

## 都市における出来事のデザインに関する研究

正会員 ○下林信夫<sup>\*1</sup> 同 鈴木毅<sup>\*2</sup> 同 松原茂樹<sup>\*3</sup> 同 奥俊信<sup>\*4</sup>

### 5.建築計画—5.設計計画

#### 出来事のデザイン, Improv Everywhere, URBANSCREEN

##### 1. 研究の背景と目的

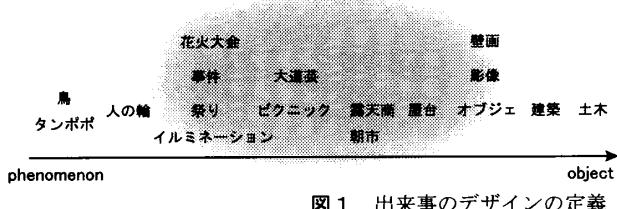
都市は日常で溢れている。街路、駅、公園といった公共空間では毎日たくさんの人々がいつもと変わらない日常を過ごしている。多くの人々が居るにもかかわらず、そこに日常を超えた出来事が生じることは稀である。都市の公共空間を魅力的なものにする試みは現在までに数多く行われている。その代表的な例として、いわゆるパブリックアートをあげることができるが、必ずしも成功しているとは言えず、他の新たなデザインが必要である。

そこで本論では都市の公共空間のデザイン手法の一つとして、出来事のデザインについて探ることを目的とする。その目的を行うために都市デザインの歴史背景や最近の出来事のデザイン手法の分析を行う。また、その分析を基に新たな出来事のデザイン手法を実践し、その結果や問題点について考察する。

##### 2. 出来事及び出来事のデザインの定義

本論文では出来事を、物質的な空間と現象の間の中間領域を占めるものと定義する。(図1)それゆえ出来事のデザインとは、その領域に属するものを人工的に創り出すことと定義される。

なお、出来事はその手段が物質的であるかないかに関わらず、公共空間の場を変容している状況である。つまり空間を構成する諸要素が物理的な物であったとしても、そこに非日常的な空間が構成されていれば出来事とする。



##### 3. 出来事のデザインに至るまで

本論で述べる事例が物をつくらず都市の公共空間をデザインする手法の始まりではない。過去に行なわれた事例として、20世紀前半には閉ざされた美術館という箱を超えることを目的としたダダイズムや、1900年代半ばには多様なジャンルを横断する傾向をもつ活動を行ったハプニングやフルクサスをあげることが出来る。1970年代から1980年代には都市を舞台として演劇を行なうロワイアル・ド・リュクスや、個人的な趣味、特技を都市の公共空間で行なうストリートパフォーマンスが行なわれるようになった。また、路上観察学会は日常の風景を異化することで鑑賞の対象とした。

1990年代に入り日本では廃墟ブームやテクノスケープなど、すでにある風景のなかに新たな価値を見出す動きがみられる。海外においては Improv Everywhere や URBANSCREEN など、街のなかにある要素を利用して、さらに街を魅力的にする活動も行なわれている。インターネットの発達により、それまで一瞬の出来事であったものを、広く世界に広めることや、ヴァーチャルな世界と現実の世界をつなぐセカイカメラなどの活動も可能になっている。

##### 4. 新しい出来事のデザインについて

出来事のデザインを広範に分析することを目的とし、人の行為をデザインする Improv Everywhere とすでにある空間をプロジェクトによって変化させる URBANSCREEN の2事例を主に分析を行なう。

###### 4-1. Improv Everywhere

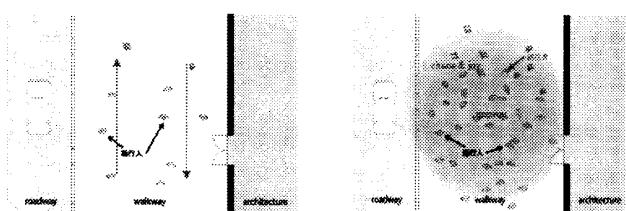
「Improv Everywhere」はチャーリー・トッドにより2001年8月に設立された組織でありニューヨークを拠点として活動を行っている。いたずらで都市

のパブリックスペースに人々が楽しむことのできる風景を生み出すことを活動の目的としている。

少数のエージェントが行なうミッションにより日常の空間に非日常的な空間が挿入される。(図2)



**写真1 「Subway Art Gallery Opening」**  
しつらえを変化させることで、地下鉄構内をギャラリーのような空間にする。

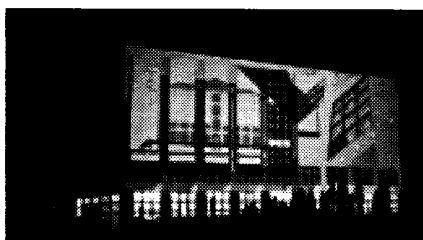


**図2 ミッションによる空間変化（左：ミッション前、右ミッション中）**

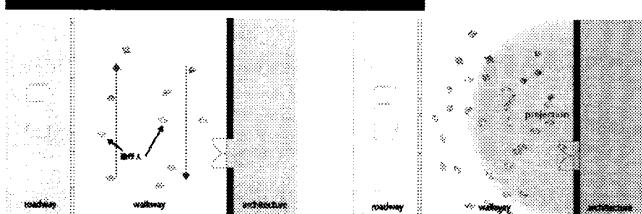
#### 4-2. URBANSCREEN

URBANSCREEN は 2008 年に設立され都市の公共空間において、建築物のファサードに 3D ビデオマッピングを用いたサイトスペシフィックなプロジェクトを行っている。プロジェクトの制作過程では、投影される建築物のファサードの物理的な構成や特徴を緻密に分析し、十分に活用することに主眼が置かれている。

プロジェクトが行なわれる建物の壁面を中心とした非日常的な人の集まりが形成される。(図3)



**写真2 「555 KUBIC」**  
建物が夢を見ているというストーリーが壁面上で展開される。



**図3 プロジェクションによる空間変化（左：プロジェクション前、右プロジェクション中）**

#### 4-3. 分類

先にあげた Improv Everywhere 及び URBANSCREEN の事例の分析から、それぞれの事例で用いられる 5 つの手法が明らかになった。①非日常／異化（日常の中に非日常的な空間をつくり、周囲にいる人の見方を変化させる。) ②第三者の参加（計画に直接関与していない人が気軽に参加できる。) ③空間／状況の利用（空間の物理的コンテキストを考慮している。) ④歴史／記憶の可視化（空間に潜む不可視なコンテキストを可視化している。) ⑤ストーリーを与える（空間にストーリーを付与する。) また、それらの組み合わせ方から出来事のデザインは 31 通りに分類される。

#### 4-5. 分類結果

##### 4-5-1. Improv Everywhere について

Improv Everywhere が行なった 100 ミッションを分類したところ、もっとも多いものは分類番号 2 (非日常+第三者の参加) と分類番号 5 (非日常+ストーリーの付与) であり、それに分類番号 10 (非日常+空間／状況の利用+ストーリーの付与) が続く結果となった。このことから Improv Everywhere のミッションの傾向として、空間にストーリーを付与するものが多いことや第三者が参加出来るミッションが多いことがわかる。

##### 4-5-2. URBANSCREEN について

URBANSCREEN の行なった 25 プロジェクションを分類したところ、プロジェクトは分類番号 10 (非日常+空間／状況の利用+ストーリーの付与) に分類されるものが非常に多く、全プロジェクトの 64 % が分類番号 10 に分類される。URBANSCREEN は特に物理的コンテキストに配慮したサイトスペシフィックなプロジェクトを行なっており、その内容は何かしらのストーリーを付与されたものである場合が非常に多いと言える。

#### 4-6. 分類結果の考察

##### 4-6-1. 場所にストーリーを付加する

場所にストーリーを付加する方法は URBANSCREEN のプロジェクト多くや、Improv Everywhere のミッションの幾つかで用いられていた。ストーリーが付与された対象は

URBANSCREENにおいては古典建築から現代建築、Improv Everywhereにおいては、トイレ、地下鉄、など多種多様である。場所にストーリーを付与する方法は、その対象を選ばず汎用性が高いと思われる。

#### 4-6-2. 歴史／記憶の可視化

分類した事例では、歴史や記憶など見えないコンテクストを利用出来ていないものが多かった。建物の形状など物質的なコンテクストにとどまらず、出来事がデザインされる場所に潜在する不可視なコンテクストを調査しデザインに反映することがさらに魅力的な出来事のデザインの鍵である。

### 5. 研究に基づく新たなデザイン手法の実践

#### 5-1. いにしえ街歩き東町昔遊びツアー

このツアーでの目的は、第3章で述べた出来事のデザインにおける5つの手法全てを用いることで、出来事のデザインのさらなる可能性を明らかにすること及び第4章の事例ではあまり行なわれていなかった「歴史／記憶の可視化」の手法について分析を行うことである。

豊中市新千里東町で活動している東丘ダディーズクラブ主催で2011年11月20日（日）に「いにしえ街歩き東町昔遊びツアー」が開催された。子供46

名に保護者や学生の参加者を加え、計70名ほどが参加した。

このイベントでは、今の子供たちはやったことがなく東丘ダディーズクラブメンバーが子供の時に遊んでいた遊びが現代に再現される。子供たちはガイドさんに導かれて街を歩いている間に、過去の風景や昔の遊びを体験した。

先に述べた事例分析を基にこのイベントをさらに魅力的にするための装置としての「大きな本」を作成しイベントで利用した。

#### 5-2. 「大きな本」について

「大きな本」の役割は、第3章で述べた5つの手法のうちの③歴史／記憶の可視化という手法をこのイベントで行なうことであった。

この本にはこの街の歴史や情報が書かれており、この本を通してこの場所の歴史や記憶に触れることが出来るようになっている。（写真3,4）



写真3 大きな本



写真4 大きな本に触れる子供

出来事	出来事の内容	非日常的な参加者の行為
①街角広場に集合	朝9時に街角広場に集合した。まだ「大きな本」は閉じたままで、ダディーズの方がツアーの内容、ガイドさん、「大きな本」について簡単に説明した。	
②昔遊び1 ：忘れ物を上から落とす	ダディーズメンバーが子供の時は家を出て忘れ物に気づいた時、上の階から下に落としていた。という内容をダディーズの方が再現した。	団地の住人の方が窓から顔を出していた。
③街についての説明	「大きな本」を使って新千里東町について説明があった。	地図上の場所を指差し話す子供もいた。
④昔遊び2 ：ビーダン	ダディーズの方が子供にビーダンの遊び方を教え、一緒に遊んだ。	「大きな本」を使って遊んでいる子供が多くいた。
⑤今と昔、遊びの違いの説明	ガイドさん（大学生）が今と昔の子供の遊びかたの違いについて説明した。	大人が昔の遊びを思い出し、子供に教えていた。
⑥昔遊び3 ：缶けり	ダディーズの方が子供に缶けりの遊び方を教え、一緒に遊んだ。	
⑦集合写真撮影	「大きな本」を囲んで集合写真を撮影した。	
⑧昔の風景の説明	「大きな本」を使って昔の風景について説明した。	大きな本の情報から会話が始まった。
⑨昔遊び4 ：オブジェによじ登る	ダディーズの方が昔、よじ登って遊んでいたオブジェで遊んだ。	子供たちは助け合って必死によじ登っていた。
⑩昼ご飯	ダディーズの方に作って頂いた豚汁をみんなと一緒に食べた。	
⑪「大きな本」に感想を書く	「大きな本」の1ページに、イベントの感想を書いてもらった。	子供たちはペンを奪い合いながら感想を書いていた。

図5 街歩きの概要

### 5-3. 街歩きの過程

街歩きでは①街角広場に集合、②昔遊び1：忘れ物を上から落とす、③街についての説明、④昔遊び2：ビーダン、⑤今と昔、昔遊びの説明、⑥昔遊び3：缶けり、⑦集合写真、⑧昔の風景の説明、⑨昔遊び4：オブジェにより登る、⑩昼ご飯、⑪「大きな本」に感想を書く、の順で出来事が起った。図5に出来事の内容とそこでみられた参加者の行為の内容を記す。

### 5-4. 街歩きの分析

#### (1) 「大きな本」を中心とする行為

「大きな本」の窓のように穴が開けられたページで遊ぶ子供が多く見られた。場に特殊な物体を付加することで普段とは違った行為を誘発する効果がある。こういった行為は子供のみにみられた。

#### (2) 「大きな本」の情報で始まる会話

「大きな本」にのっている情報についてある子供が話すと、それに関して他の子供が自分の考えを言うという場面が見られた。それぞれが共通して知っている情報が話のきっかけになっていた。

## 6. 出来事のデザインについての考察

### 6-1. 出来事のデザインの手法

出来事のデザインで用いられる手法は、①非日常異化、②第三者の参加、③空間／状況の利用、④歴史／記憶の可視化、⑤ストーリーを与える、の5つが存在し、それぞれの組み合わせ方によって、異なる性質を持った出来事を起こすことが可能である。出来事に含まれる手法の数が多いほど優れたデザインであるとは限らないが、物理的な特徴のない場所においては多くの手法を用いることで、そこに潜在する見えない可能性を引き出し、より多様なデザインとすることが可能である。

### 6-2. ポートキー（出来事と繋がる物体）の必要性

街歩きツアーの実践及びその後の展示の分析から、出来事の中心となる物体（ポートキー）を用いた出来事のデザインを行うことで、その出来事を一過性のもので終わらせず、その空間や物体と接触することを通して、出来事に触れることが可能になるとい

う効果が見られた。一時的な場のデザインである出来事のデザインにおいては、何かしらのポートキーを創ることで、出来事をより多くの人に知ってもらえ、記憶の強度を高めることが可能であると思われる。

\*ポートキー：ハリーポッターの中で登場する。触れると違う場所に移動出来る物体。

### 6-3. 出来事と身体性

第4章での分析をふまえた街歩きツアーの実践では、子供が「大きな本」で身体を用いて積極的に遊んでいた一方、大人は本の内容を眺めるだけだった。これは大人と子供の身体性の違いによると思われる。出来事のデザインにおいては、子供と大人の違いを考慮し、それぞれに対して別々のデザインを行うことが有効である。

### 謝辞

本研究は地域の皆様のおかげで出来事のデザインを実践することができました。街歩きにご協力いただいた東丘ダディーズクラブの皆様、太田博一氏をはじめとする地域の皆様に厚く御礼申しあげます。

### 参考文献

- 1) カトリーヌ・グルー（著）、藤原えりみ（訳）：都市空間の芸術—パブリックアートの現在、鹿島出版会、1997
- 2) Charlie Todd, Alex Scordelis : Causing a Scene: Extraordinary Pranks in Ordinary places with Improv Everywhere, WILLIAM MORROW, 2009
- 3) LANDSCAPE EXPLORER:マゾヒスティック・ランズケープ 獲得される場所をめざして、学芸出版社、2006
- 4) 布野修司:布野修司建築論集「都市と劇場」、彰国社、1998
- 5) Improv Everywhere <http://improveeverywhere.com/>
- 6) URBANSCREEN <http://www.urbanscreen.com/>

---

\*1 大阪大学大学院工学研究科地球総合工学専攻 博士前期課程 Dept. of Global Architecture, Graduate School of Engineering, Osaka University .  
 \*2 大阪大学大学院工学研究科建築工学専攻 準教授・工博 Assoc. Prof., Dept. of Global Architecture, Graduate School of Engineering, Osaka University, Dr. Eng.  
 \*3 大阪大学大学院工学研究科建築工学専攻 助教・博士（工学） Assis. Prof., Dept. of Global Architecture, Graduate School of Engineering, Osaka University, Dr. Eng.  
 \*4 大阪大学大学院工学研究科建築工学専攻 大阪大学 名譽教授・工博 Emeritus Prof., Osaka University, Dr. Eng.