

都市における出来事のデザイン手法に関する考察

正会員 〇下林信夫 1* 同 鈴木毅 2*
同 松原茂樹 3* 同 奥俊信 4*

出来事のデザイン 非日常 異化
Improv Everywhere URBANSCREEN

1. 研究の背景と目的

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手法が必要である。

本研究では都市の公共空間のデザイン手法の一つとして、既にある空間で行なわれる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出来事のデザイン手法の分析を行うとともに出来事のデザインを実践し、その結果や問題点について考察する。

2. 出来事のデザインに至るまで

本研究で扱う事例が物をつくらずして都市の公共空間をデザインする手法の始まりではない。芸術の分野においてはハプニングやフルクサス、ロワイヤル・ド・リュクスなどの活動、建築の分野では路上観察学会などの活動が出来事のデザインに関連する事例としてあげられる。

3. 出来事のデザインの手法分析

出来事のデザインを広範に分析することを目的とし、人の行為のデザインにより新しいシーンを造り出す Improv Everywhere と建物の壁面に 3 次元的プロジェクションを投影する URBANSCREEN の 2 つのグループの分析を行なった。



写真1 Subway Art Gallery
Opening (2009, New York)
Improv Everywhere



写真2 555 KUBIC (2009, Hambrug)
URBANSCREEN

Improv Everywhere

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た活動を行っている。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と呼ばれる人々の演技により日常の空間に非日常的な空間が形成される。写真1のミッションでは地下鉄構内のしつらえを変化させることで通行人

の見方を異化し、構内に日常的に存在していても見過ごされているものを鑑賞の対象に変化させている。

URBANSCREEN

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ションを行っている。プロジェクション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。写真2のプロジェクションでは、「もし建物が夢を見ていたら」というストーリーが壁面上で展開され、壁面の目地など建物の持つ特徴的な構成に様々な図形が重ね合わせられる。

4. 事例の分類結果

Improv Everywhere が行なった 100 のミッション及び URBANSCREEN が行なった 25 のプロジェクションの分析から、デザインとして用いられる手法は次の 5 つであることがわかった。

- ①非日常／異化: 日常の中に非日常的空間をつくり、周囲にいる人のものの見方を異化する。
- ②第三者の参加: だれでも気軽に参加できる。
- ③空間／状況の利用: 空間の物理的な特徴を利用する。
- 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与える。

図1に上記の各手法が使われているミッション及びプロジェクションの数を示す。場所にストーリーを与える方法は URBANSCREEN のプロジェクション多くや、Improv Everywhere の約半数のミッションで用いられている。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、地下鉄など様々である。また、歴史や記憶など見えないコンテキストを利用していないものが多い。

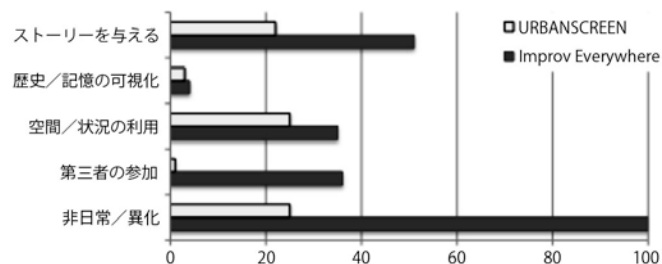


図1 各手法が使われるミッションおよびプロジェクションの数

5. 街歩きツアーの実践と結果

この街歩きツアーでの目的は、先に述べた出来事のデザインにおける5つの手法を実践することで、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、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。

この街歩きツアーでは、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た。子供たちはガイドさんに導かれて街を歩いている間に、過去の風景や遊んだことのない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」（写真3、写真4）を制作し出来事で利用した。表1に街歩きツアーの内容とそこでみられた参加者の行為の内容を記す。



写真3 大きな本



写真4 大きな本を見る子供

6. 街歩きツアーの分析

・「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もみられた。

・「大きな本」の情報で始まる会話

「大きな本」に掲載され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. まとめ

事例の分析から、出来事のデザインでは5つの手法が使われていることがわかった。

街歩きツアーの実践において「大きな本」の情報を介して街についての複数人での会話が始まったことや、街についての忘れていた記憶が思い出されたことから、出来事を中心となる物体は、人と人、人と出来事の行なわれる空間をつなげる媒介となり得ると言える。また、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。このことから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で、大人と子供、両者にとって魅力的な出来事を行うことが可能であると思われる。

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上げます。

参考文献

- 1)Improv Everywhere <http://improveverywhere.com/>
- 2)URBANSOON <http://www.urbansoon.com/>
- 3)Charlie Todd,Alex Scordelis : Causing a Scene: Extraordinary Pranks in Ordinary places with Improv Everywhere, WILLIAM MORROW, 2009

表1 街歩きツアーの内容と参加者の行為

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を説明した。	
②昔遊び1 ：忘れ物を上から落とす	「家を出て忘れ物に気づいた時、上の階から下に忘れ物を落としていた」という過去の出来事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。
④昔遊び2：ピーダン	ダディーズの方が子供にピ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で一緒に食べた。	
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。

*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

*2 大阪大学大学院工学研究科地球総合工学専攻 准教授・工博

*3 大阪大学大学院工学研究科地球総合工学専攻 助教・博士（工学）

*4 大阪大学大学院工学研究科地球総合工学専攻 大阪大学 名誉教授・工博

Dept. of Global Architecture, Graduate School of Engineering, Osaka University
Assoc. Prof., Dept. of Global Architecture, Graduate School of Engineering, Osaka University, Dr. Eng
Assoc. Prof., Dept. of Global Architecture, Graduate School of Engineering, Osaka University, Dr. Eng.
Emeritus Prof., Osaka University, Dr.Eng.