

1992/4 No.9

ooca

日本建築美術工芸協会



CONTENTS

神谷裕直

「街はみんなで創る芸術作品」……………]

時代の華一輪

児玉由美子……………10

増永広春……………11

TOPICS ……………12

■表紙写真

イタリア中世都市シエナのカンポ広場で
くりひろげられるパリオの祭り。

まちの中心にある広場では写真のような
旗振りや、広場をまわる競馬などが催さ
れ、周囲の建物のバルコニーは、その時
観覧席となって賑わう。

撮影／竹居正武

(株)ダムダン空間工作所代表取締役

「街はみんなで創る芸術作品」



都市計画家
HIROTADA KAMIYA
神谷 裕直
株式会社 計画工房
東京都渋谷区南平町4-8
南平台アジアマンション201
TEL. 03-3463-5663

0 はじめに

都市を取り巻く環境整備に目が向けられてきたことは、そこに暮らすわれわれ都市住民にとって、街を楽しめる機会、空間が広がることとなり、喜ばしいことである。特に、景観への配慮やオープンスペースを確保することが都市環境づくりにとって重要であるとの認識は、今後の都市づくりにとってキーポイントとなるだろう。

最近では、地方自治体によるまちづくりにおいても活発な議論が起きており、「都市景観形成計画」をつくり、「都市景観条例」を制定し、「街並み景観賞などの表彰制度」を設けるなど、具体的な取り組みにも積極的になってきている。また、公共事業においても、例えば歩道整備に自然石や磁器タイルなど質の高い材料を用いたり、景観に配慮したデザインを考えるなど、「高いけれど良いものを」への理解は着実に深まっている。

一方、民間の大型都市開発プロジェクトなどでも、広場や公開空地といった公共的なオープンスペースを十分に確保したり、アトリウム空間などの装置的な環境整備が行われ、都市環境の質は確実に向上している。

この様に「器」づくりはすいぶんと良くなってきているが、自治体が公共事業の中で先導して創る都市環境にしても、民間開発による都市環境にしても、そこがどのように利用されているかといった



実態を考えると、現実には皆に喜ばれ素晴らしい都市環境となっているような都市空間は、あまり多くない。街に出て散歩することが楽しくなるようなまちづくり、散歩の途中でふと立ち止り休んでみたくなるような広場づくり、面白そうなことをやっているのてつい足を止めてみたくなるような広場づくりであってほしい。外国映画のシーンの何気ない街並みに出てくるような、大人の感性を充たしてくれる質の高い都市空間や、欧米を旅行したときにカフェに座ってゆっくりとまち行く人を眺めていたときの様な都市文化があったらいいのと思うが、極めて少ない。

なぜなのか？

原因はいろいろあると思うが、自治体が行っているまちづくりについて言えば、

ひとつには都市環境づくりの体制に構造的な欠陥があるのではないかと。また、そもそも人々が欲している都市環境の嗜好について、プランナーやデザイナーなどつくる側の思い違いがあるのではないかと。そのような疑問について、利用する側の立場に立って、最近盛んにつくられている都市の広場やウオーターフロントの都市環境を通して考えてみたい。

1 自治体による都市環境づくり

自治体による都市環境づくりは、具体的な公共事業を通して実際に質の良い空間を創り、手本を示すことで良い環境を創ることに先導的役割を果たす部分と、都市景観条例に代表される規制誘導によってすすめられている。そのような自治体の取り組みによって、かなりの程度街並み景観が改善されてきたことは事実であり評価されなければならない。例えば広場のデザイン一つにしても、見る対象として捉えたら確かに美しいものになってきているし、都市景観条例によって何もしないよりは美しい街並みが誘導されている。

しかし、それらを人々が本当に喜んで利用しているか、あるいはそこそこに美しくなった街並みを楽しんでいるかと言えば、恐らく答えはノーであろう。なぜそうなるのか？

その鍵は現在、自治体が行っている都市環境に対する取り組みの姿勢、あるいは



そうせざるを得ない制度の仕組みにあると思われる。その点を明らかにするために、現在、自治体が行っている景観行政や、公共事業における景観への配慮についての一般的な取り組みを通して、その限界を整理してみる。

第一に、景観行政や公共事業を行うにあたっては、市民のコンセンサスを重視するあまり、安全で平均的なところ（つまりどこからも大きな文句が出ない）を旨としている。

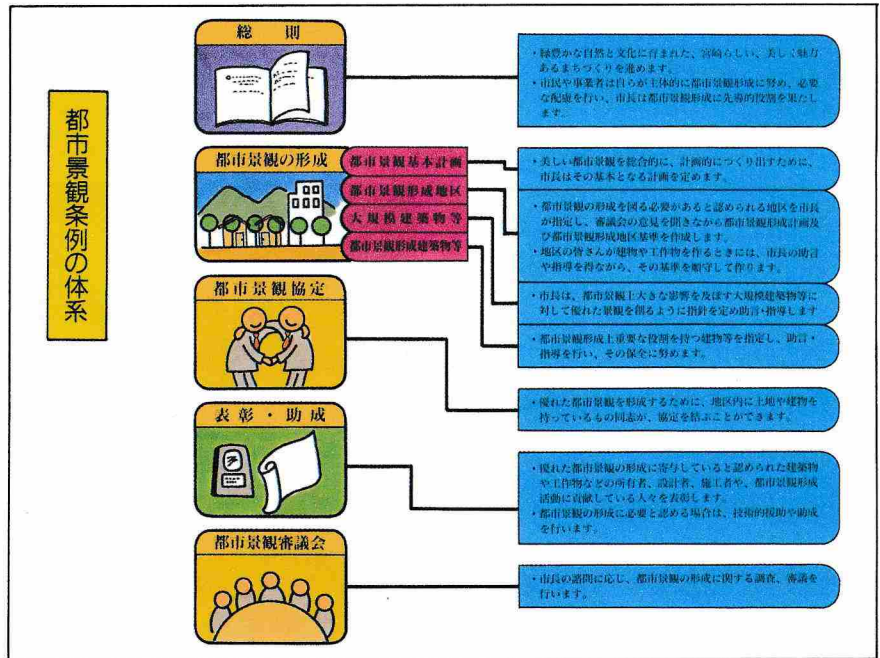
自治体が行う事業は、広く市民全体の利益のために行うものだというのは建前としては結構なことであるが、みなが少しづつ我慢をし、少しづつ満足をするということは、結局誰も十分に満足させることができない二流以下のものを作っているにほかならない。だからいいものが少ないのであるが、行政側が及び腰であるならば建築家やデザイナーは、誤解を恐れずに言えば、無責任な大衆の意見に流されることなく勇気を持って本物を押しつけるべきである。

公営住宅や警察などの公共建物の設計に有能な若手建築家を登用し、一部市民や行政内部からさえも「やり過ぎである」、「斬新的すぎて公共が建てる建築物にはふさわしくない」などといった批判が出た際に、「利便性やコストミニマムばかりを考えている中からは文化は生まれない。文化を生み出すには摩擦が必要だ」と言い切ったのは細川前熊本県知事であるが、普通は突出したものの、前例のないものに対しては慎重である。

熊本県では、有能な建築家やデザイナーの手による建築物、公衆トイレ、橋、公園などをそのまま出典作品とするイベントを行うことで、後世に残し得る文化資産を創っていかうとする熊本アートポリス構想を立て、第1回目を「くまもとアートポリス'92」として総合プロデューサー磯崎新氏の基に開催し、以降4年毎に繰り返し開催していくことで文化資産の蓄積を図っていかうと計画している。

第二に、中央（国）が全国一率に統一した考えを押しつけてくるが、地方においても及び腰で国の要求をはねつけるほどの確固たる主張、思想がない。

都市計画法や建築基準法は、それぞれの地域の実情にあった弾力的な運用がほ



とんどできず、東京も地方都市も、臨海部の都市も、山間部の都市も全国一率の基準にしたがって運用されていることはよく知られている。都市計画も都市景観も、みんな一緒であれば失敗も成功もなく怖くないのである。だから、どの街へ行っても同じような都市景観しか見られなくなってきたり、新しい計画や事業を起こそうとすると、マニュアル探しに奔走し、先進都市を視察しまくりになぞったものが出来上がってくる。ほとんどの場合は、そこに何のオリジナリティもなければ、地域のアイデンティティもない。

例えば3,000㎡程度の空地があったとし、そこを公園事業として整備しようとする、敷地規模から見て児童公園程度であると判断され、その場合は国の補助

景観形成地区基準（案）

建築物の用途に関する事項	道路前面に面する1、2階の用途は店道路前面に面する1、2階の用途は店舗とする。
建築物の敷地等に関する事項	敷地の分割を認めない。
建築物の壁面位置に関する事項	1、2階の壁面は道路境界より1.5m以上後退した位置に設ける。ただし屋外階段、屋外通路の部分は除く。
建築物の形態・意匠に関する事項	同一街区の建築物は2階までの床高と軒高を揃える。2階までは積極的に開口を設け開放的なショップフロントとする。
看板・広告物等に関する事項	看板、広告物は敷地内に設置する。看板は強固な構造とし、2階以下に設ける張出看板は大きさ、形状、設置位置を定めることとする。
屋外設備類等に関する事項	屋外設備類は遮蔽するが見えない位置に設置する。やむを得ない場合はデザインを考慮する。
その他の事項	自動販売機は敷地内に設置する。小間口の建築物同士では出来るだけ共同化するよう努めるか、形態的に統一した意匠とする。日除、テント、のれん等については、街並みを考慮したデザインとする。

金を取るために、全国一率に「滑り台」「砂場」「ジャングル・ジム」と行った3点セットが設けられることとなる。たとえそこが、芝が張られ、木陰で寝転がるような外国の小公園のように、遊具は何もないオープンスペースであった方がいいと思える場合でも、そうである。

第三に、許認可主体の行政の習性として、とかくコントロール志向が強くクリエイティブな志向にないことから、そこにはデザインの介在する余地は少なくなる。

一般的な都市景観条例の体系を紹介する。(M市都市景観条例)

誤解のないようにしておくが、この例は決して悪い例としてあげたものでない。行政の守備範囲で言うところの景観とはこの様なものだとして認識して欲しい。

例えば、都市景観形成地区に定める都市景観形成地区基準（規制・誘導に際してのガイドラインのようなもの）とは、建築物の規模、壁面の位置、色彩及び形態などに対して一定の規制を行うものであり、いったん決められると空間の質とかデザインの善し悪しが基準適合の判定材料となるのでなく、物理的な高さとか、壁面の位置とかについての無機的な数字が問題とされる。

第四に、事業所管の縄張り、硬直化した管理体制によって利用に限界があることから、街の人にとって本当に行きやすいところに「場」がないことが多く、自由な発想で公共の「場」を楽しむことができない。

自治体が整備する公的なオープンスペースには「公園」と「広場」があり、その違いは、都市計画的には、主にそれらを整備する主体、所管の違いにある。つまり行政組織の中で公園事業として整備されるものが公園であり、街路事業の中で取り扱われるのが広場である。そして、この所管の違いが整備内容の違いをもた

らし、利用の仕方についての制限を与えることとなっている。

例えば、都市公園はあくまでも住民の休息、観賞、散歩、遊戯、運動などの場を提供するものとして設置され、売店、軽飲食店などは公園利用の便益施設の範囲で認められることになっている。従って、都市活動の最も生き生きとした楽しい部分である人が集い、交歓し、賑わう場としての利用（集会を開いたり、商業的な行為を行ったり、イベントを開くことなど）を原則として制限している。

また、駅前広場においても然りで、歩

行者も車も交通の流れと捉えられ、いかにしてスムーズに交通処理ができるかがプランニング上の要点となっており、駅前の歩行者空間はあくまでも通路であって、そこでも公園同様に、人と人が触れ合う最もビビットな都市活動は望むべくもない。

ようやく最近になって、この様なガンジガラムの管理体制に縛られず自由に活動できる場として、「多目的広場」と言われる都市のオープンスペースを街の真ん中に設けられるように、制度が整えられてきた。



設計・資料提供／(株)ダムダン空間事務所



2 広場の実態

(使い方の事例を通してみる広場)

都市のオープンスペースの代表的なものは公園であるが、その他にも駅前広場、多目的広場、大規模建物に囲まれた公開空地的な広場など、「広場」と称する都市のオープンスペースを設けることが、わが国の街づくりの中でも一般的になってきている。「広場」と言えば、誰もが先ずイタリアに代表される西欧型の広場を思い浮かべるであろうが、現実には広場の使いこなしに違いが見られる。以下、それらを比較することで、上手な使い方、望まれる整備の在り方を探っていくことにする。

イタリアの広場

そもそもイタリアの広場の原型は古代ローマのフォーラムに始まる。フォーラムは多くの場合は柱廊に囲まれた広場で、主要な街路が交差する場所に市場が立ち多くの人が集まったことから、商店



に加えて次第に周囲に都市評議会、演説広場、壁新聞、両替商、裁判所、神殿などの公共建物を取り囲むようになり、公共および商業の核を形成する都市活動の中心地であった。その後、中世になって多くのフォーラム跡が現在見られるようなピアツァとなつて、イタリアの都市を語る時に欠くことのできない、都市の中心施設となっている。

写真はローマ子の好む広場の一つと言われている、古代競技場の跡にできたナ

ポナ広場である。

建物で囲まれた広場の中央には噴水やオベリスクがおかれ、その周りには人が集まり語り合っている。絵を描く人、絵を売る人、もちろん観光客も多く、記念撮影している人も見られる。広場の周りには小さな商店やキオスク、そしてレストランが並ぶ。あまり目立たない小規模のロトンダ広場のようなものにしても同様である。

この様な広場に集まる人達は、用意されたプログラムに乗って、みなと一緒にマニュアルに沿ってパターン化された行動をするということではなく、それぞれが自分のスタイルで楽しんでいる姿が見える。

これらの広場へはもちろん車で行くこともでき、実際、広場の周囲には車道も設けられているが、めったなことでは車に出合わない。実はこのことは重要で、広場の創り方を示唆している。つまり、広場は歩いて行けることが重要であり、また広場単独で成り立っているのではなく、別の写真が示すようにそこへの道筋がすでに広場と一体となった、ブティック、レストラン、カフェなどの並ぶ都市のアミューズメント施設として機能していることである。





パリの広場

イタリアの広場が生活を中心とした利用の仕方の特徴があることに対して、パリの広場は、芸術の都の名にふさわしく、自己表現の舞台として人々に愛されていることが汲み取れる。ポンピドーセンターの前の広場のようにいつ訪れても、人々の集まる広場には必ず大道芸人がパフォーマンスを繰り返し、それを楽しむ

人々の姿が見られる。

また、フォーラム・デ・アールのようにモニュメントを中心に座ったり寝ころんだりできる広い空間や、カフェなど定番となる施設のほかに、回転木馬など遊園地にあるような施設も持ったアミューズメントセンターとしての広場も最近では見られるようになった。

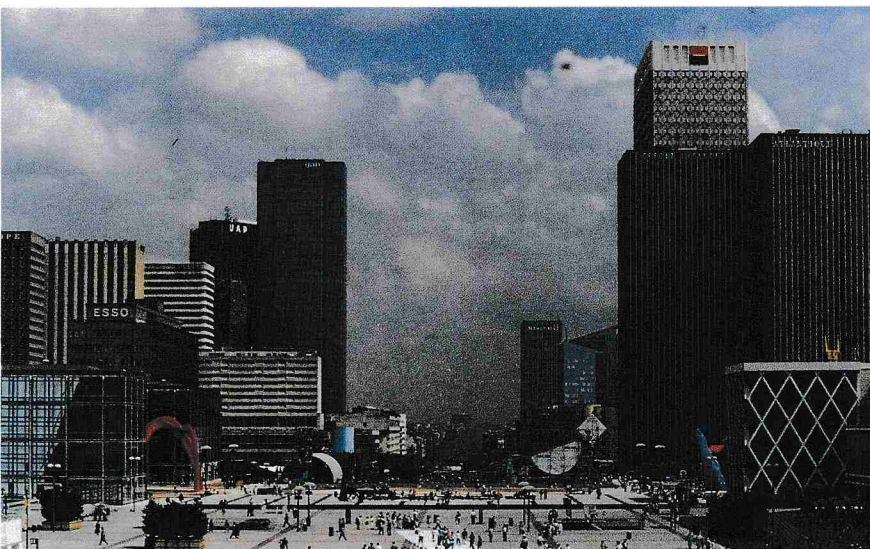
この様に見ると、近年設けられたパリ

の広場の特徴は、イタリアの広場が建物に囲まれた閉じた空間に求心性があるのとは違い、空間的には比較的開かれており、そこでのアクティビティによって求心性が創られている。

スペインの広場

もう少し西欧の実例を見てみる。生活エンジョイ型のライフスタイルを信条とする、同じラテン系民族のスペインの場合はどうであろうか。この国の人達は、散歩することがとまかく好きで、毎晩夕方ともなると街中の人達が街一番の大通り目指して、パセオを楽しむためにわきだしてくる。

例えば、バルセロナの有名なランブラス通りなどには、通りに沿って何百メートルにもわたってキオスク、カフェ、仮設店舗などが並び、人々はその中を、おしゃべりを楽しみながら、沿道の店をひやかし、カフェでひと休みしたり、ストリート・パフォーマンスを楽しんだりしながら、ただブラブラと歩きまわっている。この大通りに沿って展開されている都市のアクティビティやそこでの人々の





振る舞いは、まさにイタリアやフランスなどの広場を帯状に延ばしたのと同じである。

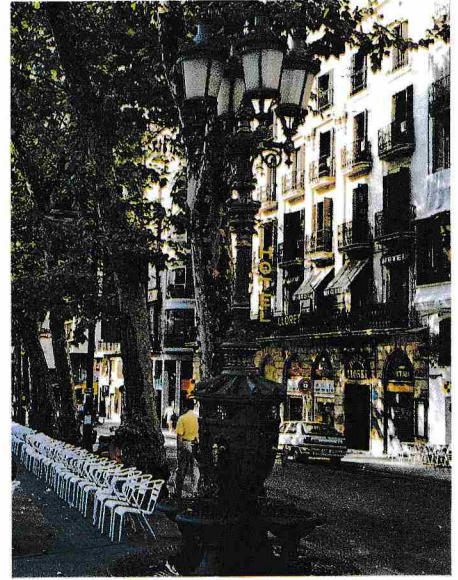
日本の広場

わが国には、橋のたもとの広小路に仮設の店や見世物小屋などが並び遊興空間が江戸の町につくられたり、交通機能だけでなく修景要素や休憩施設も整備された駅前広場などが昭和初期に創られたり



したもの（陣内秀信『東京の空間人類学』筑摩書房）、そもそも「広場」と言えるような公共空間は歴史的にも極めて少ない。しかし少ない中でも欧米と比較して「広場」を観察するとどうであろうか。

イベントの開催時など特別の場合を除くと、そこに展開されるシーンは欧米の人達のように日常生活に密着した中で、自己表現の舞台として利用しているなど、極めてアミューズメント性の高い活



動をおこなっているのではなく、むしろ乳母車を押してひなたぼっこをしたり、ゆっくり休息したりする、公園のような、あまりアクティビティの不高くない利用が主となっている。もちろん原宿のホコテンや大規模ビルの公開空地的に設けられた中庭風広場などでは、密度の高い西欧広場型の都市活動が見られるが、公共広場においてそれを見ることは少ない。

このことは日本の伝統的な都市空間構成と、それを作り出した人々の暮らしぶりにあるのかも知れない。欧米の広場の持つ求心性は、社会階級の申し子でもある。古代ローマでフォーラムに出かけられたのは、選ばれた都市市民であっただろうし、中世イタリアのピアツツアを取り囲んでいる建物は、教会や市庁舎などの公的建物のほかに、富豪の邸宅であった。それらの富豪や貴族階級が文化のパトロンであったことは周知のとおりであり、そのため、広場への求心性は一層強まったのだろう。それに対して、もともと江戸庶民の日常生活では、身近な賑わいの空間は路地にあり、そこが子供にとって遊び場であったし、大人にとっては近所付き合いの場であった。人々が触れ合うことによって生みだされる庶民文化の拠点は広場ではなく、そのような路地空間にあった。もちろん、祭りなどの「ハレ」の場として広場的な拡がりのある空間は必要とされたが、日常の中で西欧型広場は必要としなかったのではないか。しかも、その場合でさえも、イタリアのように広場の中で行われる祭りに対して、広小路を練り歩くといった道空間

を好んで使った。

こうして考えると、今、盛んに自治体が整備しようと力を入れている多目的広場などをプランニングし、デザインするときには、われわれ日本人は日常的な人との触れ合いの場を「広場」に求めているのかどうかをよく考える必要がある。そして、その日常性とは西欧の広場で体験される、極めてアクティビティの高い都市活動であるのかどうかの見極めが要求される。従って「ハレ」の場として広場を創るのであれば、コンスタントにイベントなどを仕掛け続けていかないかぎり、人であふれ、賑わい、人との触れ合いが都市文化を創ることなどは、期待できないだろう。あるいは、ごく日常的な「ケ」の空間を望んでいるとしたら、アクティビティの高い都市活動を望まないことも考える必要がある。

3 ウォーターフロントの都市環境

江戸や大阪などが、かつて水のみやことして賑わっていたこともあって、広場に比べれば、ウォーターフロントの都市環境については、うまく利用している例も多い。

近年のウォーターフロント開発の成功例はアメリカ、オーストラリアなどの都市に多く見られ、何れも年間入り込みの多い、観光地化した場所となっている。ヨーロッパ型の広場が、日常生活の中で市民の都市活動の中心となる空間を創っているのに対し、観光地化したアメリカ型のウォーターフロント開発は、ハリウッド型、あるいはディズニーランド型というような、エンターテイメント空間を創っている。わが国の最近のウォーターフロント開発も、多分にアメリカ型のエンターテイメント空間づくりを手本としたものが多い。それらの開発には民間資本の導入も多々あることから、当然採算性が重要視され(公的開発においても採算性はもちろん重要であるが)、大量観光入り込みを狙ったものとなっている。そのことは、一方で極めて高い都市のエンターテイメントを生み出すことはまちがいないが、他方で、本来の都市環境づくりの観点から落とし穴がないか、検討してみる。

都心型のウォーターフロント開発

ボルティモアのハーバープレイス、ニ



ューヨークのサウスストリート・シーポート、サンフランシスコのピア39、シドニーのダーリング・ハーバーなどは、何れも観光開発をにらんだ都心型ウォーターフロント開発のプロトタイプ(代表例)と言えよう。そこには共通して背後に大都市の都心を抱え、「都市の喧騒の中、ボードウォークに燦々と輝く太陽とそこから見える青い海や空、そして美しくデザインされた原色の旗が潮風になびき、ヨットの白い帆が揺れる」といったウォーターフロントの原風景(バイエリア研究会「ウォーターフロントの計画とデザイン」別冊新建築)が見られ、ショップ、レストラン、ホテル、マリナーなどの都市のエンターテイメント施設が用意され、いつもどこかでパフォーマンスなどのイベントが仕組まれている。

この様な場所を訪れるのは、もちろん背後の都心に勤めるオフィスワーカーもいるが、それだけでは、例えばハーバープレイスのような狭いウォーターフロントで年間2,000万人近い人を集める説

明とはならない。かなりの部分、観光入り込み客がいると考えられるが、それも、一方に都心が近接しており、その対比として極めて本物の自然をウォーターフロントに見出すことができはじめて、都市観光の目玉としてのウォーターフロント観光が成り立つ。そこには、恐らく初めて大都会を目の当たりにしたのだらうと思われる地方の人達が、買物や、食事や、パフォーマンスなどを楽しんでいる姿を見ることができる。

この都心型ウォーターフロント開発のコンセプトは、背後の都市を巻き込んでいるという点では、ヨーロッパのコート・ダジュールからコスタ・デル・ソルにかけての地中海沿岸やイタリアやユーゴのアドリア海沿岸などに見られる、成熟した海辺のリゾート地の開発にも、共通してみられる。

例えば、世界中の豪華プレジャーボートが集まるコスタ・デル・ソルのプエルト・バナスというマリナーは背後にマルペリャという街を控え、港にはマリナー、レ

ハウステンボス・ゾーンマップ

- 博物館・美術館
- レストラン、店舗
- サービス施設
- アメニティ施設
- 宿泊施設

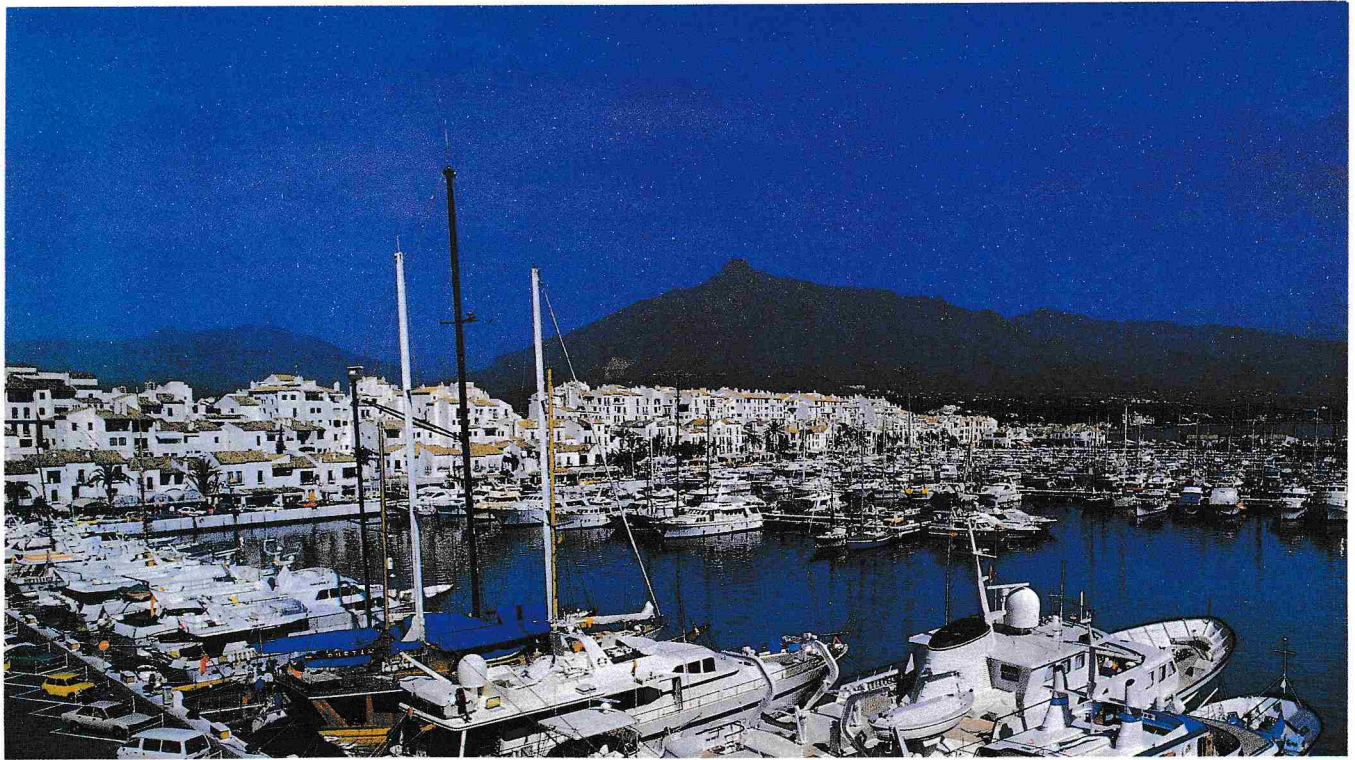
0 50 100 200m



- | | | | |
|---|---|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> ① 入国ゲート ② ナイアンローデ城 ③ 出国ゲート ④ シーバスセンター ⑤ 農家 ⑥ 風車 ⑦ シティゲート ⑧ オランダ商館 ⑨ 天空館 ⑩ インフォメーション ⑪ 企業館 | <ul style="list-style-type: none"> ⑫ ホライゾン劇場 ⑬ クリスタルウォーターホール ⑭ カロヨン・ミュージアム ⑮ 音の博物館 ⑯ アニメワールド ⑰ シーボルト博物館 ⑱ ワールドバザール ⑲ スタッドハウス ⑳ ハーブパサージュ ㉑ バスセンター ㉒ マリンセンター | <ul style="list-style-type: none"> ㉓ ウォーターゲート ㉔ ホテルアムステルダム ㉕ ユトレヒト ㉖ アッセンブリーホール ㉗ ドム・トールン ㉘ ゲストハウス ㉙ ホテルヨーロッパ ㉚ レンブラントホール ㉛ 地中海レストラン ㉜ オークションハウス ㉝ 遊覧船待合所 | <ul style="list-style-type: none"> ㉞ シーフードレストラン ㉟ マリンターミナル ㊱ 灯台 ㊲ フォレスト・ピラ ㊳ パレス・ハウステンボス ㊴ ハウステンボス・ステーション ㊵ 別荘 |
|---|---|--|---|
- 駐車場

- 田園ゾーン
- 新市街地
- 旧市街地
- 森のゾーン
- 港町ゾーン

設計・資料提供／(株)日本設計



レストラン、ショップ、カジノ、ナイトクラブなどが海際に並び、街全体がさながら社交場のようにきらびやかなウォーターフロントとなっている。そこでは特別のパフォーマンスは演出されないが、ヨーロッパ中から集まる高級スポーツカーと豪華ヨットが並ぶマリーナや、日焼けした水着姿のカップルや、陽が落ちると着飾って外に繰り出す人々が創る雰囲気は、それだけで華やかなお祭りのようでもある。

観光地化しているということでは、日本のウォーターフロント開発も同様で、アメリカ型のように、背後の都市観光とセットで楽しめるように工夫されたものに成功しているものが多い。その極端な例として、長崎のハウステンボスではウォーターフロント開発と共に、背後の都市までも創り、新規に人を定住させ観光リゾート地を成立させるという、徹底した方法を取っている。

都市環境としてのウォーターフロント少し長くなるが、『ウォーターフロントの計画とデザイン』から引用すると、「ウォーターフロント開発は・・・水環境の資質（空間・歴史・文化）を生かし、都市が忘れ去ろうとしている人間性やロマン性などの人間臭い魅力あふれる空間を

創造する行為であり、ウォーターフロントはそのキャンパスなのである。ウォーターフロント開発とは、水や水環境を媒介とした新たな都市環境をつくり上げる概念であり、そして、それを享受する主体は、そこに住み、働き、遊ぶ都市生活者なのである。」また、ウォーターフロントが具備すべき理念としては、「水辺の解放」、「背後地との連続性」、「自然との一体化」であるとも述べている。

ここで述べられていることは、つまり、ウォーターフロントは公園の緑に匹敵するような、都市の貴重な自然であり、だからこそ利用者の最も行きやすい都心近くのウォーターフロントは万人に開放されるように、そして刻々と変化する自然や雄大な空間を感じ取れるような本物の空間づくりを目指すことを示唆している。

4 おわりに

今、わが国の都市づくりにおいて最も必要とされているのは、都市の品格をどう創っていくかということだろう。ただ喧しいだけの人混みや街の騒音を、賑やかさだと捉え違いをしないような確かな目が、行政側にもプランナーやデザイナーにも求められている。広場やウォーターフロントなど、人間のための都市環境を風格あるものへと創造していくときのキ

ーワードは、近代都市計画が追い求めた「機能的」なるものでなく、ひたすら「人間的」あるいは「芸術的」なるものである。何故なら、そこは人間が生活する場であり、人間の介在しない空間は、都市空間とはいえないのである。

この様な視点で、広場など人間のための都市空間を創っていかうとするならば、古代ローマのフォーラムや中世イタリア都市のピアツァなどが街の中心に位置していたことを引き合いに出すまでもなく、そのような都市空間は誰もが行きやすく、そこまでの道すがら楽しい、その街の一等地に設けるべきであり、そこに創られる空間はデザインの細部にまで細心の配慮がなされた、優れて一級品の芸術作品でなければならない。ウォーターフロントにしても然りである。そのためには、時としてあれも欲しいこれも欲しいといった欲張った甘えに対しては、筋を通し、毅然としてはねつけるだけの勇気がなければ本物は生まれない。また、広場だけ、あるいはウォーターフロント部だけが芸術的な、本物の空間を持っていたとしても、そこまでの経路が貧しいものであったら満足な都市空間はできない。

そして、本物の空間に品格のある人達がいいて、初めて風格のある都市が誕生する。



造形作家
YUMIKO KODAMA

児玉由美子

岡山大学講師

秦野市鶴巻493-7 ガーデンシティ4-102

児玉好古様方

TEL.0463-78-1734

キャニオノストラット (大峡谷=水=層)

1982年はパリの公共芸術の歴史上重要な転換期をむかえた年である。この年、パリでは二つの注目すべき作品が構想された。デファンス地区南門「パスカル広場・波」(ピオトル・コワルスキー作)と、12区ベルシー総合体育館=オムニスポーツセンター東広場の「キャニオノストラット」(ジュラル・サンジェ作)である。従来の作品が〈モノ〉として設置されてきた事に対して、建築及び周囲の環境との関係性を重視している。この点について、フランス新都市中央グループ造形美術担当参事官モニク・フォー女史は、次のように述べている。(注1)

「1980年以前の作家は、都市計画のコンセプトに対して問題提起するだけであったが、パスカル広場の波を契機に空間そのものに意意を与えるようになった…。」即ち、1982年に構想されたこの二つの作品をきっかけに、芸術家、都市計画者、行政側は意識変革を余儀なくされたのであった。

キャニオノストラットは、オムニスポーツセンター前面に制作されている。同センターはハイテクを駆使した機能的なものであるが外壁はすべて緑の芝生におおわれている。このエコロジカルな建物に対応すべく、一辺41mの正方形の池が横たわっている。浅い池の角の部分がくぼんでおり、5mの落差のある滝=彫刻となっている。水の色は周辺の緑に合わせたかのように緑色である。コンクリートによる幾重もの層は、パリの街並に合わせカーキ色に染められていた。作品と同地平に立つと、ある指定された所以外では、この彫刻を見る事はできない。この見せない、隠すという発想は、バンコクの寺院の中で見た巨大な仏陀から得たという。22mもの巨大な仏陀をせまい寺院に隠し、横たえたことで、ますます巨大なものに見えたそうである。物を隠す事に逆に物を見る事につながる。この考え方は、桂離宮ついでまつの衝立松にも見られ、きわめて東洋的な発想である。自然と対峙

するのではなく、自然の流れの中に人間は生きていると、ジュラル・サンジェは作品を通して語りかけているのであろう。

公共芸術の芸術性とは、普遍的な思想

を作家の感性を通して表現する事ではないだろうか。

(注1) 空間造形コンサルタント・NHKエンタープライズ企画制作VTR「芸術が都市をひらく」より抜粋要約





走墨家 書家
KOSHUN MASUNAGA
増永広春 
杉並区阿佐谷南3-1-29 東神ビル2F
TEL. 03-3398-9260

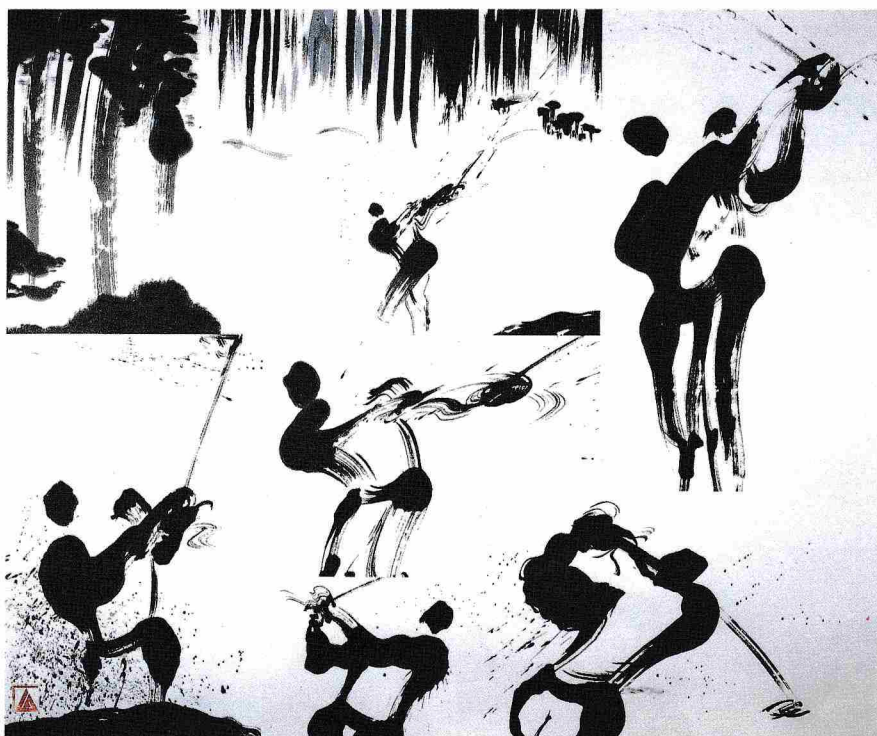
SOU BOKU
走墨

'98NAGANO・JAPAN

日頃、私たちは、書に接して小学校でお習字を教えられているのでなにも不思議な事でない、世界に目を向ければ、ギリシャの古代文字、英国のアルファベット、ゲルマン風花文字等、それぞれ美しい。しかし、中国・日本人のように、書かれた文字を芸術として鑑賞する習慣はないらしい、私たち書家は次から次と創造しながら、古来の一本の筆の線に託して偶然の中で真実を垣間見せようとする、書は人なり書の表らわしている意味より、書いている人間を想ってしまう。伝統的な書の意匠と現代感覚が織りなすひとつの空間、新しい生命をふきこませた、書という限られた世界を超え、現代に生きる走墨の世界は、伝統の書から一步も二歩もはみだした全身にみなぎる、エネルギーを一気一瞬の間に墨と筆と、イメージーションを走らせる。

「ときめき」の姿、躍動美を展開して六年後に行なわれる長野冬季オリンピック招致用、案内本'98NAGANO・JAPANの決定に向けて日本文化普及に大きな役割があったようです。

人間の神秘的な姿を墨の線の造型の中で確認しながら感性を美しくふるわせるのは、又、何かを思い起こさせるのは、伝統文化があつてこそ、それから、温故知新を大切に人と人と出会、迷いながらも、言葉や説明もいらない世界に向けて道なき道を創像・創作していきたいと思ひます。



’92静岡シンポジウムのお知らせ

『日本の都市景観と富士山』

日 時：1992年 5月 8日(木)

午後 1時より午後 5時30分

場 所：静岡ターミナルホテル

(静岡駅北口) 3階……駿府の間

* 入場無料* 但し先着450名

(プログラム)

● 挨拶 (社)日本建築美術工芸協会
会長 芦原義信

● 挨拶 斉藤滋与史(静岡県知事)
……予定

● 記念講演会 講師 川村恒明文化庁長官

● パネルディスカッション……『日本の
都市景観と富士山』

* パネリスト

有馬真喜子(横浜女性フォーラ
ム代表)

井上章一(国際日本文化研究セ
ンター助教授)

岡 並木(静岡県立大学教授)

森本哲郎(評論家)

司会 内井昭蔵(建築家・AACA副
会長)

● 交流の集い：シンポジウム終了後、軽
く飲みながら交流して下
い。参加無料

■ 同時開催イベント

展覧会『都市デザインの今』

会期：1992年5月3日(日)～5月10日(日)

10:00～18:00 水曜休み

会場：静岡市民ギャラリー第2、第3

展示室(静岡市役所本館1階)

(第2) ヨーロッパの街並み展…

駐日EC委員会代表部の

提供によるヨーロッパの

都市広場の歴史と発展を

紹介した写真展(145cm)

(第3) AACAA展…日本建築美

術工芸協会会員による都

市デザインの近作写真の

展示(93cm)

AACA写真展オープニング・パーティ
ーが2月27日午後6時より東京ガス・銀
座ポケットパークで行われ、芦原会長も
出席され盛会のうちに終わりました。

◆ AACAA見学会のお知らせ

日 時：5月8日(金) 午前9時40分

静岡駅新幹線改札口集合…時

間厳守(大型バスにて午前10

時出発…約2時間でお発場所

へ帰着の予定)

見学先：静岡県立美術館(静岡市谷田

630 TEL054-263-5755)

募集人員：先着50名(申込先着順で定

員になり次第締め切ります)

当協会正会員の黒川紀章氏が第48回日
本芸術院賞(美術部門)を受賞されました。

編集に携る広報委員会のメンバーの事
で恐縮ですが、嬉しいニュースがありま
すのでお知らせします。

菊川工業(株)(社長：宇津野和俊当協会理
事・広報副委員長)が東京商工会議所主
催の「東商ゆとり創造大賞」を受賞され
ました。若手芸術家の支援や地域振興活
動など会社ぐるみで積極的に取り組んで
いる事が受賞理由です。

また高部多恵子広報委員が「アイルラ
ンド国際・日本版画展」の最高賞を受賞
されました。



Technology & Craftsmanship

人と空間とのコミュニケーション。

Tajima

ARCHITECTURAL METALS

〈田島〉は、創業以来75年。
建物の内外空間に、
金属製品を造りつづけています。
その永い伝統をふまえた価値ある技術は、
建材のみならず
モニュメントやレリーフなど
金属アートやクラフトの分野にも
生かされています。

株式会社 田島順三製作所

本社 〒100 東京都千代田区永田町2-14-3 ☎(03) 3581-6291

神奈川県警察本部 モニュメント：ステンレス スリーエス仕上 一部ミラー仕上

発行：社団法人 日本建築美術工芸協会

Phone 03-3457-7998

Fax 03-3457-1598

〒108 東京都港区芝5-26-20

建築会館6F

振替：東京 1-365085

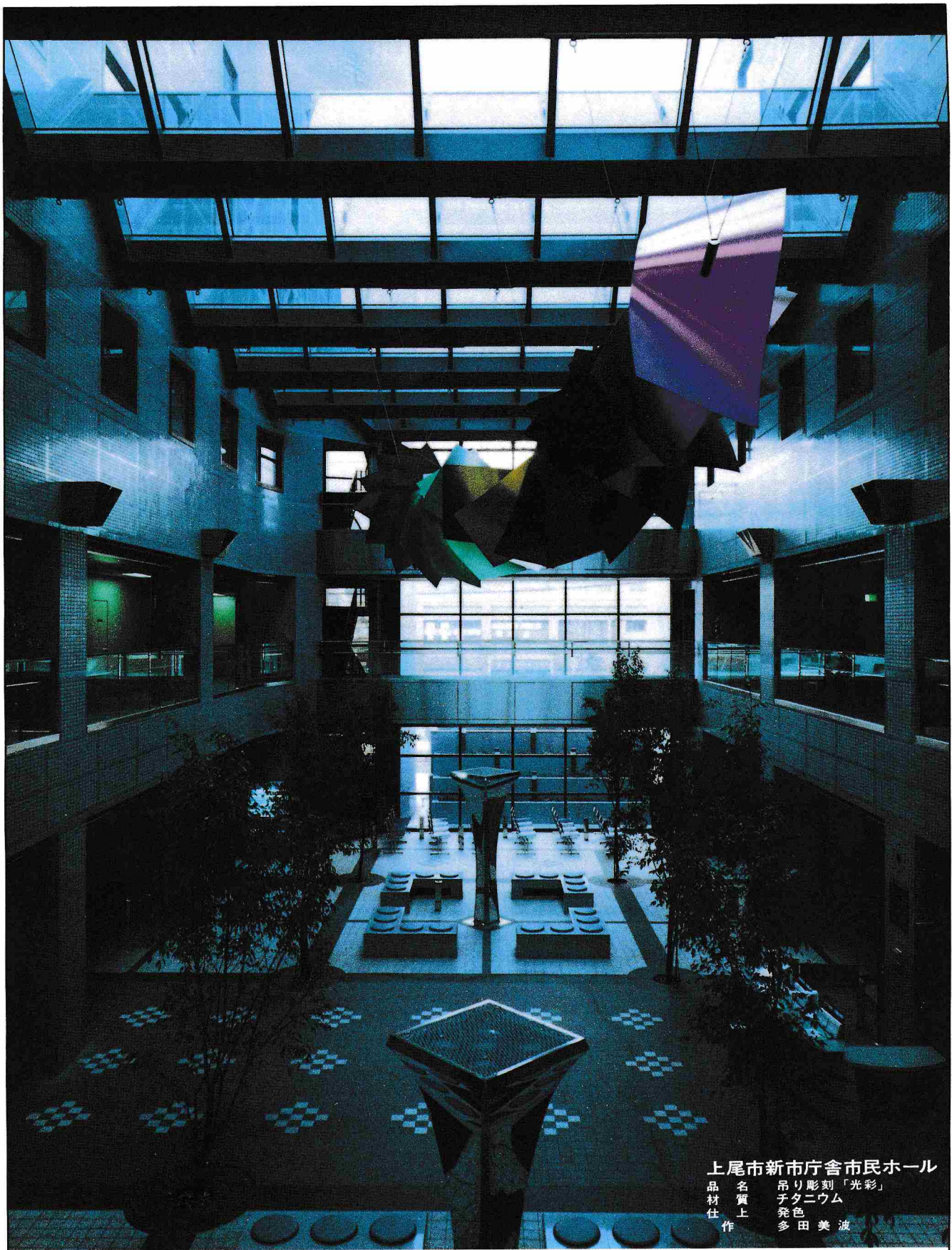
編集：(社)日本建築美術工芸協会広報委員会

柳澤孝彦(委員長)、宇津野和俊(副委員長)

大多了介、小玉 功、崎山小夜子

高部多恵子、玉見 満、富田俊男

製作協力：(株)SP建材エージェンシー



上尾市新市庁舎市民ホール
品名 彫刻「光彩」
材質 子タニウム
仕上 発色
作 多田美波

METAL ARCHITECT
KIKUKAWA

菊川工業株式会社 〒130 東京都墨田区菊川2-18-10 TEL.03-3634-3231