

# aaca 景観シンポジウム

## アートが創る都市空間 - 新宿アイランドタワーから虎ノ門ヒルズへ -

aaca

日本建築美術工芸協会  
2015—別冊 1



日時 2015年1月30日 15時～19時30分  
場所 早稲田大学国際会議場 井深大記念ホール

### 第1部 講演

「アートが創る都市空間—幾つかの視点」

南條史生（森美術館館長）

### 第2部 パネル・ディスカッション

モデレーター 南條史生（森美術館館長）

パネリスト

石井リーサ明理（照明デザイナー、デザイン事務所 I.C.O.N. 主宰）

名和晃平（彫刻家、京都造形芸術大学准教授）

本 耕一（森ビル株式会社取締役常務執行役員）

主催：一般社団法人 日本建築美術工芸協会

後援：（一社）日本建築学会 （公社）日本建築家協会 （公社）日本建築士会連合会

（一社）日本建築士事務所協会連合会 （一社）日本インテリアプランナー協会

（一社）日本美術家連盟 （公財）日本美術協会

司会 お待たせいたしました。只今より aaca 景観シンポジウム「アートが創る都市空間 新宿アイランドタワーから虎ノ門ヒルズへ」を始めたいと思います。

本日は大変お忙しい中、シンポジウムにご参加いただき、誠にありがとうございます。私は司会進行役を務めさせていただきます、日本建築美術工芸協会の江藤祐子と申します。不慣れではございますが、どうぞよろしくお願いいたします。（拍手）

本日の景観シンポジウムは、第一部、第二部の2部構成となっています。短い時間ではございますが、どうぞお楽しみください。

シンポジウムに先立ち、一般社団法人日本建築美術工芸協会の岡本賢会長にごあいさつをいただきます。岡本会長、お願いいたします。



岡本 皆さま、こんにちは。まさか雪が降る日になってしまふとは思いませんでしたが、本当に足元の悪い中、大勢の方にお集まりいただき、ありがとうございます。

日本建築美術工芸協会は 1988 年に故芦原義信先生が創立され、もともとは都市景観をいかによくなるかを考えることが芦原先生のご趣旨だったわけですが、そういう中に景観に携わる方々、建築や美術、工芸といった分野に関わる多くの方たちに集まっていただき、この協会ですさまざまな情報発信をしていこうということで活動してきました。したがって、会員は大半が建築家やアーティストで、それに関連するさまざまな分野の方たちも会員として集まっていただき、活動して

いるところです。その中でも、この景観シンポジウムは協会の大きな企画です。毎年さまざまな方にシンポジウムに登壇していただき、お話を伺っています。昨年は、1 つは明治神宮や明治神宮外苑、原宿といった東京の中でも緑豊かな、しかも最先端のショッピング街を抱えたところの都市景観がどうなっているかというテーマで開催させていただきました。もう 1 つは、今すさまじい勢いで東京の景観が変化していますが、その重要な部分を担っていらっしゃるスーパーゼネコンの設計本部長さんに、いろいろな角度から東京の都市景観を語っていただくという企画を行ってきました。

今年 2015 年の最初の企画として、本日は「アートが創る都市空間」というテーマです。前半では、大手デベロッパーの森ビル様がさまざまなプロジェクトの中でパブリックアートに取り組んでいらっしゃるの、その辺を中心に、森美術館館長の南條先生にいろいろな角度からお話を聞かせて頂きたいと思っています。

後半は、いま世界的に活躍していらっしゃる照明デザインの石井先生、彫刻家の名和先生、森ビルの本先生に登壇いただき、それぞれの角度から、都市景観についてどのようなお考えをお持ちかということをお伺いしたいと思います。どうかひと時、楽しいお話が聞けるとお思いますので、有意義な時間を過ごしていただければと期待しています。

当協会は毎年のようにいろいろな企画を予定しており、会員の皆さま方は活発に活動していただいています。これからもいろいろな企画に皆さま、ご参加いただき、この建築美術工芸協会にご支援賜りますよう、お願いいたします。きょうは本当にありがとうございました。（拍手）

<第一部 講演>



司会 ありがとうございます。それでは、シンポジウム第一部、「アートが創る都市空間」に入りたいと思います。レクチャーをして頂きます南條史生様をご紹介します。

南條史生様は、パブリックアート、コーポレートアートの監修者として、1995年の新宿アイランドタワーをはじめとする国内外多数のプロジェクトに関わられました。2002年の森美術館準備室から参加し、2006年より森美術館館長を務められていらっしゃいます。2006年、2008年、シンガポール・ピエンナーレ等の大型国際展のアートディレクションを担当されました。

では、南條様、よろしくお願いいたします。



南條 ご紹介ありがとうございます、南條です。森美術館の館長をやっていますが、その前は大変多くのパブリックアートにも関わってきました。この時の体験から得たことなどから、少しお話ししていこうかと思います。

この雪の中を来ていただきましたので、体が硬くなっているでしょうから、なるべくカジュアルに話させていたいただきたいと思っています。

私の話は、パブリックアートの沿革とでもいえるいくつかの重要なファクターを取り上げていきたいと思えます。それから後半で、皆さまのお手元にある資料に沿ったビジュアルな資料を紹介していきたいと思えます。ただ、どうしても私自身が関わったプロジェクトや、今は森美術館にいますので、森ビル関係の話に偏りがちなのは、お許しいただきたいと思えます。

〔スライド〕振り返ってみると、「パブリックアート」という言葉はいったいどこから出てきたのか、いつごろからできたのかということです。実は、公共の場にアートがあるということは、そんなに新しい現象ではないわけです。だいたい「野外彫刻」という言葉で終わらせた時代が相当長くあったわけですが、これは恐らく戦前にさかのぼると思うのですが、戦後でもずいぶんいろいろなところでそういうことを行ってきたわけです。

〔スライド〕典型的なのはブロンズの彫刻、それが広場に台座の上で立っている。特にヌードの女性像が日本には大変多くあるということで、これは世界的に見ても非常に奇異な現象です。なぜ、こんなに日本にヌードの女性の像があるのでしょうか。1回、朝日新聞に批判が出ていましたが、女子高校の入り口にヌードの女性の像が立っているが、これはいったいどういう意味かと。この問題は美術史的に見ると、近代彫刻

の始祖ロダンの影響かなとも見えるんですが。

〔スライド〕実際に野外彫刻に関しては、はたくさんのイベントが開かれていました。たとえば神戸須磨離宮公園現代彫刻展は1968年に始まった野外彫刻展です。しかし、80年代半ばになると、「パブリックアート」という言葉が大変広く広がるようになってきました。これはたぶん、アメリカの影響が大きかったのではないかと思っているのですが、アメリカで新しいタイプのアートが大変パブリックな場所に登場するようになった。つまり、モダンなもの、コンテンポラリーなもの、そういう作品が出てきた。そのときに日本の中では「野外彫刻」という呼び方が古くさく見えた。そこで「パブリックアート」という英語をそのまま導入したのではないかと思います。そこで少しイメージ的なシフトが起こったような気がします。

〔スライド〕同時に80年代後半ぐらいになると、アメリカではブロップアートの批判というものが出てきています。ブロップアートとは何かというと、広場に持ってきてボンと置いたような彫刻、これはいったいどうなのだ、この場所に何の関係もないじゃないか。何で、こういうものが突然ここに登場したのかというような批判。そしてまた、ギャラリーや既存の作品をお金を出して買って来たというふうに見えるものに対する批判というものが増えたわけです。

その当時、『ゴーイング・パブリック』という本がアメリカで編纂されていますが、そうした深い問いかけをいろいろやっている。それからまた、アメリカはデモクラシーの国ですから、いったい市民が多数決によって決定した作品を設置すべきなのか、エリート専門家が選んで「これはいいんだぞ」と言うものを置くべきなのか、どちらが正しいのかという議論もあります。

アメリカの場合、例えば地下鉄の駅舎内に展開したアートや、広場の中に設置したアートは、近くの住民の投票によるというやり方で決めたパブリックアートもあります。これはパブリックアートの定義に関わることで、非常に正しく見えるのですが、結果を見ると、民主主義的なプロセスは多くの場合、良い結果を生んでいません。

〔スライド〕もちろん、専門家が選べばそれでいいのかということもあります。いま「専門家」と言っているのはキュレーターやクリティックですが、彼らが集まって選べばよくなるかということ、今度は一般の人たちの感性から乖離して問題になる場合も出てきます。

さてブロップアートという批判に対し、どういうものを対置できるかということ、それは文脈、コンテキストだと言えるわけです。何のコンテキストを見るかというと、設置される場所の空間的、意味論的コンテキストを読んで、それに応えるということだと思います。

例えば、かつてある場所には魚の市場があった。そこに新しいビルが建つことになった。その時に入り口

に過去の歴史へのオマージュとして魚の彫刻を置くというようなことです。これは幼稚に聞こえるかもしれませんが、分かりやすい例です。まずそのような意味の連関を考えることが大事です。

それから、空間的なコンテキストは、例えばここに丸い空間があり、そこには高い天井とグリーンのある床がある。一方で、壁はブルーだ。そこにどのようなものを持ってくるといいだろうかという問いです。例えば、中央には細くて背の高い抽象的な彫刻を持ってきたらどうだろうか。その場合彫刻の色はいったいどうあるべきか。白なら際立つだろう。しかし青を持ってきたら溶け込んでしまい、見えないかもしれない。こういうことを考えた上で、その作品の色と形を議論して煮詰めていく。そうやって設置された作品は、場所のコンテキストを考慮したものになるだろうということで、先ほどのプロップアートとは違うものになるはずだ。

〔スライド〕これはフィジャックというフランスの南部の、シャンポリオンというロゼッタ・ストーンを解説した有名な学者が出身した村です。その村は、もう本当にそれだけで有名なわけだ。そこで、その村が街の真ん中の小さな広場でパブリックアートをやる時に、ジョゼフ・コスースというアメリカのコンセプト・アーティストに提案を依頼したわけだ。

そして、その人が出てきたのが何と、この巨大なロゼッタ・ストーンを再現すること、だったわけだ。

これはどうなっているかという、要するに、広場の床が黒い石のプレートでできていて、これはアートであっても上を歩いていいわけで、みんなこの上を歩いて通り過ぎたり、座ってサンドイッチを食べたりするということが起こっているわけだ。

ロゼッタ・ストーンとは少し違い、3段階のパネルで段差がついているので、端に座ると座りやすい形になっています。これは明らかに、その村の歴史を踏まえた上でずばりと提案された作品ということになるだろうと思います。

〔スライド〕これは京都のプロジェクトですが、日本庭園の設計で非常に有名な方の京都の私邸です。ご覧になって分かる通り、お庭には滝のような石組みの石庭ができています。そこにお孫さんになる方がパリでアートを勉強したということで、世界中のアーティストを連れてきてプロジェクトをやらせたことがあります。私的な空間における一時的な設置ということで、パブリックアートと呼べないとは思いますが、この空間の中で何をやるかということそれぞれのアーティストが考え、実施した作品がシリーズ化された極端な例のわけだ。

〔スライド〕これはダン・グラハムというアメリカの作家がやっていますが、ミラーガラスの箱を置いているわけだ。1点の写真ではなかなか分かりませんが、この周りを回ると、お庭がいろいろな角度で反射

して見えてくる。なおかつ、向こう側の景色も透けて見える。そして、中には対角線上にミラーガラスが入っていてさらに複雑な反射像をつくり出す周囲の空間と対話する彫刻と言えるでしょう。

〔スライド〕これは森ビルのプロジェクトの例ですが、上海の環球というビルで、その当時一番高いビルだったのですが、その脇に上海の中国人作家にコミッションしてつくったパブリックアート作品です。これは典型的な屋外の大型彫刻に見えますが、このビルのコンセプトが「グローバルマグネット」というものでした。「マグネット」という言葉を使っているんですね。

それで、このアーティストは実際に「磁石」をつくって提案してきたわけだ。マグネットには羅針盤の意味もあり、「世界の羅針盤になって行くべき方向を示す」という意味になります。つまりそのビルの意味を読み取った上で提案した作品ということが言えます。ですから、先ほど申し上げたような意味論的な連関をここで試みているということが言えると思います。

〔スライド〕一方で、彫刻自体はどんどん拡大していつているわけだ。これはイギリスにできている『エンジェル・オブ・ザ・ノース』という作品です。アントニー・ゴームリーという作家ですが、もともと造船で有名だった町です。ですから、造船技術が誇りでした。その造船技術を使い、これだけの彫刻をつくったわけだ。横幅が60メートルあります。

〔スライド〕よく見ると、本当にこれは造船です。鉄鋼を組み合わせて溶接していく技術を用いて、あれだけの彫刻をつくっている。当然、これをつくるときに大反対運動がありました。しかし、完成したら、今や英国を代表する作品になっています。

だいたいパブリックアートは、大きいプロジェクトや、変わったことをやろうとすると反対に遭います。これを乗り越えてやっていったときに初めて評価が得られる。失敗の例もあるだろうとは思いますが、皆さん、もしそういうことにチャレンジするのだったら、ぜひそういう困難を分かった上で歴史を作る挑戦をしていていただきたいと思います。

〔スライド〕これはパブリックアートと言えるかどうか分かりませんが、カタールの砂漠の中に建っているリチャード・セラという人の作品です。1キロの距離の間に4枚の鉄板が立っている作品です。

〔スライド〕もともと鉄板を使って作品をつくる人です。ですから、これまでもずいぶん鉄板を使った作品があります。特にワシントンDCで大きな広場の対角線上に鉄板を置き、住民の反対を受けて撤去する事態を招いたという、有名なパブリックアートの裁判の事例にもなった人です。

ですから、この鉄板を立てるということは、彼の作品にとって全く珍しいことではないのですが、これだけのスケールでやったのは本当にすごい。しかも、こ

れは永久に残りますね。

これを見たのは去年の11月ですが、ホテルから1時間くらい、砂漠の中を四駆の車で走り、目印もない何もない砂漠の只中にこれが立っているわけです。ところでこれは果たしてパブリックアートだろうか。これがパブリックな場所なのか、プライベートな場所なのかも分からない。そのようなものですが、こういうスケールの作品も世界の中にはできています。

〔スライド〕もう1つの方向性として、建築化するアートということがあります。これは杉本博司さんという方が直島の神社を再現して、修復して、それを自分の作品にした例です。小さな社のところから、ガラスの階段が下に下りて行っています。そして、ガラスの階段の前には大きな石のプラットフォームがあるように見えますが、これが下の石室の天井になっているわけです。ですから、この大きな石の板の下が空間になっています。そこに向かって、ガラスの階段は下りて行っているわけです。

そして、横から石室に入ることができます。入ると、このガラスの階段が空中を下りてきて、さらにその石室の床の中に突き刺さって降りていくわけです。土の下に4段分くらい埋まっているそうです。

これは実際にあった社を修復して、しかもそこにガラスの階段を付け加えることにより、自分の作品とした作品ということになるだろうと思います。

〔スライド〕これもやはり瀬戸内芸術祭の一部として紹介されたものですが、ジャウメ・プレンサというスペインの作家が船着き場にある建物を作品化した。アートでもあるけれども建築でもあるというようなものができているわけです。

〔スライド〕さらに大きくなっていくとアートは都市化していきます。これは皆さん、ご存じの方も多いだろうと思います。かなり古い有名なプロジェクトですが、パリのパレ・ロワイヤルの駐車場だったところを、ダニエル・ピュランがこういう広場につくり直したというものです。このストライプの列柱の延長上にはもともとある宮殿の回廊の列柱が同じリズムで立っていて、古い建築との間に対話を生み出しています。

ダニエル・ピュランという人は1965年くらいから、8.7センチの白と黒、あるいは白といろいろな色のストライプを使って作品をつくることで知られている作家です。1965年以来、今まで、ほとんどストライプで作品をつくってきた。そういう人ですが、これがたぶん彼がやった最大のプロジェクトではないかと思います。

私はこの頃ピュランと非常に親しかったのですが、このプロジェクトをやらせるかどうかは当時の大統領選挙の論争点の一つになっていました。それである日ピュランから電話がかかってきて、世界中の有名なアーティストから応援の署名を集めたいということで、

日本では磯崎新さん、イッセイミヤケさん、オノ・ヨーコさんといった方たちから署名を集めてくれといわれました。署名は確か有名な雑誌に発表されたと思います。結果的には実現できて、今でも評判が良いということで、挑戦を乗り越えた1つの良い事例といえるでしょう。

〔スライド〕これはダニー・カラヴァンという人がセルジーポントワーズというフランスのバリ郊外1時間ぐらいの町の再開発のグランドデザインをやった例です。向こうにあるアパートの建築自体はリカルド・ボフィルが設計しています。

この町の計画、向こうの奥のほうの広場の真ん中に1つの柱が立っていて、そこから一直線にこちらに向かって階段を下りてくる。この軸線をずっとつないでいくと、それが町の外にある湖につながっています。こういう計画自体をアーティストが参加して、1つのアート作品としてつくることが起こったわけです。

〔スライド〕これは少しまた別な視点ですが、十和田にある十和田市現代美術館です。この美術館は西沢立衛さんというSANAAの妹島さんのパートナーの方が設計しました。美術館の極めて多くの部分がガラス壁で、外に開放されています。「開かれた美術館」というもののかたちを体現しています。

これは入り口で、皆さんがチケットを買おうとして並んでいるところですが、そこにある『フラワーホース』は、美術館の敷地内ですが、目の前の官庁街通りに面して立っているの、街のパブリックアートとも言えるわけです。

〔スライド〕そして、美術館の中にある作品は表通りからかなり見えています。ですから、この美術館、はっきり言ってチケットを買う必要があるのかとかたもいるかもしれませんが、もちろんそれでも入っていらっしゃる方は多い。

〔スライド〕これは建物自体をライティングで作品化しています。ですから、美術館というものも、いろいろな意味で都市とフューズし始めている。都市と混じり合っていく。こういうことが起こるわけです。

〔スライド〕もちろん、光を含め、ニューメディアもいろいろなかたちでパブリックアートに取り入れられ始めています。

〔スライド〕これもジャウメ・プレンサです。正面にあるのがバルティック現代美術センターという美術館です。古い穀物倉だった建物を美術館に改装していますが、その入り口に、サーチライトの作品が設置してあるわけです。これで、この町の中心というものが非常に遠くのほうから分かる仕掛けになっています。

〔スライド〕大きな作品の例が多いですが、これは静岡文化芸術大学の屋上です。屋上というか、人工のプラットフォームの上です。

〔スライド〕これもプレンサですが、こうやって人が入り、少し瞑想したり、電話をかけたりできる。

〔スライド〕これは屋上部分ですが、人が座って休めるベンチがある。ただし、このベンチは完全にスケールアウトしている。巨大なベンチです。ずっと向こうに行くともどどん小さくなっていき、座れないぐらい小さくなってしまふ作品です。

〔スライド〕アートは、今や医療現場にも必要とされ始めています。これはデューク大学ですが、デューク大学に所属している病院の中は、ほとんどギャラリーのような状態になっています。

〔スライド〕患者のためにということいろいろな作品が用意してあるわけですが、個室に入院するときには、自分がアーカイブの中にある作品で自分の好きなものを選んで個室に入る。そうやって自分が入る個室の環境を整えることができるようになっています。それは明らかに患者の回復にとって意味があるはずだという信念の下に、この大学病院はそういうことをやっているわけです。

〔スライド〕ここで皆さんに1つの問題として問いたいのは、パブリックとは何かということです。

〔スライド〕大林組の本社のロビーです。エトッレ・スパレッティというイタリアの作家の作品です。非常にきれいなパステルカラーの彫刻と絵画が空間をつくっています。さて、ここが私企業のロビーだと考えれば、パブリックスペースではないことになると思います。しかし、ここに1日5000人の社員とお客さんが来ると考えれば、パブリックな場所ではないかということも言えると思います。

また、質問としては、先ほどの美術館のように、美術館は公的な機関である。そうすると、外の人が見に来る場所だ。そこに置いてあるアートはパブリックアートではないのかという質問もありえます。

あるいは作品がパブリックな場所に置いてあるからパブリックアートなのか。それとも行政がお金を出すとパブリックアートなのか。財源の問題なのか場所の問題なのか、という問いもありうる。

〔スライド〕ここは先ほどの大林組のビルが一番上のフロアです。非常に大きな、布でつくった彫刻が上につるしてあります。これは上の天蓋から入ってくる太陽光を少し遮る役割を负っています。日本人のアーティストの作品ですが、その下の白い階段部分、これは一番上の階と次の階をつなぐ階段ですが、それ自体が彫刻として設計されています。これは明らかに普通の階段には見えない、真っ白な彫刻としての階段というものなのです。

〔スライド〕この会議室はダニエル・ビュランの部屋です。やはり、8.7センチのストライプでつくられています。そして、ストライプは床の下、から天井まで伸びていっていますから、そのデザインが見えるように、ここではガラスのテーブルが設置してあります。

〔スライド〕1つ特殊な、かなりエキセントリックな例を紹介したいと思います。ヒューストンの「PROJECT ROW HOUSES」という活動ですが、ヒューストンの町の非常にスラム化したエリアにショットガン・ハウスという古い家があります。この左側にある小さな家がたくさんつながっている部分、一種の長屋構造と言ってもいいと思うのですが、こういう小さなアパートが並んでいます。それを俗に「ショットガン・ハウス」と呼ぶのだそうです。

なぜかという、昔はここに奴隷が住んでいて、奴隷が逃げようとした時に、外からショットガンを撃つと、突き抜けて向こう側まで届く。そういう大変物騒ないわれがあるらしいのですが、それが廃虚になっていたのをアーティストが少しずつ修復し、ここにアーティスト・イン・レジデンスというものをつくるわけです。

アーティスト・イン・レジデンスは、アーティストを招待して長期滞在させ、そこでアーティストは作品をつくったり、町の人と話し合っって新しい文化に触れたりというようなことをするためのシステムです。そのアーティスト・イン・レジデンスをここでやろうと思ひ、始めたそうです。

〔スライド〕中を見ると、このようにギャラリーになっています。場合によると、作家が作業中というようなケースもあるわけです。

左側を見ると入り口があり、表札が下がっています。表札には、1軒ずつ、全部スポンサーの名前が付いています。「〇〇銀行」「△△協会」、個人の篤志家とか、そういう方の名前が書かれています。そして、「この家はこの人がお金を出して支援されています」ということが分かります。

〔スライド〕このアートプロジェクトを始めたのはリック・ロウという若い黒人のアーティストです。しかし、この事例は非常に成功し、どんどん広がり、私が訪問したときには家は28軒ほどになっていました。

もう1つ、そのときに説明されたのが、この地域にいる未婚の母、つまり13~14歳で子どもを産んでしまう女の子が非常に多い。そして、父親は分からない。こういう子たちが支援を求めてというか、そういう子どもたちを保護するために、一種の保育園をこの後ろにつくっています。そして、お母さんは保育園に子どもを預けている間に、今のアーティスト・イン・レジデンスの掃除をしたり、管理運営をしたりして、また午後は職業訓練を受けて、1年か2年たつと、その人たちは手に職を持ったかたちで出ていくことができます。こういう1つのエコシステムを、このレジデンスの後ろに構築しているわけです。

そして、ヒューストンでは、このシステム全体を「パブリックアート」と呼んでいます。絵画や彫刻というアート作品のことではないのです。このようなシステム、制度、そして設備、それにファンドも付随してく

るわけですが、そういった活動全体を「パブリックアート」と呼び、非常に高く評価しています。

〔スライド〕一方、アートはどんどんイベント化しています。特に、日本においては地方都市の活性化ということで、いま非常に多くの芸術祭が開催されつつあります。昔はそういうものはほとんどなかったわけですが、2001年に初めて横浜トリエンナーレが横浜で行われました。しかし今は愛知トリエンナーレ、札幌トリエンナーレ、福岡市のやっているアジア美術トリエンナーレ、越後妻有トリエンナーレというものもあります。これは新潟県で行われているわけですが、農村地帯で行う芸術祭。

そして、これはベネッセさんがお金を出してやっていますが、瀬戸内で行われている瀬戸内芸術祭。

そういうものの中で、東京では何があるのかというと、六本木アートナイトというものがあります。今まではだいたい3月末にやってきたのですが、去年からは4月に移しました。六本木を舞台に、森美術館、それからサントリー美術館、国立新美術館、森ビル、六本木ヒルズとミッドタウン、三井不動産、東京都、六本木商店街振興組合といった人たちの一種の実行委員会をつくり、一晩限りのアートの祭りをやっているわけです。

これは第2回目のときに、椿昇さんがつくった作品が六本木ヒルズのアリーナにバルーン作品が立ち上がっているところです。こういったかたちで大変な数の人がいらっしやいます。一晩で70万人が訪問するというイベントに育っているわけです。これもある意味ではパブリックアートではないのか。つまり、広場に恒久的に設置するものだけがパブリックアートなのか。一時的に消え去るもの、イベント的な性格を持ったものも、パブリックな場所でこうして多くの人に接することになればパブリックアートではないかと思うわけです。

〔スライド〕六本木ヒルズの日本庭園の中で、霧が出ている状態です。中谷芙二子さんという日本人のずっと霧の彫刻を追求してきた方ですが、その方をお願いして、庭園を覆うように霧が出ている状態です。これも六本木アートナイトの一幕です。

〔スライド〕また飛びますが、これは十和田の町でやった街中のイベント、草間彌生さんに町の中で展覧会をやってくださいとお願いしたのですが、その中でも一番うまくいったのが、この家具屋さんです。家具屋さんのショーウィンドーの中に草間さんのつくった赤いドットのカボチャが鎮座している。向こうのほうには草間さんの写真の作品が少しかかっているのですが、少なくとも強烈なインパクトですね。そして、地方都市のシャッター街の中にこれが登場することにより、その町のイメージというものが一新される。このとき77軒のお店が協力してくれて、その中に作品を

置いたり、お店のショーウィンドーに赤いドットを張ったりとかたちで、町中が舞台になるという1つの良い例だったと思います。

〔スライド〕また六本木アートナイトに戻ってしましますが、草間さんが主演を張ったときに、草間さんは実はファッションデザイン、コスチュームデザインもやっていて、それをデザインスクールの学生さんたちが実際に制作し、自分たちが着て、ファッションショーをやったわけです。オープニングのときにその人たちが集まり、草間さんの周りに立っているところですが、これもアーティストがつくったのですから、単なるファッションではなくアートです。ですから、アートが移動する。そして、みんなと一緒にパフォーマンスをする。こういう極めてエフェメラルな、一時的なものではあるのですが、大変多くの人たちの目に触れるようなかたちでアートが生活空間に登場することになります。

〔スライド〕また似たような例を出して申し訳ありません。これはチェ・ジョンファという韓国の作家が十和田の町で展覧会をやったときに、昭和小路という本当に古い飲み屋街まで出向いて行き、そこに100円ショップで買って来たプラスチックでつくったシャンデリアを下げています。

地図の上にそういうものが全部載っていますから、遠くのほうから見に来たお客さんは、ずっとそれをたどりながら見て歩くわけです。町の中をずっと見て歩き、最後に夕方になるとここにたどり着く。みんな疲れて、ここにあるバーに入って一杯やることになるということで、だいたいこういうことをやると売り上げが50%上がるそうです。ですから、明らかに活性化に貢献していることになるわけです。

先ほどの六本木アートナイトなども、お店を一晩中開けたところは、だいたいもうかっていると言われていています。真相は分かりませんが、やはり夜中になり、ほかのお店が全部閉まってくると、行き場を失ったお客さんは、みんな開いているところに入りますから、たぶん明け方まで満杯になる。

〔スライド〕環境とアート、これも実際にはこれだけで1時間以上の話ができるくらいに奥が深い話だろうと思います。これも今の時代において非常に大きなトピックだろうと思うのですが、まず「環境」という言葉の意味が非常に広いですから、自然環境のときもあります。都市環境のときもあります。それからまた、エコロジー問題、要するに廃棄物であるとか、そういったものが問題になっている環境という意味もありますね。

これは巨大なインスタレーションですが、川俣正という人がやったインスタレーションで、全部要らなくなった新聞紙です。それが床に積もっているわけです。

〔スライド〕これはセザールという作家がヴェネチア・ビエンナーレのフランスパビリオンに出した作品です。廃車になった車をコンプレッサーでつぶして彫刻になっています。つまり、全部廃材でできているアートです。これはその人の作品としてマーケットに出てくれば、きっと5000万とか1億しますから、要するにゴミがものすごい価値を生んでいる。アートはある種の錬金術ですから、その人のアイデアでそういうことが起こってくるということです。

〔スライド〕もう1つの話題は、自然とアートということになると思います。これを追求したのが、実はベネッセの福武さん、この方向を非常にやったわけです。これもベネッセの瀬戸内芸術祭の一環としてオープンした作品です。恒久設置されている森万里子の作品で、たしか豊島だったと思いますが、山の中の沼の中に立っているわけです。そして、驚くべきことに、自然の中のこの彫刻がインターネット上につながっています。そして神岡のスーパーカミオカンデという中性子のセンサーに宇宙空間からきた中性子がヒットすると、この彫刻は極彩色に光ることになっています。ですから、ローテックに見えて極めてハイテクな作品です。

ただ、残念なことに、それを見たことのある人はほとんどいない。理論上は、光るはずですが、中性子が当たった瞬間、たまたまここにいる人は極めて少ないわけです。

で私は、実はずるをしてオープニングのときには、後ろのスイッチを押してもらって、それを見せてもらったりしました。これはテクノロジーと自然という観点から見て重要な作品かもしれません。

〔スライド〕これは台湾の作家ですが、竹を組み、これだけの大きさのドームをつくっています。これも瀬戸内芸術祭の一環で、小豆島につくられたものです。耐久性を考えれば、長くはもたないです。台湾で非常に有名な作家で、この手のものをつくり続けています。こういうものも環境とアートということでは登場します。

〔スライド〕これは世界的にも非常に有名な、ウォルター・デ・マリアという作家の『ライトニング・フィールド』という作品です。これはアメリカのニューメキシコの砂漠の中の1キロ×1マイルの広さのところに、7メートルの真ちゅうの柱がグリッド状に立っています。

〔スライド〕そして、その先端はこれだけとんがった、要するに鉛筆上の物体です。

〔スライド〕見て分かる通り、下は凸凹なのに、この頂点は全部同じ高さにそろっています。これは見かけ以上に設置は大変です。これはものすごい作品です。

そして、これもいったい誰が見るのか。ここまで行くのに、大変な苦勞をしなければ行けません。近くのフラッグスタッフというところから車で、私は4時間ぐらい自分でドライブしていき、小さな村があり、そこでディア財団の車に乗り換えて連れていかれます。どこにあるのか、秘密になっているそうです。

カメラの持ち込みも禁止です。ただ、私は時間に遅れて行ったために、その財団の車に乗らなかった。乗れなかったのです。それで近くのお百姓さんに頼んで連れていってもらったのです。ですから、途中の検閲を素っ飛ばしたので、カメラを持ち込めたのですね。それで撮ったのがこの写真ですから、非常に貴重です。これは今でも財団に内緒にしているのですが、きょうのこのレクチャーは、ほとんど全部著作権に引っ掛かりますから、撮って、外に出さないでください。これは皆さんにパブリックアートの現状を伝えたいので、あえてそういうものも使っています。私が撮ってきたものも使っています。そういうことで、こういう作品です。

〔スライド〕これは何をするかというと、この砂漠の中に雷が落ちるのです。落ちるとどうなるかというと、こうなります。これは1回落ちると、全部溶けるそうです。ですから、そのために何十本の予備の柱が取ってありました。

私が行ったときはだいぶ前、10年以上前ですが、できてから29年目だったか、「その間に何回落ちたのですか」と言ったら、「7回です」と言う。だから、やはりこれも見たことのある人はほとんどいないのです。

財団がリリースしている落ちた瞬間の写真も、これと2点ぐらいしかないのですね。この雷が落ちる瞬間を撮るために、ある大学の博士級の学者が「雷が落ちた瞬間を撮るカメラ」を開発したのだそうです。というのは、光が一番速いわけです。だから光が到達したときにシャッターが落ちたのでは、もう遅いのです。落ちる瞬間を撮るのは非常に難しい。音では、とても遅れてしまうわけです。そのセンサーがどうなっているのか、私は知りませんが、落ちた瞬間が撮れるカメラを開発したそうです。それで撮ったのがこの写真ということで、そのようなアートさえも今。

〔スライド〕少しだけ蛇足で付けます。アジアの中がどうなっているか。日本はすいぶんパブリックアートをやったつもりでいるわけですが、これは私がやったプロジェクトで、シンガポールのビボシティという開発中です。

〔スライド〕相当の数のパブリックアートが、いま進行中です。

〔スライド〕アジアの国も、今やパブリックアートをやろうという意志が非常に強く、特に大型の開発の中ではかなりのお金を割いてパブリックアートをやっ

ています。

開発をやっている場合、多くが個人のオーナー、不動産のオーナーの方がやっている場合で、そういう方がだいたいアートのコレクターです。ですから、アートのことがかなり分かっていて、好きで、そして自分がやる都市開発の中にアートを入れようということになります。

〔スライド〕ここで少しおさらいになりますが、いったいアートって何だという問題にぶつかります。これだけいろいろなものを見てくると、アートって、われわれが考えている絵と彫刻のことだけではないことが分かると思います。

そしてまた、パブリックという言葉の意味も非常にあいまいで、何をもち「パブリックアート」と呼べばいいのかということは、誰も定義していません。

〔スライド〕ただ、言えることは、街とアートの関係ということでいくと、やはり人間的な街をつくる、人のための街をつくる。このメッセージにつながっているのがパブリックアートではないかと私は思います。

〔スライド〕街をつくることは非常に難しいことだと思います。時間がなくなってきたので、手短にお見せしようと思います。

〔スライド〕そちらの手元にある資料を見ていただくと出てくる開発事業を順を追って紹介しますが、最初は恵比寿ガーデンプレイス。

〔スライド〕これを見ていただくと、先ほど申し上げたブロンズの彫刻がまざっています。つまり、この時代にブロンズの人物像から少し違うものにシフトが起こったのではないかとということがわかるわけです。

〔スライド〕ファーレ立川、これもあの時代に非常に重要な展開でした。

〔スライド〕街の中に大量のアートが展開することの最初の例だろうと思います。

〔スライド〕ほとんど同時だったと思いますが、新宿アイランド。これは私が関わり、日本設計の六鹿さんが中心になってやったプロジェクトです。

〔スライド〕大変有名な作家にメジャーな作品をびしょとつくってもらった。私がここで望んだのは、パブリックな場所に現代美術のマスターピースを置く。そして、現代美術の醍醐味を普通の人たちに、美術館に行くようなことをしなくても、生活の中で知ってもらうことが起こるような一つの方法論だったのです。

〔スライド〕非常にメジャーな作家、特に欧米の大物が入っていたのですが、それに対してそれだけが手法ではないよということを示して見せたのが次に完成した、ゆめおおおかの駅ビルです。このプロジェクトでは、ほとんど日本人の若い作家にやってもらいました。こういうやり方もあるのではないかとことを示したかった。

〔スライド〕このプロジェクトには奈良美智さんが入っているのですが、その当時、まだそんなに有名で

はなかったのです。その後、奈良美智さんはすごい人気になりましたから、このブランコの上の梁に乗っていた花、犬などはかなり盗まれたのです。

〔スライド〕汐留の辺りは相当新しく建ちましたね。それぞれのビルは違うプロジェクトして立ち上がったために、実はパブリックアートも相互の関連がないのです。それは非常に残念なことだと思います。

〔スライド〕これは電通ですが、先ほど少しお見せしたジュリアン・オピーのLEDのモニターを使ったような作品も入っていて、非常に新しい。音を用いた作品も入っています。

〔スライド〕汐留のシティセンターです。これも極めてダイナミックです。これは本当に建物、建築とがっちり組み、大きな作品が入っている例だと思います。ジャン・ワンという作家、いま中国では最大級に売れっ子で、今度、虎ノ門ヒルズのロビーにもジャン・ワンの平面を入れましたが、このときにすでに日本で1つ、パブリックアートをやっていたのです。これは空中から鏡面磨きの岩が降り下がっています。

〔スライド〕パナソニックのビルです。これも私が関わっていますが、ちょっと小さかったですね。

〔スライド〕メディアタワー。

〔スライド〕六本木ヒルズが2003年ですが、ここでは皆さんご存じのとおり非常に印象の強いルイズ・ブルジョワのクモの作品が広場に登場し、最近では10周年ということで、左下に見えているジャン＝ミシェル・オトニエルの金の首飾りでできたハートのマークの彫刻というものが日本庭園の中に立ちました。これは今や新しいデートスポットになっています。

〔スライド〕ミッドタウンはそれから少し遅れてできましたが、清水敏男さんがキュレーションをして、こういったたくさんの作品が入っているわけです。

〔スライド〕これはアートヴィレッジ大崎。ここはメディアアートを使っています。ヨアヒム・ザウターというドイツ人の作品がメディアアートになっています。

〔スライド〕虎ノ門ヒルズ、この前できました。この一番メジャーな作品がジャウメ・プレンサの巨大な人物像です。この写真では迫力が伝わらないですが、皆さん行ってもらうと分かると思います。10メートルの作品が、2階レベルの芝生の庭に設置されました。

車回しには内海さんの非常に大きな絵画が、四季の色どりの変化を表しながら展示されています。

〔スライド〕もう1つ、最後にこれを付け加えたいのですが、私が最初にやったプロジェクトです。1994年だったと思うのですが、金沢ハイテクセンターに彫刻を置いてほしいという依頼がきました。西川さんという人と一緒にやろうとしてみたのですが、西川さんが「こんなに外観のランドスケープデザインができてしまっていたら、もう彫刻を置く必要はないでしょう。街灯も立っている、通路もできている、照明灯も立っ



ている。これでは彫刻を置く場所はないですよ。ここでやっても意味がないからやめましょう」と言ったのですね。

アーティストというのは、仕事になるのにやらない。「仕事したくないのか」と思うわけですが、アーティストというのはそういうところがありますね。それで、では、どうすればいいのですか、と聞きました。

そうしたら「何もなしにしたらどうですか。日本は公共空間にいろいろデザインがありすぎる。ここでは全部やめましょう」。そうしたら、横浜市の人が最後に外構部分からランドスケープデザインの人を追い出して、全部の空間をこの西川さんがやることになったわけです。

そのときに何をやったかという、このチェッカー上の水の池をつくっただけです。そうしたら市の人が、「いや、やはり、これは彫刻ということで予算を取っているから、彫刻を置いてくれないと困ります」。それで「じゃあ、つくります」と言ってつくったのが銀色の輪っかですが、水の中に沈んでいるのですね。だから、よく見ないと分からない。ただ、夜、水の中に照明がつくと、極めて幻想的な雰囲気になります。

そして、向こうのほうにモノレールが走っているのですが、モノレールのレールのカーブに合わせて敷地の淵にコンクリートの壁が立っていて、その壁が夜になると照明で浮かび上がる。つまり、周囲の環境全体を一つの作品にしているわけです。

ですから、パブリックアートをやるときにわれわれが考えなければいけないのは、ただ何か彫刻を置けばいいということではない。やはり、最善の環境をつくるにはどうしたらいいのか。そして、そのときに何を優先するのかということ非常に考えていただきたいと私は思います。

時間はオーバーしたのですが、私の話はこれで終わりたいと思います。この後、ほかの方々の発表もお聞きしたいと思います。どうもありがとうございました。（拍手）

司会 南條さま、貴重なお話をありがとうございました。以上で前半、第一部のシンポジウムを終了いたします。

第二部パネルディスカッションは16時10分より開始いたします。それまで約10分間の休憩といたします。

## <第二部 パネルディスカッション>



司会 ただいまより acca 景観シンポジウム「アートが創る都市空間 新宿アイランドタワーから虎ノ門ヒルズへ」、シンポジウム第二部「パブリックアートと街づくり」に入りたいと思います。

ご登壇の方からお一人ずつプレゼンテーションをしていただきますが、その前に南條様に加えてご発言いただく3名の方々をご紹介します。はじめにプレゼンテーションいただく、石井リーサ明理様です。（拍手）

石井様は、デザイン事務所 I.C.O.N. を主宰する照明デザイナーでいらっしゃいます。日本、アメリカ、フランスでアートとデザインを学び、照明デザイン事務所勤務後、2004年 I.C.O.N. を設立しました。パリと東京を拠点に、世界各地で都市、建築、イベント、ライトアート、展覧会、舞台照明等のデザインに参加されています。

続いて、名和晃平様です。（拍手）

名和様は、彫刻家、京都造形芸術大学准教授です。2011年、東京都現代美術館で個展「名和晃平ーセンスー」を開催しました。独自の「Cell」という概念を基軸に、さまざまな素材とテクノロジーを駆使して彫刻の可能性を広げるとともに、建築プロジェクトも手掛け始められておられます。

最後に、本 耕一様です。（拍手）

本様は、森ビル株式会社取締役常務執行役員です。1981年に日建設計に入社し、いくつかの複合再開発の設計を手がけました。2002年に森ビル株式会社に入社し、六本木ヒルズから虎ノ門ヒルズに至る街のランドデザイン、計画設計に携わられています。本様には本協会の理事も務めていただいています。

では、およそ1時間30分のパネルディスカッションとなりますが、以降の進行は南條様にお渡しいたします。よろしくお願いいたします。



南條 それでは、第二部に移りたいのですが、ご紹介いただきましたように、3人の方に来ていただいております。みなさん、それぞれ大変経験がおありの方なので、いろいろお話を聞くべきだろうと思います。

いま私は50分もしゃべってしまったのですが、しかしながらディスカッションもしたいということで、時間的には限られていますが、お一人ずつ、まずプレゼンテーションしていただくかということで、パワーポイントのご用意をいただきました。そして、今までやっていただいた活動をご紹介いただき、こんな新しいパブリックアートの可能性があるのかというようなことを皆さんに知っていただきたいと思います。ぜひ、それをご覧いただきたいと思います。

それから、その後、われわれの中でトークをして、その後、できれば皆さまからも質問を取りたいと思っています。

それでは石井さん、よろしくお願いいたします。



石井 皆さま、こんにちは。ご紹介いただきました、照明デザイナーの石井リーサ明理です。時間も限られているので、早速、私のプレゼンテーションを始めさせていただきます。

〔スライド〕まず、前半、南條さんから非常に多岐にわたる事例の紹介があり、私もこれを機にパブリックアートという言葉について考え直す機会をいただいたと思い、喜んでます。

普段、私がやっている照明は、日本では「ライトアップ」という言葉で、おかげさまで最近、浸透してきましたが、ヨーロッパが発祥の地と言われています。照明デザインという職業自体は戦後にアメリカで生まれたもので、それがいま世界中で展開されているわけですが、まずパブリックな場所の中における照明、都市照明の発達が始まったのは、私が拠点の1つとしているフランスのパリ、それからパブリックアートとしてたくさん事例が出てきたのも、フランスが先駆的な存在と考えられています。

〔スライド〕先ほど最後の話で南條さんから、日本にはものがありすぎる。だから、ない作品をつくったアーティストという話がありました。私の拙い作品の中から、これは私が最近、都市計画の中でフランスのサン＝ティエンヌという町にある広場の再開発計画に携わったものです。

〔スライド〕公共な場所なので、もちろん、よく見えて、事故がなく、安全性が高くてというような公共照明の役割を必ず果たさなければいけない。その上に

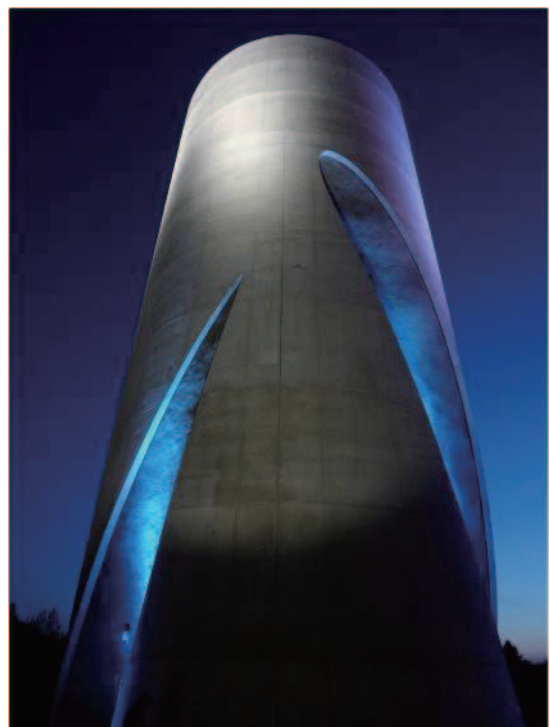
何かできないかということで、街灯をアート作品にするという試みをしました。

これはサン＝ティエンヌの地場産業である鉄工や色ガラスの職人さんたちと、初期の段階からブレーンストーミングをしながら、何ができるかを研究してつくったものです。そういう意味ではエコロジー、エコノミーのシステムと連帯したおもしろいプロジェクトでした。



〔スライド〕フランスでは、公共の照明デザインというのは全てが入札で決まります。デザイン・コンペであることも多いです。

こちらは映画の『シェルブールの雨傘』で有名なシェルブールという港町につくられた給水塔です。非常に変わったかたちをしているものですが、これが建築物です。これを照明してほしいということで、毎日、日替わりで色が変わるライトアップを提案しました。



このコンセプトは、曜日、天体といういろいろなストーリーをつくってやったわけですが、やはりパブリックにアートを提案する場合、先ほども押しつけがましいものはあまり受けがよくないという話がありましたが、特にフランスの場合、皆さん、理屈っぽい人が多いので、どうしてこれにしたのかということをお必ず説明してあげないと、納得してくれません。それをちゃんと説明することにより、そのアートがみんなに共有される、認識が共有されるということで、私も理屈づけ、ストーリーづけはいつも気をつけてやっています。

次は、ご存じの方も多いかと思いますが、伊東豊雄さんの作品で、スペインのバルセロナにある見本市会場です。伊東さんならではの真っ白な建物ですが、夜になるとブルーの照明を当てることにより、この2枚のファサードの奥行き感、それからこの波のような形が、また別の見え方をします。照明はこうやって昼間とは全く違う表情を、特に難しい構造物を建てたりすることなくつくることができるという意味では、非常に便利なツールだと思っています。



〔スライド〕これは一風変わったものです。ドイツのリュートンシャイドという小さな町に、使われなくなった駅舎がありました。ここでヨーロッパ照明デザイナー協会が私のようなプロと、これから照明デザイナーになりたい学生さんたちを集めたワークショップをしました。もうすでにケーブルが朽ちて垂れ下がってしまっているようなこの駅舎に、ライトアップをしました。

これにより、地域の活性化、使わなくなった施設の見直しがされ、この運動をきっかけに、この駅舎の保存運動が始まったという経緯があります。

〔スライド〕これらが割と公共的な、恒久的な事例ですが、先ほどの話にもありましたように、イベント化、パブリックアートのイベント化というものが進んでいます。これが特にフランスやヨーロッパ各地で広がっており、光の祭典、ライトフェスティバル、フェスティバル・オブ・ライトアートというようなかたちで、各地で展開されつつあります。

〔スライド〕この先駆的なものとなったのが、フランスの第2の都市と言われているリヨンの光の祭典(Fête des Lumière's)です。これは世界最大規模の都市全体を使ったライトアートイベントとして、世界中の関係者が見に来るため、400万人の人出があります。これは集客数で言うと、リオのカーニバル、インドの宗教のクンブメーラに続いて世界で3番目の規模と聞いています。

〔スライド〕このように大々的なパンフレットなどが配られ、12月8日前後に行われます。



市内の地図ですが、全部で80カ所ぐらいのインスタレーションが4晩にわたって行われ、それを見て回るルートが、この地図にあるように敷かれます。

〔スライド〕この祭典は、もともとは宗教的なお祭りから発したもので、リヨンの街に古くから根づいていたものを利用したものです。日本では最近、プロジェクションマッピングという言葉がはやってきましたが、リヨンはこのようなことを1990年代からすでにやっています。

これがその初期の作品でした。私も初めてこのプロジェクションを見て、ヴィーナスの髪の毛がわっと伸びていったのを見たときには大変驚きました。

〔スライド〕その後もこういう教会堂のライトアップや、町の川岸、教会、いろいろな建物を使ってインスタレーションが行われています。

〔スライド〕これはつい先月、12月8日の写真です。

〔スライド〕プロジェクションマッピングだけではなく、いろいろな彫刻作品、インスタレーション、参加型の作品なども行っています。

〔スライド〕 去年は『星の王子様』をテーマにした作品などもありました。

〔スライド〕 これは手をかざすと光の色が変わったりするというインタラクティブなものです。

これもデザイン・コンペで決まるものですが、私も何度目かの正直で、これに出展したことがあります。このときは橋のライトアップ、イルミネーションをしました。

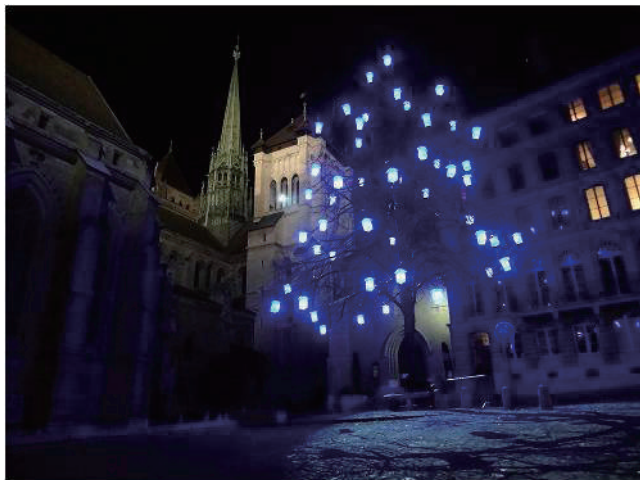


リヨンでは、こうやってテストしたものをその後、恒久化するとか、そういう街づくりとイベントのリンクも非常にうまく行われています。

〔スライド〕 また別の機会に私が作品として出したものです。このときには音と光のプロデュースを全部しました。いわゆる「ソン・エ・ルミエール」というスペクタクル形式のものを展開しました。

〔スライド〕 このリヨンの光の祭りというものがすでにブランド化しています。昨年は同じ作品がドバイで再演されました。

少し変わったライトアートとしては、スイスのジュネーブで木をテーマにした光ということで、必ずその場所にある木をテーマにしなければいけないフェスティバルがあります。



〔スライド〕 その場所のコンテクストに合わせた作品を必ずつくってくださいという要望があり、私がそれに招待されたときには、木と隣にある教会堂、同じ年にあった東日本大震災の犠牲者の皆さんへのオマージュというような題材をまとめて作品にしました。

〔スライド〕 いろいろなメッセージを発するという意味で、光は非常に強いパワーを持つツールだと考えています。

〔スライド〕 そうした取り組みの中で、例えば日本とフランスの友好 150 周年記念ということで、パリで大きなイベントをしました。これは都市スケールで光のアートを展開した私の最初の作品です。

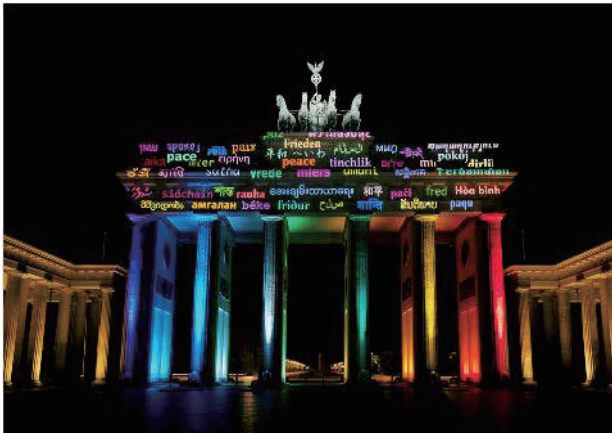
〔スライド〕 私の母の照明デザイナー、石井幹子とのコラボレーションだったのですが、許可を取るところから全部やるという、ほとんど自前のプロジェクトでした。今から考えると、やらなければよかったと思ったぐらい大変なこともあったのですが、結果は非常に好評をいただきました。日本のアートに興味のないフランスの人、世界中からパリに集まってくる観光客の方にも、日本の美術、文化を知ってもらうためのプロジェクションをしました。



セーヌ川の護岸のところ国宝級の美術品の画像 150 点を東京国立博物館からお借りして、それをビデオアートに仕立てて映写、それからセーヌ川にかかっている 25 橋を「日本の四季折々の色」をテーマにしてライトアップしました。

〔スライド〕 これをやった数年後、今度は日本とドイツの 150 周年記念ということで、同じ作品をベルリンのどこかの壁に映してくださいという依頼がありました。ベルリンに行ってみましたら、「壁」崩壊後、ベルリンには大した壁がないのですね。

〔スライド〕 映せる壁が全くないならば全く違うことをやりましょうということで、ブランデンブルク門に、これまでの日本とドイツの歴史を振り返って、その中で平和を訴えていくことが必要だろうと考え、この「平和のメッセージ」というものを光で映写しました。



これはちょうどベルリン・オリンピックの75周年記念でもありましたので、オリンピックに出ている国の全ての言葉で「平和」を意味する言葉を、このブランデンブルク門にプロジェクションマッピングし、そこに音と映像と光でスペクタクルを展開した作品です。

〔スライド〕去年は日本とスイスの番でした。最近、周年事業ラッシュですが、マッピングは方々でやられていますし、そろそろ違うことをやりましょうということで、世界最大の国外インタラクティブ・プロジェクションをやってきました。

〔スライド〕やはり、見せられるだけではどうしても飽きてしまうのも早いし、何となく押しつけがましいという感じができてしまうので、これからは参加してもらおうプロジェクトをやりたいと思って考えたのが、このスイスの首都のベルン、国会議事堂（この建物は先ほどのブランデンブルク門のファサードの面積の6倍、非常に大きな建物です）の広場の床面に直径15メートルのプロジェクションをし、そこに足を踏み入れると何かが起きる、という作品です。公共の広場なので、皆さんが普通に通行している場所です。



〔スライド〕日本とスイスの時差を知ってもらうために、地球の上を歩くと、その場所の時計が自分の足元の周りに出て、移動すると針がぐるぐる回る。

〔スライド〕それから、日本で今から150年ぐらい前に書かれた浮世絵の金魚や陶器の作品の中を歩くと、魚が逃げる。足元から、わっと波紋が広がる。

この写真はお子さんたちが走り回っているところですが、大人も大喜びで、本当に小さい子は、水がないのか、手で触ってみたいりして、光の新たな局面、可能性を感じたプロジェクトでした。

〔スライド〕こうして日本に全然関係がない、興味のない方にも日本のことを知っていただくような機会ができたと思っています。公共の中で、本当にパブリックな広場の中でアートをすることにより、また楽しみ方を皆さんに味わっていただけたのではないかと考えています。以上です。（拍手）

南條 どうもありがとうございます。何か大変魅力的な作品のイメージを見せていただきました。しかも、もう照明というものではなく、ある種、デジタル・インタラクティブアートにもなっているのかなと見受けられました。

石井 そうですね。照明だけでやることもありますし、ほかのものとコラボレーションするのは最近どんどん増えています。今回は紹介できませんでしたが、音、映像だけではなく、最近は香りとのコラボレーションですとか、味とのコラボレーションとか、いろいろなことの可能性が増えています。



南條 次は名和晃平さんです。名和さんは彫刻と絵画を中心としたアート作品をつくっていらしたわけですが、最近はその枠を越え、より広い展開に向かっていらっしゃるの見受けられます。

ひとつの方向は、例えば京都にお持ちになっていらっしゃる非常に大きなスタジオでアジアの作家を受け入れるとか、そういった海外との交流のようなこともやっています。一方では韓国で巨大なパブリックアートをつくったり、3Dプリンターを使ったり、ということで、まさにいま日本から発信するのに一番見えてくる作家の1人ではないかと思っています。

名和さんにお話を伺いたいと思います。先週もシンガポールでお会いしています。シンガポールで大きなパブリックアートのプロジェクトをやっています。偶然、同じときにシンガポールにいたということで一晩、食事をしたりしました。

では、名和さんにパブリックアートの視点からお話を伺いたいと思います。



名和 よろしくお願ひします。  
名和晃平です。僕はいま京都で「SANDWICH」というスタジオを運営しながら彫刻と建築をつくっています。

この「SANDWICH」がもう6年目になり、どんどんアートプロジェクト、2年前からは建築プロジェクトが増え続け、最初は個人の作家として活動していたのですが、今はプラットフォームの中でいろいろなクリエイターがつながる場をつくり、自分自身のクリエイションとそういうグループワークで、毎回、プロジェクトに合わせてチームを編成して新しいものを生み出していくことに挑戦しています。

<動画開始>

作品をいくつか紹介したいと思います。いま写真に出ていたシカのピースの作品は、「PixCell」というシリーズで、インターネットにキーワードを入れ、そこから毎朝、僕のeメールに画像が入ってきます。その画像で彫刻のモチーフを選び、その彫刻の表面にクリスタルガラスのピースを付け、そのレンズの中のものを見るという「PixCell」という彫刻をつくっています。

これは2000年に始めたのですが、視覚メディアが発達し、それが全部インターネットでつながってデジタル化していくことが肌で感じていた時期ですが、インターネットにいろいろなものや世界の表面がアップロードされ、情報としてアーカイブされていくように見えたのです。それをモチーフとして「PixCell」という新しい彫刻にしよう。

視覚メディアの発達は、世界中にレンズが増え続けることです。私たちの目もレンズと同じですが、もちろん携帯電話、カメラなどがものすごく発達して、みんながカメラを何個も持つようになるし、街中に監視カメラも増え続けています。ですから、このレンズの象徴としても、この「PixCell」のピースはあると思っています。

<動画終了>

〔スライド〕その「Cell」というテーマを突き詰め、ずっと彫刻を展開しているのですが、これは「Cell」というテーマを一番シンプルに、根本的に表現した『Water Cell』という作品です。

<動画開始>

これは新丸ビルに入っているのですが、こういった水槽の中に透明のシリコンオイルが入っていて、オイルの中に純水フィルターを通った水が落ちてきます。シリコンオイルと水は1対0.97ぐらい、比重が非常に近いです。微妙に水が重たいのです。ですから、水は表面張力で球体になり、ゆっくり下まで落ちていきま

す。ですから、これは生成される「Cell」が目の前でみる

みる見えてくる。しかも無重力で水の球体を見るような不思議な感覚になります。これが80センチの距離を30秒から45秒かけて下りてきたら、こういう水の界面の上にふわっと乗り、しばらくこのCellの状態で集合になった後、1つずつ時間がたつて消えていきます。これは細胞が自分で死ぬプログラムを持っているのですが、新陳代謝するようにも見えます。

<動画終了>

〔スライド〕これは2013年に、先ほど南條さんが紹介していた直島や犬島とか、瀬戸内海でプロジェクトがありますが、これは犬島という非常に小さな島で、妹島和世さんとコラボレーションした作品です。『Biota』という作品で、見ていただきます。

<動画開始>

これは妹島さんが古民家を全部新たにリノベーションしたギャラリー空間ですが、その中央に入ると、このような白い不定形の彫刻があります。これはほとんどとした物質世界を象徴してつくっていて、ある意味、何かほとんどとした宇宙を表しているのです。

中心に太陽光と同じ波長の強い光が当たっていて、その光に向かい、こういうフヨフヨした不定形の物質が一気に、引力に引き寄せられるように変化している様子を表現しています。ただの物質でできている造形物ですが、ものすごく現象的に、その瞬間のようなものを表現しています。

この光の中心部分はコンピューターで計算し、重力を発生させてつくった形状です。このビッグバンのような変化が波動のように影響し、この空間の両側にある坪庭に新しい命が生まれるというストーリーをつくりました。

この彫刻をつくる時に、すべてを3Dでモデリングしてつくることにチャレンジしました。モデリングして、まずデジタルデータでつくってから、それを実際のマテリアルに置き換えていく。その空間も、配置も、構造計算も、どこに彫刻をもたせてこういう浮遊感があるようにするかも、まず3Dで全てシミュレーションし、それを彫刻化していきました。

ですから、これはいまCGのアニメーションですが、これと全く同じ形で、同じ位置に彫刻が設置されています。実際はマテリアルに置き換えるので、このCGとは質感が少し違うのですが、CGから、情報の世界からボンと出てきたような浮遊感が表現されていて、不思議な感覚になります。

これは実写です。

この作品をつくったころから、彫刻と建築との境目がなくなったなと実感しています。というのは、建築の空間や部材も全部3D化し、その中に造形物をつくっていくのですが、コンピューターの中ではもう、ボクセルデータやポリゴンデータと同じです。もう境目がない。だから空間として何をどこに、どのような空

間を見いだすかと考えたときに、彫刻も建築も、それこそ建築もアートも同時に生み出すことができるのではないかということで、建築も取り組んでいこう、本気でやっっていこうと思うようになりました。

その 3D で彫刻をつくるのが、これから爆発的に、美大などでも増えてくると思いますが、これなどはまさにその 3D の彫刻を少し早くからやっていたのですが、人物を全身ボディスキャンし、そのボクセルデータをコンピューターの中で変換するプログラムをつくり、さらに触感デバイスといって、コンピューターの中のデジタルクレイをデバイスで触ると、さわり心地が実際に手に返ってくるという装置を使い、簡単に言うと、コンピューターの中に手を突っ込んで触っているような感覚で造形をしていきました。

<動画終了>

〔スライド〕そのシステムを一番開発したのがこの作品です。これは韓国の天安という町に設置されたのですが、『Manifold』という作品です。情報、物質、エネルギーという人間の社会や文明を支えている 3 つの大きな要素を表現しよう。この 3 つの情報、物質、エネルギーは、どれも肥大化したりバランスを崩すと脅威になり得るものだと思うので、それを街中にいきなり出現させようと思ってつくりました。

非常に忘れられないのは、この作品を 3D で完璧につくって韓国でプレゼンテーションして「つくる」というのを決定された日に、ソウルから関空に飛行機に乗っている間に、あの 3・11 の地震が起こったのですね。何か非常に忘れられない作品となっています。

少しずつ飛ばしてみます。

<動画開始>

これは非常に大きな作品で、高さ 13 メートル、横幅 16 メートル、奥行き 12 メートルという、まさに巨大なものです。建造物のようなものですが、正面がないのですね。下から見上げられるようになっていて、どの場所も柵がなく自由に通過できます。これはまさにパブリックな空間にあり、実際に新世界という百貨店の前の 150 メートルぐらいの広場にスカルプチャーガーデンという場所があり、その中央につくらせてもらいました。

コンピューターで削り出した造形物を鋳造し、アルミで全溶接、磨き上げ、最後は塗装して 1 つのモノコックの彫刻になりました。中には鉄骨構造が入っています。

<動画終了>

〔スライド〕最後になりますが、これも 2013 年に『FOAM』という作品を発表して、先ほどの犬島の『Biota』という作品と『MANIFOLD』とこの『FOAM』は、2013 年に全て発表して、この年は本当に大きい三部作が出来上がりました。どれも地面からエネルギー体のようなものが発生して、それがいろいろな状態に

なっているというものです。

これは、先ほど南條さんが紹介していた愛知トリエンナーレという国際展で発表しました。古いボーリング場跡を全部真っ黒にして、まず暗闇をつくり、25 メートル角の空間の中を全く違う場所に仕掛けたのです。パブリックの逆の空間をつくりたかった。

普通に歩いて入ると、暗い部屋に入ったなというだけなので、その意識のスイッチを何でつくろうかということで、地面に真っ黒な砂利を敷き、25 メートル角の地面に全てザクザク歩く砂利を敷きました。暗闇で砂利の上を歩くのは結構不思議な感覚で、どこか別の場所に来たなという感覚になるのですね。

地面から泡が発生して、高さで言うと 4 メートルまで泡が立ち上がっているような、入道雲のような大きな生き物と出合っているような体系をつくりました。

<動画開始>

泡の映像です。

これは泡の成分を研究して、地面からどこまでの高さまで立ち上がるかとか、発生源の泡の量をコントロールすることでドレープ状に泡が美しい形になったりします。それが泡ですが、彫刻だと思って造形をしました。

こうやって泡がない部分は人が入って歩けるようになっていきます。泡にしか光が当たっていないので、雲の上を歩いているような変な感覚になります。これは地球なのかどうか分からない、地球の原初的な、生命が発生するころの風景かもしれないとか、そういう思いでつくっていました。

「Cell」というテーマをずっと彫刻や絵画に展開してつくってきたのですが、一つの集大成のような作品になりました。以上です。(拍手)

<動画終了>

南條 ありがとうございます。1 つだけ聞きたいのですが、あの 14 メートルの彫刻を提案したときに、韓国のデパート側は即決で「じゃあ、やりましょう」という感じですか。

名和 オーナーがかなり豪快な方で、その人が「つくりたい」とおっしゃって、実は最初は 6 メートルぐらいで提案していたら、倍になったのですね。

南條 すごいですね。日本でもそのぐらいのものをつくりたいですね。

名和 そうですね。

南條 名和さんぐらいの作家が日本で 10 メートルを超える作品をパブリックアートでつくるチャンスはなかなかないですよ。

名和 そうですね。つくりたいですね。



南條 ぜび、皆さん、お願いしておきたいと思います。

次に、本さんをお願いしたいと思います。本さんからは、本さんがおやりになったプロジェクト、そしてまた森ビル関係のプロジェクトの話をしていただきたいと思います。



本 森ビルの本です。石井さんと名和さんの作品を見てきたわけですが、きょうの案内パンフのプレゼンテーションのところに僕の名前ありません。

それで、本当はプレゼンテーションをしないでというつもりだったのですが、きっかけとして何か話をしないと進みにくいので、きょうのパブリックアート、特に皆さんにお配りしている「20年に及ぶ都市型複合開発におけるアート小史」と書いてあります。これをきっかけとして話をしたいと思います。これはうちの森美術館のメンバーがつくってくれて、中身についてはまだ、なかなか分からないことがあるので、そのまま安易に外に出してもらっては困るようなものですが、これだけこうやってまとめたものがあまりないということで、これはなかなかすごいものだな。

これを見ていると、1990年から入っていますが、初期のころのパブリックアート。パブリックアートはいろいろな、広い意味、狭い意味、考え方があるでしょうが、そのころに私も設計者として、今は設計と事業をしてというのがありますが、当時は設計者としてパブリックアートをまとめるのに関わってきて、懐かしいのと、そこでどういう関わり方というか、どういう考え方をしたかを紹介することにより、きょうのテーマを考える一端となればということで、2つ、関わったプロジェクト、ずいぶん昔になりますが、それを紹介していきたいと思います。

<スライド>

まず、すみだトリフォニーホール。これは墨田区錦糸町にあるホールですが、この室内のお客さんのゾーンだけではなく、実はオーケストラや何かがあるゾーンにもアートを置いているのですが、このホールはフランチャイズ・オーケストラを持つ日本では数少ないホールです。人々が質の高い音楽芸術に直接接することにより、地域文化の創造と地域社会の活性化を図っていくということで音楽ホールをつくることにしたのです。オーケストラが身近に手が触れられる。これは当時、なかなか画期的なことで、その身近に触れられる距離で音楽芸術を提供する。アート計画も、その

プログラムを生かしたコンセプトを設定したらいいのではないかとということで、コンセプトを考えました。

そのテーマとしては、「ひとのちかくへーみるもの、ふれるもの。」。「ちかく」というのは「すぐ近く」と、これもダジャレっぽいところが時代を表している感じがしますが、「知覚」と「近く」の2つの意味を表します。

それから、「みるもの」、これは絵画や彫刻、グラフィック、サイン。「ふれるもの」、扉や取っ手、手すりや擬宝珠のようなそういうものですが、そういうものにアートを入れていこう。

各作家さんにいろいろ議論する上では、テーマは「音」ということにしています。

3つのタイプのアートがありました。建築やインテリアと一体になったアート。これは入り口のホールの取っ手。それから、内装の壁やホールの扉のグラフィックデザインのような、そういうタイプ。建築そのものやインテリアと一体となっているもの。

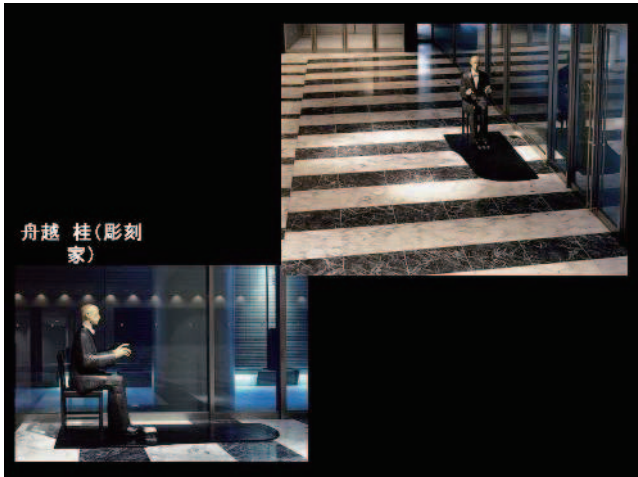
それから、建築の空間に表情を与え、場の意味性を引き出すといいますが、単体として置かれることにより、いろいろなことが変わる、雰囲気が変わるということで、建築空間と調和しながら個性や表情を与えるアートや、出演者の気分を高揚させるようなアートを置こう。

3つ目は、墨田区なので伝統工芸職人、「すみだマイスター」というのですが、そういう作家とのコラボレーションをしていこう。そういうことをやりました。



これは先ほどの取っ手です。五十嵐威揚さんの、左が大ホールの取っ手です。だいたい大ホールを開いているときはドアが開いていますから触ることはないのですが、この触るところ、取っ手だけではないのですが、そういうところをアートにしていこう。音楽に触れられるのと同時に、美術にも触れられるというコンセプトです。





舟越 桂(彫刻家)

これは舟越桂さんの彫刻です。舟越さん、ピアニストのこの彫刻をつくるということで、ピアノのかたちをした影、これが台座になっているのですが、そのピアノを弾いている姿。鍵盤はないのですね。もともとホールの、これは入ったすぐのロビーのところですが、舟越さんと私、私は設計者でしたから、一緒に現場の中に入り、いろいろなことを議論する中で、鍵盤はホールのほうで、鍵盤と全く同じようにしているわけではないですが、白っぽい石と黒っぽい石で鍵盤をモチーフにしたものと、この舟越さんの作品を重ね合わせるにより、「ピアノを弾いている」のがより見えてくるようなことをしようということになりました。それで出来上がったのが、こういう感じです。



横尾 忠則(画家) 壁画

これはオーケストラの下手の楽屋袖です。横尾忠則さんの滝の絵です。横尾さんは滝の絵をたくさん描いていらして、「滝のそばに行くとα波が発生して、いい音楽が弾けるんだよ」と横尾さんが急に言い出し、「じゃあ、下手のオーケストラのメンバーが出ていく上に滝を描こう」と言ったら、何枚も何枚も描いてきました。その滝の下を通ることにより、オーケストラがいい演奏ができると横尾さんは言っていました。そういうことで設置した作品です。



工楽 純章 (コンテポラリーアート作家) + 深井 理一(すみだマイスター) 壁画作品

これは工楽さんとマイスターの方の組みひもとコラボした作品です。



日比野 克彦(アーティスト) オブジェ

日比野さんです。段ボールはピアノの上に乗っていますが、テープのようなものがパタパタと張ってある日比野さんのオブジェです。

そういうことで、すみだトリフォニーホールではコラボレーションをしながら、建築家とアーティストが一体になり、議論したり、現場の空間の中に入ったりしながらつくるようなやり方をして、アートを入れていったプロジェクトでした。

#### <スライド>

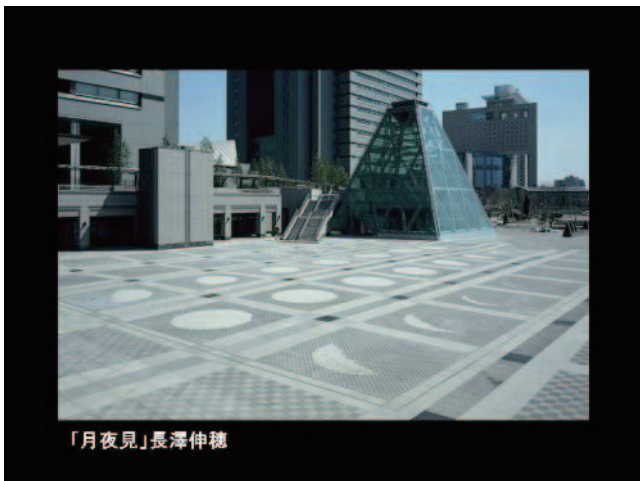
次に、さいたま新都心合同庁舎を紹介します。皆さん、もうご存じですが、特に旧建設省の街区は2ヘクタールと2.4ヘクタール、合わせて4.4ヘクタールぐらいになる大プロジェクトです。さいたま新都心の駅からペDESTリアンデッキですと連結して、昔の簡易保険福祉事業団、それから昔の郵政省につながる、今という六本木ヒルズではないですが、そういう繋がった開発のところ。ここで出てくるのが、先ほどもそうですが、役所のプロジェクトなので、公共施設をつくるに当たり、アートを入れたら贅沢だと言われる。

では入れないと、何で役人はそういうセンスがないの  
だろうと、両方言われる。それで、先ほども楽屋で話  
したのですが、1%理論ではないですが、ある条例だっ  
たのですが、工事費の1%ぐらいはアートに割いたほ  
うがいいのではないかというようなことで、このさい  
たま新都心もそうですし、その前のすみだもそうで  
すけれども、アートを導入していこうというにはわり  
と前向きでした。

年代的にもバブルがはじけた後で、お金がそうある  
わけではないのですが、やはりアートを入れていこう。  
つまり、そういうパブリックアートの芽のような風潮  
はその辺の時代、先ほどの1997年完成ですから、そ  
の前ぐらいですが、そういうものが出てきた。

それぞれ、アートを入れるに当たっては理屈を付け  
なければいけない。先ほどの予算を使うに当たり、税  
金を使うに当たり、理屈が要る。それで両方のプロジ  
ェクトとも、アートを導入する理屈のようなものを、  
先ほどのダジャレのようなコンセプトをつくってもア  
ートをで入れたいとか、そうやってプロジェクトを進  
めようとしたのですね。

さいたま新都心もそれに漏れず、21世紀の新しい街  
の象徴やアイストップとなるアート。外構と一体とな  
り、風景の一部となるアート。建築および外構のエレ  
メントとなるアートといったことで方向性を決め、ア  
ートを入れるのにきちんと理屈があり、無駄を少なく  
して入れているのだということと一緒にやってつくっ  
ていった。そういう記憶があります。



「月夜見」長澤伸穂

これは長澤さんの月の満ち欠けをならべたもので、霧  
の噴水が出るのですが、ぜひいたくと言われないう  
ように、時報と一緒にすることにより、「これは機能的に時  
計です」ということで、何か言われたら時計と言おう  
というような理屈を付けたり。今では考えられないの  
か、今でもそうなのかわかりませんが。



「爬虫類 The Reptiles」  
田辺 光彰

田辺さんがつくったトカゲです。これも全長7メー  
トルぐらいありますが、上に乗って落っこちて、角で子  
どもがけがをしたらどうするのだろうと、ちょっとひ  
やっとするような作品ですが、今のところは大丈夫な  
ようです。



「モーレソースの丘」  
三梨 伸

これは『モーレソースの丘』ということで、三梨さん  
という人が出したものです。先ほど、名和さんのクラ  
イアントが、どんどん大きなものをつくれといったと  
いう話ではないですが、これも三梨さんと配置図で議  
論を重ねました。これは焼いたタイルのようなもの、  
ギョーザのようなタイルを積み上げたものです。それ  
を円すい状に作るのは、彼がその当時やっていました。

はじめ、数個ぐらいしか配置していない案しか出  
てこなかった。そうではなく、とにかく外構に、辺り一  
面あってもいいから、100個ぐらいあってもいいから  
と、こちらがけしかけたら、すごくのってきた。誰か  
に押されると、わっとという感じの、そういう意味で  
のコラボレーションができ、これは外構に結構あり、  
そこに雑草が生えている状況がうまくできたと思いま  
す。

さいたま新都心などは役人が中心だけれども、アートを入れようという雰囲気の中で、特に当時の郵政省や簡易保険福祉事業団、建設省、これは役所同士の横のつながりで連携するのは珍しいのですが、歩調を合わせてアートを導入するような試みもやっています。



これらはみんな、子どもの作品をアーティスト集団がうまく整理しながらまとめていくようなことで、「みずにすむ」「ほしにすむ」など色々なテーマで導入しました。

ということで、あまり長くなるといけないので、とりあえずはここまでですが、当時、1997年とか、さいたま新都心は2000年ですけれども、そのころにパブリックアートとしてやっているときに、いろいろな理屈を付けながらやったのを思い出したので、紹介して、これからの議論の役に立てばと思います。



南條 どうもありがとうございます。きょうの議論はチラシの裏を見ていただくと分かるっており、「都市型複合開発におけるパブリックアートの役割を考える」という、かなりフォーカスされた部分があります。

その結果として、これだけの資料が編纂されたわけです。これを見ると、非常に大きな流れといいますか、パブリックアートの歴史というものが、日本でもだんだんできてきているのだなということがお分かりになるのではないかと思います。特に90年以降のいろいろところで大型の開発があり、そこに必ずアートが入らなければおかしい、入れようという意志が働き、ある意味ではそれが自然に見えてきた時代ではないかと思えます。

そして2000年以降、ますます質を問われる時代になってきているのかとも思いますが、一方ではパブルが消えた後はスケールがダウンしていることもあり、スケールとクオリティー、そういうものの流れがどうなっているのかが読み取れそうにもみえます。

ある意味では、六本木ヒルズも虎ノ門も、最近の大きな開発としては必ずアートを入れようということをやったわけですが、ほかの方々もいろいろなところでやっています。こういう中で、何がパブリックアートとしては本当にいいのかなということ、実際に設置される方は本当に思い、考えていらっしゃるだろうと思います。例えばエフェメラルなもの、つまり消えてなくなるようなものは設置しにくかったり、長い間でできればメンテナンスフリーですってほしいということも非常に強くあるだろうと思います。

ところで私は最初に、きょうはカジュアルにやりましょうと申し上げました。何かこういうケースの場合、しばしば司会がパネラーにいろいろな質問をしますよね。でも今日はそういうことをやらないで、できればお話しになった方同士でも、お互いのプレゼンテーションを見た上で聞きたいことなどがあるのではないかと思います。

例えば、「あれ、どのようにできてるの?」「なぜ、ああいうことをやったわけ?」ということもあるでしょう。ぜひ、最低1つ、義務としてお互いに質問することにしたいと思うので、それはご準備いただきたいと思います。

そういうことで、きょうの話は非常に多岐にわたってはいるのですが、実は開発とパブリックアートというテーマが根底にあるということをお考えの上でお聞きしたいと思います。

本さん、この資料から見て、何か1つだけコメントをください。



本 森ビルのことで言うと、もともと「ナンバービル」というビルを主体にやっていて、例えばそれで家賃を稼ぐわけですから、有効率が高いとか、機能をすごく重視した時代があった。

その後、複合的な開発をどんどんしていくようになるわけですが、例えばアークヒルズは1986年ぐらい、今から30年ちょっと前ぐらいですが、そのころにはそういう意識は、アートなど、皆無ではないのですが、なかった。

ところが、六本木ヒルズ以降についてはアートが入ってきて、建物が機能やそういうことだけではなく、ハードができたなら終わりという時代ではなく、どう使うか、人がそこでどう過ごすか。もちろん、建築では当然の話だけれども、そのように意識が移っていったから増えたのかなというような、そういう視点はないかなということをおもいました。



南條 実を言うと、アートはなくても人は生きていけるのではないかという視点が、たぶん、どこかにあるわけですよ。

しかし、そうではなく、人間が生きるというときにそういうものが必要なのだ。どうしてその論理の転換が起こるのか。転換なのか何か分かりませんが、そのようになるのかということ。

例えばビルのゆとりということを考えてときに、先ほど効率を追求するという話が出ましたが、効率を追求しているビルは、たぶんどことなく息苦しかったり、居心地が悪い。確かに天井を10センチ、15センチ下げただけで、高層ビルになったら、1フロアで生み出せます。効率はよくなる。でもそれをやらない空間が居心地がいい。そこがゆとりになっている。

10センチ天井を上げることが、「このビルは居心地がいい」と感じる原因だったりするのです。アートがあるということは、そういうことともつながっているのかと思います。

アートがあることで、全体にゆとりがあるというか、全体に何か人間性を感じるとか、そのようなことにつながっていくのかなという気がします。

私の意見を述べても司会にならないので、石井さん、何かお互いに質問はありませんか。

石井 早く言ってくださいね(笑)。プレゼンを見ながら、もっと考えておけばよかったと、いま反省しています。

南條 3人の方を見ていて思い付いたのです(笑)。



石井 本当にプレゼンを拝見していて伺いたかったのですが、別に順番というわけではないのですが、まず名和さんに質問させてください。

先ほどの『FOAM』という泡が出る作品、とてもきれいで、私の立場からすると、とても照らしがいがありそうな作品で、もっといろいろな当て方をしてみたいなと思いながら拝見していました。

まず1つは、非常にコントロールが難しい自然現象を作品にしていらして、私はとても興味があります。あれは閉鎖された空間でしたが、そういうものが公共の場所に出ていく可能性があるのかどうかということと、私に引き寄せてですが、公共に出ていった場合、昼間も大事ですが夜もあり、都市の複合施設にある場合、都市の生活自体がどんどん夜型になっていますし、

オフィスから出ると外は夜だったということがほとんど。それから、夜の複合施設としての飲食、買い物、ホールにお客さまが来るときはもう夜であるということで、「夜」の作品の在り方のようなものは、どのようにお考えですか。

名和 公共の場所というのは、外ということですかね。

石井 はい



名和 あの泡の作品などは、たぶん風や雨に負けてしまうでしょうね。ちょうどあの作品を発表した年に10カ月ぐらいスタジオで実験を繰り返していた時期がありました。

その最中に銀座かどこかで某会社社員がCMか何かで使った洗剤を大量に捨ててしまい、マンホールから泡が噴き出てきたというニュースが流れました。街中が、車も通れないくらい泡だらけになってしまったという出来事がありました。僕はその光景を自分の作品だと思って見ていたんです。

あと、海辺で、たまにプランクトンとか、何かそういういろいろな成分が凝縮してしまい、凝集が起こり、灰汁のような泡が砂浜を覆い尽くすくらい発生してしまうことがあったりしますが、あれも、やはり作品の一部だと思ってしまう。

自身の作品は、粒や集合体、泡もそうですが、そういう自然物と似たようなものをどんどん取り込むので、ここからここまでが自分の作品というよりも、同じような要素で構成されているあらゆる現象やものにつながっているような気がしています。

例えば自分の作品を見た後に、雨が水たまりに落ちるときにできる波紋とか、植物の上に乗っている水滴とか、洗濯しているときの泡でもいいのですが、そういう日常生活の中でリンクしてくる、それがアートではないかと思います。

アートを体験することで、日々の中で気づかなかった視点を得、見方が変わっていく。そのような接続の場が、実は日常の空間の中にたくさんあるのではないかと考えています。昼、夜、どういう人がどういうシーンで見るかというアプローチをしっかりと綿密にプランニングしていけば、可能なのではないかと考えています。

ただ、やはりパブリックアートにおいて、アーティストが一番歯がゆい思いをするのは、作品の強度とか、台風のとくに壊れないとか、最低限気をつけなければいけないことがたくさんあるところ。レギュレーションが厳しいという点は、実はアーティストが自由に考えるときの想像力に対しブレーキを掛けている部分も

あるのではないかと思いますし、逆に自由につくったものが強度的に危ないという理由で、補強を余儀なくされたり柵が出てきたりと、何か違うものになってしまうこともある。そこは結構難しい部分ですね。みんながアートの本質を理解して、それに一番合ったやり方を見つけていく必要があるのではないかと思います。

南條 いろいろな規制を撤廃して、パブリックアートの特区のような、そこなら何をやってもいいみたいなのができるとね。

名和 そうですね。

南條 名和さんから何か質問はありませんか。

名和 伊東豊雄さんとのお仕事を見たのですが、ああいう建築家とのコラボレーションは、どのように対話するものですか。建築家からイメージを伝えられるのか、提案するののか。



石井 伊東さんは、対話をする前に、まず会うこと自体大変です。しかし、あのプロジェクトの場合はコンセプトが非常にはっきりしていました。

地中海の波のラインを描くことが平面上では全体の見本市会場を貫くアクセス道路のようになり、ファサードは、それが立面になり、ああいう波の形になっていました。

まず、「波」というモチーフがしっかりあり、「色は白で」というところまで設計が決まっていた、それを伺い、私のほうでこういうコンセプトを受けて、だから、昼間は白いけれども夜はブルーにして、それからバルセロナは非常に暑いところなので、わりとみんな家族連れで夜遅くまで散歩したりするような風土があるので、そういうときに少し涼しげな感じが出るような光の色を取り入れたらどうでしょうかという提案をして、「じゃあ、それでいきましょう」という感じで決まります。

先ほどお見せしたシェルプールの給水塔も、こういうおもしろい形の彫刻作品のような建築を建てることに決まったので、「光でどうにかなりませんか」というお話をいただき、やはり「色を変えましょう」とか、いろいろ提案をして。

そこでもちろん、「いや、ちょっとそういう派手なのは」とか言われることもありますし、もっと何か違うものにしてくださいと言われることもありますが、だいたい建築の意図、周りの地理的なコンテキスト、使い方、機能のコンテキスト、歴史的なコンテキストと

いったものを調べていくうちに出てきたコンセプトは、わりと納得していただけることが多いです。

名和 光の場合、逆に昼間の見せ方が難しいですね。太陽光で負けてしまう場合は、もう「この時間帯だけ」と時間を区切って見せたりというのはあるのですか。

石井 暗くなってからが出番です。昼間はなるべく目立たないようにするのが設計上ではポイントで、なるべく器具が目立たないように考えます。また、歩いている人たちにまぶしくないとか、そういうことは設計上、もちろん考えてやっています。

暗くなってから、例えば時間帯で人通りが多い夕方から夜の8時、9時ぐらいまではすごく明るく、だんだん暗くしようとか、そういうことを考えることもあり、特にパブリックな場所については、エネルギー問題は非常に大事ですし、省エネを考え、ある一定の時間になったら照度を少し落とすとか、樹木のライトアップなどは生態系への配慮で、ある程度の時間になったら暗くするとか、そのようなことは必ず考えています。

南條 本さん、何か質問はありませんか。

本 お二人にですが、名和さんは、彫刻というか作品がだんだん、3D などになったりすると、建築のほうにも行けるという話。石井さんは「空間」ということで、最近は「匂い」とおっしゃったのかな、やっておられる。

何か今まで自分たちが考えていた、例えば20世紀に考えていた「建築は建築の人がやること」というような境目がない時代になってきている感じが非常にするのですが、そういう中で昔と違い、そういう境目がないから、こういうことができているというのは。例えば「建築」というお話がありましたが、ほかにどういふことがあるか。または先ほどの「空間」、「匂い」だけではなくいろいろなことも含め、「境目のない時代だからこそ」というようなところについて、何かコメントをいただけますか。



名和 僕のスタジオは、いま60個ぐらいプロジェクトを抱えていて、プロジェクトには、その内容でいうと境目が全くない。

組織構成としては、アート作品を実験から開発まで行い、創り出すテクニカルな「プロダクションチーム」。それから、一級建築士事務所として建築設計を行う「アーキテクチャーチーム」。あとはグラフィックデザイン

の「グラフィックチーム」です。

また、全てのプロジェクトにおける情報量が満載で、メールも1日何百通と来るので、プロジェクトマネジメントをする立場の「オフィスチーム」もいます。

そういうチーム分けで活動しているのですが、各チームで扱うプロジェクトが分かれているわけではなく、連携しています。だから、建築のプロジェクトでも、建築素材のモックアップづくりはプロダクションチームができますし、そのパーツのスタディはグラフィックチームがやります。

例えば、東京都現代美術館で個展をやったときは、僕とプロダクションチームが彫刻をつくり、展示構成はアーキテクチャーチームと模型を使ってスタディする。それにどういふ光を当てるかはライティングデザイナーとアーキテクチャーチームと僕で打ち合わせを重ねて決めました。そして、それらの美術館設置前から設置までの過程を、写真とムービーに記録して編集して発信するのは、グラフィックチームで担当するんです。そうすると、もう作品や空間づくりも、それを社会に発信するのも、全てひとつのスタジオでできてしまうし、それがいちばん効率がいい。

プロジェクトは別々に進行するのですが、それぞれのチームの人間が隣にいてすぐ会話ができるので、お互いが何を考えていて、どういふノウハウがあるのか、どういふコンセプトを展開しているのかなど、全部シェアしている。その関係性の中から偶発的にアイデアが出てくるし、同時多発的に形になっていくんですね。建築で生まれたブレークスルーが今度はアートに生かされたり、アートのアイデアやコンセプト、マテリアルが今度は建築でアウトプットされたり、その相互のやりとりが非常に楽しい。そういう意味でのボーダレスなクリエイションは、実際どんどん起こっているのではないかと思います。

南條 それはルネッサンスのころの芸術家のようにですね。みんな、ミケランジェロにしても、建築も建てるし、彫刻もやるし、場合によっては絵も描くしというよな、ほとんど境目なくいろいろなものをつくっていく。ダ・ヴィンチなどは、さらに科学と技術がつながってしまっているよな人です。そういうスタイルがものづくりの原点かもしれません。

どうですか、石井さん。



石井 うらやましい環境だなと、いま伺っていました。残念ながら、うちのオフィスはそこまでいい環境ではないです。

ご存じのように建築家やアーティストに比べると、照明デザイナーは本当に若い職業ですが、はじめからわりと細分化しているという特質があります。「照明デザイナー」という場合は、通常「建築照明」に対する職です。

それに対し、すでに舞台照明という分野は確立していましたが、ライトアートはもっと新しくできたものですし、イベントの照明はもっと職人的な感じであったり、その間の細分化はわりとはっきりしていて、建築照明をやっている人は建築照明しかやらない。特に屋内をやっている人は屋内しかやらないというような傾向が多いのですが、私の場合は幸か不幸か、いろいろなところからお声掛けをいただいたものを全てやっているうちに、照明内ボーダレスをはじめからやるようになりました。

おかげで、例えば舞台のオペラの照明などもやったことがあるのですが、そういうところで使われる非常にドラマチックで、劇的で、インパクトのある照明の手法や技術などを今度は都市空間で使ってみたり、イベント照明で使えるよなものをアートに持ち込んだり、オープニングセレモニーをやるときに、自分で描いた墨絵を起こした影絵のよなものを、光と影を反転させたインスタレーションをしたり、そういう照明の中でのボーダレス化のよなことを進めることにより、今までにない表現を生み出せるよなになったと、ここ数年感じています。

あと、照明と外の分野とのコラボレーションとしては、先ほども話が出ました、音をつくる、それから映像をつくる、香りのプロデュースをする等も最近は増えています。それも全てシナリオをつくるよなところが、まずクリエイションの最初で、私がこういうストーリーをつくりたいと思う。それに合わせていろいろなものを入れていき、お願いしてつくっていただく部分があったり、こちらがそれを受け、触発されておもしろい光のシナリオができたりと、相乗効果があります。そのやりとりをすることで、またおもしろい表現もできますし、自分が期待していなかったシナリオのアップグレードのよなものもできると考えています。

ただ、いつもそういうときに考えているのは、まず見て「きれいだ」ということと、おもしろいということ。あとはその作品に触れて心地よいかどうか。光は私たちの生活の中に当たり前にあるものなので、その空気よな存在を、もう1回よいものとして見直していただくのは、わりと難しく、その辺は香りなどと共通します。すごく嫌な香りがあると分かるし、すごくいい香りがあるというのもあるのですが、嫌われる香りとか、すごく好き嫌いがあったり、ニュートラルな香りだと何も感じてもらえなかったり、そういう数値にしにくい部分。しかし、感情や居心地のよさ、いやしといった心理的なのもの関係するところを最近は

キーワードにして、コラボレーションを進めることが多くなっています。



南條 大変おもしろい話で、これはまだまだ続きそうですが、時間になってきているので、質問があれば2つぐらい取りたいと思います。

その

後に、皆さんには2020年に向けてとは言いませんが、この先にこんな変わったことをやろうと思っていること、1つだけ出してもらえませんか。この次のステップとして、こんな変わったことをやってみたいと思っているような何かヒントのようなものでも結構です。

ということで、観客の皆さまから質問を取りたいと思います。時間がないので、できれば質問は短めに要点を聞いていただき、答えるほうもその努力をするので、質問のある方はお手を挙げていただきたいと思います。いかがでしょうか。

ぜひ挙げていただきたいと思います。はっきり言って、いま聞いたような話は、普段あまり聞けるような話ではないので、いろいろと疑問が浮かんでくるのではないかと思います。

滝沢 鹿島建設の滝沢と申します。お二人にお伺いしたいのですが、本日のテーマのパブリックアートという考え方をどのようにとらえられているかということだと思いますが、普段から、ご自身がつくる作品の成功というか、どういった作品が相手にとってよいものをつくるかということを考えていると思います。その公共性が高くなったときに、何か違う視点を入れられることがあるのかどうか。パブリックアートというものを意識して作品づくりをするときに、何か今までと違うことをしたようなご経験、考え方があれば、お聞かせ願いたいと思います。



石井 照明の場合、個人のお宅をやる以外は、ほとんどがパブリックな仕事ですから、「パブリックだから」という枠組みで取り組んだことは残念ながらありません。

私の場合、建築とのコラボレーションの場合は、「私の作品をつくる」という感じではなく、その都市計画や建築に寄り添うかたちになっています。

ただ1つ、いつも注意しているのは、照明だけが目立つ作品はあまりよくない。例えば舞台を見たときに、「きょうの舞台は衣装がよかったね」「きょうの舞台は照明がよかったね」ということはあまりなく、全てがよかったから「きょうの舞台はとてすてきだった」。

その中に必ず照明は力を発揮しているはずなので、そういう他の方とのクリエイション、輪の中に入って調和が取れた作品ができることが、たぶんパブリックの皆さんにとっても、「いいもの」と評価していただける何かコツではないかと考えています。お答えになっているでしょうか。



名和 パブリックスペースとか、そういう「公共空間」聞いただけで、アーティストって、たぶんすごく狭苦しい印象を持つのだと思います。

実際、都市空間とかそういう公共の場というものは、社会的なルールや、資本主義、民主主義など、いろいろなルールの下にみんなが使えるように安全に出来上がっていて、一定の社会性を持った人々がそこで生きている。もちろん、アーティストも社会の中に生きてはいるのですが、そこからもっと自由に出入りしているような存在ではないかと思うんです。

大学で椿昇さんが学生に向けて「アーティストは人でなしなんや」と仰っていたのですが、この「人でなし」というのは、ひどい言葉かもしれないのですが、「人」という輪郭から溶けてしまってもいいような存在、ということなのだと思います。人の倫理観や精神的な状況からアートを生み出す人もいるのですが、神になったり、悪魔になったり、鬼になったりして生み出された芸術もたくさんある。ですから、社会という輪郭があるとすれば、アーティストがそこから外に出たり、また入ってきたり、遠くに行ってもまた戻ってきて、その輪郭に収まらない何かを持ち込んだりすることがアートだと思います。

社会が立派につくり上げた構造の破れ目や裂け目を知っていて、そこから何か自由に出入りして遊んでいるような存在。そういう人たちが何かおもしろいものを残してきたのではないかと思います。それは現代美術だけではなく、人間の表現史を見てくると、やはりそういう何か自由な発想で、変なことを考えていた人が、おもしろい発明や表現を残してきて、それがずっとアップデートされてきたのだと思います。

そういう意味では、公共空間につくるというので、かしこまってやってしまうと、結構つまらないものができてしまい難しいのですね。ハードをつくろうとする側は、アートをインテリアやエクステリアの一部のように、「何かここにあったらいいね」という趣旨でコンペとかをするのですが、そもそも都市を批評するという態度を持っているのは、やはり人生をかけてアーティストをやっている人たちだと思います。

僕の好きな映画で『MAN ON WIRE』がありますが、これは綱渡りをする衝動が止められなくて、ワールド

トレードセンターで深夜に弓矢で糸を撃ち、最終的に朝までにワイヤーを張って綱渡りをして、捕まってしまった人のドキュメンタリーです。

これは都市や建築に対するアンチテーゼでもあるし、本当にアートだと思います。これだけ立派に出来上がった都市なのに、まだ遊ぶことができるぞというような。アーティストはそういう人間の感性とか思考の解放を実践したり、具現化する人たちだと思います。ですから、アートの無限の自由さに比べると、「公共性」は、すごく客観的で画一的な社会というものの見方のひとつでしかない、結構冷めて見てしまう部分はあるのではないかと思います。

南條 逆に、公共だからということで、むしろ活動が狭まるわけですね。そこでいつも自由にやりたいけれども、それは狭まってしまう。

名和 公共性を意識することがポジティブに表れる表現だったら、それは一番いい状態だと思うのですが、公共性を意識した結果、縮こまった表現が落とし込まれると、もったいないことになる。

南條 もちろん、「もうパブリックアートはやりたくない」と言っているアーティストもいます。そういうことがいやだということで。例えばちょっと提案すると、それはこういう理由でだめ、ああいう理由でだめと言われ、そんなことにいちいち付き合いたくないと言うアーティストもいます。

この話はこの話で、いろいろな問題につながってしまうので、次に行きましょう



名和 南條さんと少し話してみたかったのは、この都市型複合開発という点についてです。ちょうどこの間、シンガポールのマリーナ・ベイ・サンズで一緒に話しました。

僕はあそこを初めて利用したのですが、ものすごく効率よくできていて、ああいうものがトレンドで増えていくのかと。やはり経済効率が最優先されて出来上がっているデザインや構成、ゾーニングやレイアウトだなと思ったんですよね。

ホテルを中心として、ロビーからミュージアム、シアター、バー、プールに、全て5~10分以内で行くことができ、数泊の滞在でそれらのプログラムを余すところなく体験できるうえ、地下にカジノもあり、お金も消費できる。そして、空港まで20分で帰れるようにできていて、まさに今の時代に合ったかたちかもしれません。ただ、それが経済効率だけを優先して出来上

がっているとすると、都市としては消費も早くなり、何十年かで消費され、また別のかたちと入れ替わることになってしまう気がします。

ですから、残っていく芸術、都市空間というものは、ある程度非合理的で、非効率的な文化なども受け入れながら、時間をかけて出来上がっていくものではないかと思うのですが、どう思われますか。

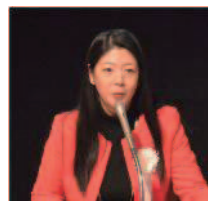


南條 たぶん、そのとおりです。今、そういう言い方をなさったのですが、もう1つのポイントは、そこにいる人間だと思っています。

つまり、人間のコミュニティをどうつくっていくかということが、それと並行して考えられなければいけなくて、都市はハードウェアだけではないわけです。そのところがどうなっているかということが非常に大きく、このコミュニティというものがきちんとつくられていき、そこが文化を持ち、効率だけではないということですが、文化を持ち、1つの安定したものであると、恐らく都市の構造、ハードウェアがどうかということとは別に、その街というものは生きていくと思います。

そこで、先ほど僕が最後に結論したのは、人のための町をつくるということ。パブリックアートをつくるということは、「この町は人を目的にしていますよ」ということの暗黙のメッセージにもなるのではないかと実は思っています。しかし、ここで……。

いま何時でしょう。質問を受けるべきかと思ったのですが、もう37分です。それでは、申し訳ないのですが、きっとほかにも質問があるとは思いますが質問はなしにして、最後にひと言ずつ、未来に向かってどうしようと思っているかについて一言いただき、閉会したいと思います。石井さんから。



石井 ちょうどいま話に出た「人のための」ということにすごく関連するので、自分でも驚いています。

実は、何年前に提案して、まだ実現していない構想というのがあり、いろいろなところでこういうものをやりたいのですね、と述べています。

都市とはコンテクスト的に離れてしまっていますが、「アラブの春」の少し前に、まだあれが全然ないときに、サハラ砂漠の入り口の町に呼ばれ、そこでライトアップをしてくださいという話だったのです。民族の祭典のようなものがあり、そのショーアップをしてほしい



というようなことだったのですが、それは国の文化庁とかからお金が出て、1年に1回、その祭典をやり、サハラに面しているいろいろな国の部族が集まってくるというものです。

そこに一晩だけやってもたぶん駄目なので、もっと恒久的に、もっとロマンがあり、人が砂漠をラクダに乗って歩いていき、その中にヤシのオイルでつくったランプが点々と置いてあり、ラクダの背の上にはソーラーパネルがあり、そこで蓄電した光で砂漠を照らし、それを見て歩く。ナイトキャランのようなものがやりたい、とご提案しました。

それをするためには、オイルランプを地元の人につくってもらわなければいけないし、ラクダも飼育してもらわなければいけないし、遺跡の保護のようなこともしてもらわなければいけない。光のそういう仕掛けをつくることにより、コミュニティー全体のエコノミーシステムとか、エコロジーシステムとか、いろいろなことをつくり上げていくことができないかと、壮大な構想を思いつき、それで提案したところで「アラブの春」がきてしまい、今のところ棚上げになっています。

砂漠ではなくても、何かそういう人のコミュニティー、エコロジー、エコノミーということを、システムとして構築できる光のプロジェクトをいつの日かやってみたいと思っています。

南條 日本では鳥取の砂漠でやるしかない(笑)。そういうわけでもないのですが、私も実は砂漠でやる展示会を前に構想したことがあります。そういうちょっとおもしろい、変わった場所でそういうアートを仕掛けていくと、きっとおもしろいと思います。

名和さん、お願いします。



名和 来月、東京で個展があり、今はそれで頭がいっぱいです。やっていた実験がまだうまくいってなくてアップデートを繰り返しています。

5年ぶりに SCAI THE BATHHOUSE というギャラリーで個展をします。これはこの間、『インターステラー』という映画を見てものすごく感動したのですが、自分が感じていたこと、テーマにしていたこととすごく近い部分があり、重力やエネルギーなどをコンセプトに制作した作品を発表します。

『インターステラー』は、もうすぐ滅亡する地球に代わる次の惑星を探すという話で、まだだいぶ先だとは思いますが、そんな時代が本当に来るかもしれないなど考えていたんです。今の時代はテクノロジーにより人間の在り方、社会の在り方が本当に激変していく

ような雰囲気があります。それはやはりナノテクノロジー、インフォメーションテクノロジー、バイオテクノロジーとか、そういう DNA のプログラムまで人間がデザインし始めると、完全に生命観のようなものも変わってしまうというところで。人間そのものも存在として刷新しないといけないぐらい進化したときに、ポスト・ヒューマン、トランス・ヒューマンのようなものの時代が来ると思います。それをああいう映画や、アーティストが今、じわじわ感じて表現しようとしているのではないかと思う。

ただ単に何か見たことのないものを目指すというよりは、そういう新しい価値観、哲学を探るための作品づくりというものをやってみたいと思い、ネットラボとか、技術集団とか、いろいろな人とつながってできたらおもしろいのではないかと考えています。

南條 ありがとうございます。『インターステラー』、3時間の映画ですね。私も見ました。すごく新しい、宇宙の話ですが、その時代はもうすぐそこまで来ているわけです。

この話をすると、先がどんどん延びてしまうので、ここで打ち切って、本さん、何かひと言お願いします。

本 森ビルで街づくりをしているという立場で、名和さんが言っていた効率だけでできるわけではないという話は同感です。

先ほどの話で、アーティストがパブリックだからといって縮み上がってしまうような、そういうものではなく、プロジェクトを一緒にやるときは、それぞれが縮まらないようにやりたいし、ハードの効率だけではなく、ソフト、これも議論がすごく長くなるのですが、ソフトや時間軸、コミュニティーのような話もそうだと思いますが、そういうものを意識して街をつくり、街そのものがそれらの集積でできていることをあらためて意識して、今後、街をつくっていきたいと思います。

南條 ありがとうございます。

それでは皆さん、だいぶ時間をオーバーしましたが、これでこのシンポジウムを終わりたいと思います。長い時間、どうもありがとうございました。(拍手)

司会 皆さま、ありがとうございました。名残惜しいところですが、こちらでプログラムを終了いたします。

では、ご登壇の皆さまにお礼の気持ちを込め、いま一度の拍手をよろしくお願ひいたします。(拍手)

ありがとうございました。aaca 景観シンポジウムはこれにて終了いたします。



竣工年	名称	主要用途	事業主体	設計者/デザイナー等	施工者	アートコンサルタント等	アーティスト
2003年	汐留シオサイト: 汐留シティセンター	オフィス、商業店舗	シンガービル政府不動産投資公社(アル タニ・インベストメント・ビーター・ リミテッド)、三井不動産、(旧)松下電工	ケヴィン・ロウレン、ジョン・ディンケ ル、アンソニエイブ、日本設計	竹中工務店	Sarina Tang Fine Arts (サリナ・タン)	ジャン・ワン、マシュー・リッチナー、メリッサ・マイヤー
	汐留シオサイト: 汐留パナソニック本社ビル	オフィス、文化施設、ショールーム	(旧)松下電工	日本設計、日建設計	鹿島建設、清水建設、大林組、 大成建設、熊谷組、ほか5社	ナンジョウアンドアンソニエイブ	モーリス・ヨーステナ、佐藤勲、増田隆子
	汐留シオサイト: 汐留メディアタワー	オフィス、ホテル	三井不動産	KAJIMA DESIGN	鹿島建設、清水建設	NEWS ART (細川和孝)	重岡隆治、徳川アソシエイツ
	汐留シオサイト: 日本運通新本社	オフィス	日本運通、日通不動産	鹿島建設、日通不動産	日本運通株式会社新本社ビル新築工 事建設共同企業体(鹿島建設、大成建 設、竹中工務店、清水建設、大林組)	イリア	御宿至
	六本木ヒルズ	オフィス、レジデンス、商業	六本木六丁目地区市街地再開発 組合、森ビル	森ビル、入江三宅設計事務所、山 下設計、横谷合計画事務所、日建 設計、ハフマン・システム、三菱地所設計	鹿島建設、大林組、 竹中工務店、戸田建設、ほか3社	森美術館	ルイス・ブルジョワ、イヴァン・クワン、三浦啓子、マシュー・ブーリエ、チョイ・ジョンフア、菅島雄男、 蔡國強
	パークスタワー/なんばパークス	オフィス、商業、勝馬投票機発売所	南海電気鉄道、高島屋	日建設計、大林組、ジオー・バー トナー・ソフィア・インター・ジョナル	大林組、前衛村建設、大成建設、 熊谷組、竹中工務店	アートフロントギャラリー (北川アラム)	山下工美、シミズ大西(2007年)
	JRタワー	商業、ホテル、ホール、オフィス、駅、 シネマコンプレックス	北海道旅客鉄道、朝日生命保険、 札幌駅前通開発、レールシティ(東関 発)、北海道旅客鉄道	日本設計、ADD JV、札幌駅前口開 発、北海道旅客鉄道	鹿島建設、熊谷組、札幌工業JV、 清水建設、大成建設、ほか3社	アートフロントギャラリー (北川アラム)	安田昭、田村能理子、園茶明日香、氏家麗二、滝沢之、長谷川仁、祐成勝枝、白井真穂、原なえ、 ほか
	ミュージアム	商業ホール、オフィス、商業	(旧)住宅・都市整備公団 都市基盤整備公団神奈川地域支社	都市基盤整備公団神奈川地域支社、 松田平田設計	都市基盤整備公団神奈川地域支社、 松田平田設計	日本設計、 協力:TOSHIO SHIMIZU ART OFFICE (清水俊男)	フロリアン・クワール、溝辺明子、デルフィーズ・コワンチ、ヘリド・アンジュー・カブーア、土屋公雄、 スタンダグラス工務アートブレイス
2004年	丸の内オアゾ	オフィス、商業	三菱地所設計、日建設計、 山下設計	三菱地所設計、日建設計、山下設 計	戸田建設、清水建設、松村組、 ナカノブトロー、安藤建設、ほか7社	彫刻の森美術館 ケー・エス・アート	ヒカソ(ザルニカ 脚版複製画)、澁川晋一
	日本橋一丁目ビルディング/ コレド日本橋	オフィス、商業	三井不動産、東急急行電鉄、 東急不動産	日本設計、東急設計・コンサルタン トJV、コン・バスター・ソング・フォックス	清水建設、三井住友建設、 東急建設	ナンジョウアンドアンソニエイブ	ジャック・ブレナン、佐藤誠
2006年	ミッドランドスクエア	オフィス、商業、 シネマコンプレックス	東和不動産、トヨタ自動車、 毎日新聞社	日建設計	竹中工務店、大林組、鹿島建設、 清水建設	タウンアート	たほりつこ、豊崎敦史、杉戸洋、堀井清、高橋信行、堀井篤
	アイーナ (いわて県民情報交流センター)	行政、文化、教育	岩手県	日本設計、曾根幸一建築設計研究 所、久慈設計設計共同企業体	不明	TOSHIO SHIMIZU ART OFFICE (清水俊男)	安田昭、奈良美智、平田五郎、岸越桂、丁乙、吉田重高、本田健、百瀬康、フロリアン・クワール、 ピオトル・コワルスキー
2007年	名古屋ルーセントタワー	オフィス、商業	名古屋市街地再開発組合(名古屋鉄 道、中部電、トヨタ自動車、住友生 命保険、大成建設ほか)	日建設計	大成建設	TOSHIO SHIMIZU ART OFFICE (清水俊男)	五中雄志、ジャック・アラン・ボレル、岩本八千代、溝辺亮己、スチファン・カレ、 ペラフェック・アルシニエラ、ミニム・アラブアラ、吉田重高
	東京ミッドタウン	オフィス、商業、ホテル、文化施設、 多目的ホール、美術館、共同住宅	三井不動産	SOM、日建設計	竹中工務店JV、大成建設JV	TOSHIO SHIMIZU ART OFFICE (清水俊男)	安田昭、フロリアン・クワール、高須厚良、シラゼー・ハウシエリ、トニー・クラウグ、神谷敏 イワタリ、島崎誠、堂本右美、ヒーター・ツイン・マーマン、中置夏之、ジヤハンギール、百瀬康、 五十嵐誠樹
	アートヴァイレッジ大崎	オフィス、レジデンス	大崎駅東口第3地区市街地再開発 組合	日本設計、大林組	大林組	ナンジョウアンドアンソニエイブ	イングス、イター、クリスチャン・メラ、アトリエG+B、モーリス・ヨーステン、ヨアヒム・ザウター、 吉水浩
2008年	ブリーゼタワー	オフィス、商業、多目的劇場	サンケイビル、島津福会	三菱地所設計、インゲン・ワー ン、アーキテクト	鹿島建設	タウンアート	野老剛雄、高橋信雄、豊谷朝彦
	赤坂サカス	オフィス、商業、多目的劇場、 共同住宅	東京放送ホールディングス	久米設計	大林組、鹿島建設、前田建設工業、 清水建設	アートフロントギャラリー (北川アラム)	梶野、鈴木謙弘、平住博、ヘルガ・グリフィス、トーマス・ジャン
2010年	横浜ポータルサイドブレイス	オフィス、レジデンス	横浜住居宅供給公社	鹿島建設	鹿島建設		ジヨセップ・マリア・マルティン、長谷川仁、特田京太郎、藤森泰司
2011年	飯野ビルディング	オフィス	飯野海運	日建設計、竹中工務店	竹中工務店	TAKプロパティ(飯野道夫)	レアン・ド・エリクリシ、小谷新彦、渋谷清道、スザン・ニエテラ、山本五郎、平田五郎(2014)、 山本一弥
2012年	アーキヒルズ仙石山森タワー	オフィス、レジデンス、店舗	虎ノ門六本木地区市街地再開発 組合	森ビル、ペリ・クラウク・ベリ、アーキ テクト、入江三宅設計事務所、ほか	大林組	森美術館	トニエ・オオタケ、アルトゥロ・ベルネド(2014年)
2014年	虎ノ門ヒルズ	オフィス、ホテル、商業、 カンファレンスホール	東京都(特定建築業者:森ビル)	日本設計	大林組	森美術館、トニー・チャー・アンド・ア ンソニエイブ(ホテル)	ジャック・ブレナン、ジョン・クワン、内海重史、サンクワック、ジャン・ミシェル・オトニエル、神谷敏、 小崎重光、永田哲也、ほか

発行 2015年5月14日

発行者 一般社団法人 日本建築美術工芸協会  
<http://www.aacajp.com>

〒108-0014

東京都港区芝 5-26-20 建築会館 6階

tel 03-3457-7998

fax 03-3457-1598

e-mail [info@aacajp.com](mailto:info@aacajp.com)

この記録は当日使用された画像および収録された音声テープ並びに配布された資料から編集されたものです。

無断転載を禁じます。