なる視点から、国内外の先進的な事例を調査し、浜松を中心とした広域都市圏の地域活性化に資するパブリックアートのあり方と可能性について考察した研究の報告である。

2. 調査の概要

国外の先進事例として、米国シカゴ市のミ

レニウム・パークおよび中心市街地の代表的なパブリックアート作品群を、2007年8月に視察した。また、近郊のオークパーク市を訪問し、地域の文化資産として保護されているフランク・ロイド・ライトによる建築作品群を、広義のパブリックアートの事例として調査した。国内での事例調査としては、日本のパブリックアート展、環境芸術学会、中国のパブリックアート展（東京で開催）を視察した。これらの事例研究と文献からの情報収集などを踏まえて、パブリックアートの類型化や、浜松における新しいパブリックアートの可能性について考察した。2007年11月には本学において、主にデザイン学部の学部生と大学院生を対象に、本研究で得られた成果の解説と分析を中心とした中間報告会を実施し、さらに通常の授業においても、本研究の成果を適宜取り込み、学生とパブリックアートについての意見交換を行った。

3. シカゴのパブリックアート

調査の一環として訪れた米国シカゴ市の中心市街地に設置されている、代表的かつ特徴的なパブリックアート作品群について述べる。シカゴは摩天楼で有名であるが、様々なタイプのパブリックアートが設置されていることでも世界屈指の都市である。さらに、都市の発展とそれに伴う社会変動に関する社会学的研究の集積地でもあり、都市社会研究のメッカとも言える。

まず、シカゴのパブリックアートとして最も著名なのは、政府機関や企業が、ビルの敷地内や広場などに鑑賞する目的で設置した、著名作家による彫刻やモニュメントなどの大型のアートである。例としてはピカソ(「無題」写真1)、カルダー(「フラミンゴ」写真2)、ミロ「ミロのシカゴ」(写真3)などの作品がある。

次に、シカゴの公共施設や学校などに多数存在する壁画やモニュメントを挙げる事が

できる。それらの多くは、大恐慌後の1930年代、政府の芸術家支援策の下、美術家が地域の意向を踏まえて制作したものや、アフリカ系アメリカ人やその他さまざまな国や地域からの移民などの住民が、自分たちの文化・歴史を表現したものである(写真4)。

さらに、シカゴにおいて特徴的な新しいタイプのパブリックアートとしては、摩天楼とミシガン湖を望むシカゴの中心部に2004年に開園した大規模都市型公園「ミレニアム・



写真2 (カルダー「フラミンゴ」)



写真1 (ピカソ「無題」)

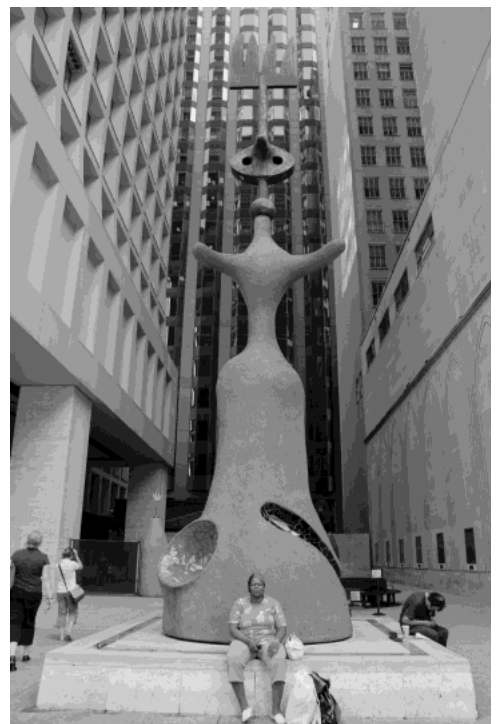


写真3 (ミロ「ミロのシカゴ」)

パーク」の中に設置された「クラウン・ファウンテン」(写真5)や「クラウド・ゲート」(写真6)などがある。これらは、先端技術の効果的活用や新しいインタラクティブ性の実現などで、作家の作品でありながら住民との深い関係性、関連性を実現しているものとして注目される。

4. シカゴのパブリックアートの三類型

前項で紹介したシカゴのパブリックアートは、作品としての外形的な特徴だけでなく、時代背景、設置目的・経緯、影響・効果と言う視点から分析すると、次の三つの類型として捉えなおすことができる。第一の類型は、経済成長と拡大を続ける都市のシンボルとしての機能を担うもので、「近代型」パブリックアートといえる。例としては前述のピカソ、カルダー、ミロなど著名作家によるパブリッ

クアートである。どちらかという、政府や企業から、パブリックである一般市民に、アートとして与えられたという印象が強い。第二の類型は、多文化共生社会の理念など地域住民による社会運動や、地域社会の歴史的エピソードを表現しているものである。基本的に地域住民が参画して完成させるものが多く、「地域住民参画型」パブリックアートといえる。第三の類型は、「ミレニアム・パーク」に設置された「クラウン・ファウンテン」や「クラウド・ゲート」などのタイプである。「現代型」パブリックアートといえるもので、前者の二つの種類のパブリックアートの長を融合するものである。つまり、都市住民、郊外に居住するが市中心部で働く中高所得者層、そして国内外の観光客など、今まで交流する機会の少なかった人々を、芸術作品を通じて出会わせて、楽しませる効果を持っている。

5. パブリックアートとしてのオークパークにおけるフランク・ロイド・ライト建築群

所有者が私的なものでも、深い緑に包まれた歩道空間から人々が自由に見ることができ



写真4 ビルの壁画



写真5 「クラウン・ファウンテン」



写真6 「クラウド・ゲート」

るフランク・ロイド・ライト設計の住宅を中心とした建築群は、パブリックアートとしての機能を十分備えていると言える。特に、シカゴ中心部のダウントウンから西へ約16 kmに位置するオークパークには、現在でもライトの初期の優れた住宅が多数残っている。1889年に造られた自邸とスタジオを始めとして、ゲイル邸(1892年)、ムーア邸(1895年)(写真7)、トーマス邸(1901年)、ヒルズ邸(1906年)、ハートレイ邸(1902年)(写真8)、アダムズ邸(1913年)など、約20棟から成る建築群がある。ライトの初期住宅は、プレーリー・ハウスと呼ばれ、水平方向に屋根やバルコニーの広がり強調されたデザインとなっている。その代表的建築が、シカゴ大学構内にあるロビー邸(1908年)である。オークパークにあるハートレイ邸やアダムズ邸でも、プレーリー・ハウスの形態的特徴が良く表れている。

ところで、オークパークにおけるライトの建築群が、何故、パブリックアートたり得るかといえば、車道、歩道、庭、住宅の間には、



写真7：ライト設計のムーア邸と説明板



写真8：ライト設計のハートレイ邸

塀や柵など視覚的に遮るものはなく、人々は歩道から写真を撮ったり、ゆっくりと観賞できるからである。ムーア邸では、歩道沿いに建物の説明板が設置されており、来訪者は歴史的背景を知ることができる。また、ライトの建築は、道路から家の中の気配が見えないように設計されている。その工夫の現れは、居間を二階部分に設けたり、居間の前に腰の高さ程の壁を持つバルコニーを設けたりして、外部から内部の生活が見られないようにしている。家々にほとんど人影が見られない深い緑の木々に包まれたライトの建築群を見て回る行為は、ダウントウンの彫刻群観賞とはまた一味違う、パブリックアート観賞と言える。

また、オークパークにはライトが設計した現存する公共建築であるユニティテンプルが在る(写真9)。ライト自身が「小さな宝箱」と呼んでいたこの教会建築は、キュービク型で、従来の尖塔を持つ教会建築とは異なるライトならではの独創的なデザイン作品である。外部空間だけでなく内部空間も自然光を取り入れた独創的なものとなっており、内部空間も見学できる建物である。

以上のように、ライト設計の数多くの住宅と優れた教会を持つオークパークは、さながらライトの作品展示場ともいえる場所である。

6. 「日本のパブリックアート展」と「環境芸術学会」

本研究の一環として、福井県あわら市で開催された「日本のパブリックアート展」を



写真9：ライト設計のユニティテンプル

2007年11月に見学した。この展示会は、2006年に世田谷美術館で行われた展示の巡回展である。この展示会では、アートと社会との新しい関係を提示しその後大きな影響を与えた作品を集めた「エポックメイキング」、独創的な視点でパブリックアートの可能性を広げた作品を集めた「ユニーク」、その他の多様な展開例を集めた「戦後パブリックアートの諸相」の三つの視点で日本の事例が整理されていた。日本のパブリックアートの歴史、特に順序関係や影響力などを知る上で、参考になる展示会であった。

また、併催の環境芸術学会第8回大会のあわら市・環境アートコンペ第2次(最終)審査プレゼンテーションも聴講した。このプレゼンテーションでは、新規性の高い様々なタイプのパブリックアートの案が提出されていた。最終的には、田んぼの泥をポンプで空中に噴水のように吹き上げるインスタレーション作品がグランプリを獲得した。このコンペと公開審査は、地方におけるパブリックアート推進の意欲的な試みと感じた。

全体を通して言えることは、日本のパブ

リックアートの充実した歴史の中に、残念ながらシカゴの「クラウン・ファウンテン」のようなメディア技術を活用して、しかも影響力のある作品はまだ存在していない、ということである。

7. 中国のパブリックアート展

さらに、東京で行われた、中国美術学院が主催するパブリックアート展を2007年10月に見学した。今回の展示会の主催者、中国美術学院の楊院長の説明文によると、中国では、近年の旺盛な都市開発に伴って、パブリックアートの需要も増しているが、現在の中国では、欧州や米国のように、これまでパブリックアートが文化的に根付いていたとは言えず、今後はパブリックアートにしっかり向き合い、育てていく必要があると考えられている。展示の内容は、パブリックアートの一般的な概念(美術館内ではなく屋外に設置されるもの)に含まれない、絵画、工芸、映像、インスタレーション等の広範なジャンルに及ぶものであり、中国におけるパブリックアートの模索の状況を垣間見ることのできる展覧会であった。今後も中国の動向に注目し、比

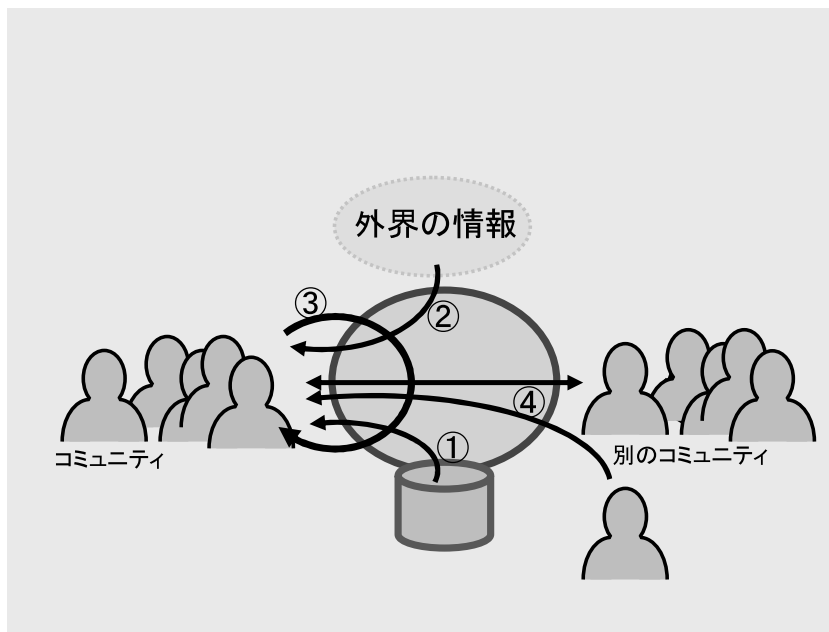


図1 メディア技術を活用したパブリックアートの分類

較文化の視点からの研究や、将来的には中国への提案も視野に入れた創作活動を行っていききたい。

8. パブリックアートの分類モデル

従来のパブリックアートは、彫刻等の動きの無いもの、あるいは機械的な動作の要素を持つキネティックアートや噴水等が一般的であった。近年は、電子的、メディア的な仕掛けを取り込み多様なパブリックアートが存在する。一般的な彫刻作品に比べて、これらのパブリックアートは目新しさを感じさせることができるという特長がある。しかし多くの例は、メンテナンス、耐久性、コスト、手間等の問題を抱えるため、時限的イベントとしてのみ実施され、恒久的な設置には至らないことが多い。それらの中から、長期的にアートとして成立する構造・内容を持つものが生まれつつあり、シカゴの「クラウン・ファウンテン」等は好例といえるだろう。本章では、メディア技術を活用したパブリックアートを4つの分類で整理することを試みる。4つの分類とは、①再生 ②変換 ③応答 ④通信である(図1参照)。

(1) 再生

あらかじめ作りこんだコンテンツを再生するタイプの作品。情報の流れは一方的ではあるが、コンテンツにバラエティを持たせたり、再生順序にランダムさを導入すること等によって、飽きのこないパブリックアートが成立する可能性がある。一般的に、仕組みの単純さから、他のスタイルの作品に比べてメンテナンスの手間の無さ、故障のおきにくさ等のメリットがある。前述の「クラウン・ファウンテン」はこの分類に含まれる。その他の事例としては、「京王プラザホテル イルミネーションナイト」(東京都新宿区 1995年)、「表参道ヒルズ ブライトアップウォール」(+NOP東京都渋谷区 2006年)、「ギャラリー百貨店名品館WEST」(韓国 ソウル 2004年)、「COUNTER VOID」(宮島達男 東京都 港区 2003年)等が該当する。

(2) 変換

自然現象やあるいは人工的現象のある種の状態量をセンシングして、人間が認識しやすい形式に変換して提示するタイプの作品。普段気に留めない、あるいは直接的に感じにくい現象を、より身近に感じさせることで、自然との一体感等を演出することを特徴とする。例えば、カルダーのモビール作品は一般にパブリックアートとして設置される作品ではないが、その設置された空間の気流の動きを可視化する装置と考えることで、この分類に加えることもできる。その他の事例としては、「サイバネティクス彫刻」(ニコラ シェフェール ヨーロッパ各地 1960年代)、「SUPERNOVA」(逢坂卓郎 神戸市 2006年)がある。

(3) 応答

鑑賞者の行動がきっかけとなって、それに応答する形で、作品からの反応が現れるタイプの作品。「インタラクティブアート」と一般的に呼ばれる作品をパブリックな場に設置したものと考えることができる。鑑賞者の状態を検知するためのセンサーの仕組みが必要のため、メンテナンス性等の点で注意が必要になる。「CATCHYOO」「GroundFX」(商用システム 2000年代)、「BIG SHADOW」(マイクロソフト・伊藤直樹 東京渋谷区 2006年)等の事例がある。

(4) 通信

作品の前の鑑賞者と、遠隔地にいる人々を、通信手段を介して、結びつけるタイプの作品。遠隔地の様子をどのような形式で提示するか等の点で、多様な実現形態が考えられる。今後さらに進展すると思われる通信環境を活用して、斬新な作品形態が生まれる可能性がある。「bump」(association.creation オーストリア・ハンガリー 1999年)、「Hole in Space」(Kit Galloway & Sherrie Rabinowitz 米国 1980年)、「LIVE COLOR WALL PROJECT」(SONY+セミトラ 東京都 2007年)等の事例がある。

9. 浜松市に対するパブリックアートの提案

シカゴの事例およびその3種類の分類、日本や中国におけるパブリックアートの動向、さらに前述のメディア技術を活用したパブリックアートに関する分類を踏まえて、また、浜松市の特質との関連を考慮し、浜松市にふさわしい新しいパブリックアートの方向性について検討した。浜松は、ブラジル人が多く住む、海外と深いつながりを持つ街である。そこで、浜松と、浜松に関連のある外国の都市を通信回線で結び、住民同士に連帯感を生み出すメディア装置として機能するタイプの作品が、浜松にふさわしいパブリックアートであると考えた。前述のメディア技術を活用したパブリックアートの分類では4番目の「通信」の分類に該当するものである。

筆者の1人(的場)が2000年に科学技術館で発表した(その後、静岡科学館にて常設)「ダンス・ダンス」(写真10)は、単純化された映像を介して、「踊り」の体験を他人同士で共有できるメディアアート作品である。また、2008年に米国学会SIGGRAPH等で発表した(その後静岡科学館と浜松科学館にて常設)「デジタルフクワライ」(写真11)は、自分自身の顔の映像を分解してパズルのように自由に配置できるメディアアート作品である。例えば、このような作品では、システム同士を遠隔地に置き、通信により映像情報を交換する構成をとることが可能で、遠隔地に居る者同士が作品を介して複雑なインタラクション

を共有できるようになる。

また、特にインタラクションの要素が無く、単純に互いの映像を見ることを中心とする作品であっても、住民同士の親近感を増し、互いについてより興味を持つ効果が期待できる。前述した「Hole in Space」は衛星回線を用いて、遠隔地間の映像を互いに表示するという、シンプルな発想の作品であるが、そこで提供された新鮮なコミュニケーション体験が短期間のうちに大きな話題となった。この事例も参考にして今後は、浜松と他の都市を映像で結びつける新しいタイプのパブリックアート作品の詳細について、メディアアート以外の分野の専門家も交えて検討を進めたいと考えている。

10. まとめ：パブリックアートの可能性と課題

最後に、日本のパブリックアートの歴史的背景を簡単に振り返りつつ、今後の課題と可能性について考察してみたい。

1960年の山口県宇部市で始められた野外彫刻の設置運動にみられる日本でのパブリックアートは、公共空間の中にモニュメンタルな彫刻を芸術作品として設けるものであった。このような活動は、1970年ころから幾つかの地方自治体でも行われ、彫刻のあるまちづくり事業として展開された。街の中に多くのアーティストの芸術作品を設置することは、地方自治体が「地方の時代」や、「文化の時代」



写真10「ダンス・ダンス」



写真11「デジタルフクワライ」

を標榜する時代にあって好都合な状況下にあったといえる。とりわけ、著名なあるいは優れたアーティストの芸術作品であることが望まれた。

この時代には、多くの野外彫刻が、公園、道路、駅前、公共施設に設けられ、地域の環境整備、美しい景観形成に一定の成果を上げることができたことも事実である。野外彫刻の設置運動は、公共事業の一環として行われる場合が多く、時の経済状況に左右されてきた。その現れは、バブル経済が弾け日本の経済力が低下し始めた1990年代半ばから、多くの地方自治体において、野外彫刻の設置運動が下火となったことでも判る。

しかし、1990年代後半からは、都心の大規模再開発地にみられるように、大きな事業予算のある計画においては、多数のアーティストの芸術作品をまとめて限定された空間に設置することが行われるようになってきた。例えば、ファーレ立川、新宿アイランド、六本木ヒルズ、東京ミッドタウンのような大規模再開発地にみられるパブリックアートの事業である。

以上のような日本の歴史的背景と、本研究で得られた知見を踏まえると、今後のパブリックアートの課題と可能性に関して、以下の点が重要な視点として挙げられるであろう。

1. モニュメント(彫刻)を広場などに一つ象徴的に設置すれば良いとする考え方から、周囲の建物や環境などとも関係を持たせた、建築やランドスケープと一体化した作品をつくるのがパブリックアートに課せられた課題であると、関係者の意識が変化してきた。
2. 従来のブロンズ像や石像に代表される古典的材料による表現だけでなく、今日のデジタル技術やインターネットに代表される新しい技術や材料を用いた21世紀ならではの作品をつくるのが、現代社会におけるパブリックアートには期待されている。
3. パブリックアート(芸術作品)を設置す

る運動の初期構想段階から市民が参加できるようにし、設置後も維持・管理に市民が関与できるようなプログラムが望まれる。つまり、いままではパブリックアートの、「アート」の部分が重視されてきたが、今後は主体的な参画者としての「パブリック」の部分の意義が問われるであろう。

言いかえると、パブリックアートを、設置された作品としてだけではなく、発案から計画、作成、設置、そして維持管理までにわたるプロセス、そして、その間の一連の市民参加を中心とした「アクション」としてとらえることが重要であろう。受け身な鑑賞者としてのパブリックから、作品の発案から維持までの過程に関わる参画者としてのパブリックへ、そして、鑑賞のために設置されたアートからインターアクティブに人々に働きかけるアートへと、パブリックアートは変化しているといえよう。

本研究は、平成19年度静岡文化芸術大学学長特別研究を得て実施した。主な執筆分担は、1～4が森、5と10が川口、6～9が的場である。

参考文献

- Becker, Heather, *Art for the People: The Rediscovery and Preservation of Progressive- and WPA-Era Murals in the Chicago Public Schools, 1904-1943*. Chronicle Books(CA), 2002.
- Finkelpearl, Tom, *Dialogues in Public Art*. The MIT Press, 2001.
- Fung, Archon, *Empowered Participation: Reinventing Urban Democracy*. Princeton University Press, 2004.
- Gilfoyle, Timothy, *Millennium Park*. The University of Chicago Press, 2006.
- Graf, John and Steve Skorpád, *Images of America Chicago's Monuments, Markers, and Memorials*. Arcadia Publishing, 2002.
- Gray, Mary Lackritz, *A Guide to Chicago's Murals*. The University of Chicago Press, 2001.

Guide, Olivia and Jeff Huebner, *Urban Art Chicago: A Guide to Community Murals, Mosaics, and Sculptures*, Ivan R. Dee Publisher (Chicago), 2000.

Jacob, Mary Jane, Michael Brenson, and Eva M. Olson, *Culture in Action*, Bay Press Inc. (Seattle) 1995.

Johnson Elmer W., *Chicago Metropolis 2020*, The University of Chicago Press, 2001

Kamin, Blair, *Why Architecture Matters: Lessons from Chicago*, The University of Chicago Press, 2001.

森 俊太 「地域社会とパブリックアート」『文化と芸術』静岡文化芸術大学 文化・芸術研究センター、vol.8, September 2008.

谷川 真美 「変容するモニュメンタリティーニューヨーク市の公共空間とパブリックアートに関する試論」『静岡文化芸術大学研究紀要』Vol.4, 2003.