

文化でつながる。未来とつながる。

TokyoTokyo
FESTIVAL

オープンフォーラム 2020

芸術文化が都市の空間と時間を拡張する 報告書

開催日：2020年2月6日（木）

会場：The Core Kitchen/Space

主催：公益財団法人東京都歴史文化財団 アーツカウンシル東京



ARTS COUNCIL TOKYO

INDEX

・主催者挨拶	- P 3
・登壇者プロフィール	- P 4
・第 1 部 プレゼンテーション	
・伏谷博之	- P 5
(ORIGINAL Inc. 代表取締役、タイムアウト東京代表)	
・ステファン・フィエバ	- P 8
(パリ 2024 オリンピック・パラリンピック競技大会組織委員会 文化担当ディレクター)	
・クリストファー・ハウソーン	- P 12
(ロサンゼルス市 チーフデザインオフィサー)	
・芹沢高志	- P 17
(P3 art and environment 統括ディレクター)	
・第 2 部 パネルディスカッション	- P 20

主催者挨拶

石綿祐子／アーツカウンシル東京 オリンピック・パラリンピック文化戦略担当課長

アーツカウンシル東京は東京都と一緒に、「Tokyo Tokyo FESTIVAL」という、2020 年の東京オリンピック・パラリンピックを文化の面から盛り上げる様々な文化プログラムを今、鋭意立ち上げております。

その中で「Tokyo Tokyo FESTIVAL スペシャル 13」という、皆様からアイデアを募集し、私たちが実施する取組があります。その最初の事業が、2019 年 11 月に実施しました、ライゾマティクスによる「Light and Sound Installation “Coded Field” ～光と音が織りなす都市と人々の饗宴～」という文化プログラムです。GPS を使った新しいテクノロジーを活用して、都市の新しい祝祭空間を演出するという試みでした。

オリンピック・パラリンピックに向けた文化プログラムを実施する上で、今後の新しい都市における祝祭感とは何か、新しい都市の魅力とは何かについて改めて考えております。

このオープン・フォーラムは、2012 年にアーツカウンシル東京が発足して以来、芸術文化の支援の在り方、芸術と社会・都市の在り方について多角的に皆様にご議論いただく場として開催しております。

今回のフォーラムでは、2020 年という機会を捉えまして、新しい都市魅力について、今後どのような可能性があるか、また現在、都市の祝祭空間、あるいはナイトタイムエコノミーといった新しい都市生活の時間の在り方などが議論になっており、東京、そしてこれから大会開催を控えられておりますパリ、ロサンゼルスから有識者の皆様をお迎えして、新しい都市魅力をどのように構築していくかなどについてご議論いただきたいと思います。



登壇者プロフィール



伏谷博之（ORIGINAL Inc. 代表取締役、タイムアウト東京代表）

島根県生まれ。関西外国語大学卒。大学在学中にタワーレコード株式会社に入社し、2005 年代表取締役社長に就任。同年ナブスタージャパン株式会社を設立し、代表取締役を兼務。タワーレコード最高顧問を経て、2007 年 ORIGINAL Inc. を設立し、代表取締役に就任。2009 年にタイムアウト東京を開設し、代表に就任。観光庁アドバイザーボード、「夜間の観光資源活性化に関する協議会」委員、東京芸術文化評議会文化プログラム推進部会 専門委員、東アジア文化都市 2019 豊島実行委員会委員、豊島区アフターザシアター懇談会委員 副座長、自民党時間市場創出推進（ナイトタイムエコノミー）議連アドバイザーボードなど、観光庁、農水省、東京都などの専門委員を多数務める。



ステファン・フィエベ（パリ 2024 オリンピック・パラリンピック競技大会組織委員会 文化担当ディレクター）

舞台俳優および演出家として、40 作品以上の制作に関わり、様々な劇場にて芸術監督を務めた。芸術家としての経歴に加えて、Syndec（国立芸術文化企業連合）代表、文化通信省にて劇場・ストリートアート・サーカスアート担当、国立演劇センターのディレクター（2010 年-2013 年）など、公的機関での上級職を歴任。2014 年から 2018 年までは、現市長であるアンヌ・イタルゴの元、文化イベント特別顧問を務め、2019 年より現職。



クリストファー・ハウソー（ロサンゼルス市 チーフデザインオフィサー）

現ロサンゼルス市長であるエリック・ガルセッティに任命された、市で初のチーフデザインオフィサーとして、建築、景観設計、都市計画そして未来の公共領域に関する政策策定に従事している。ロス市で働き始める以前は、2004 年から 2018 年初めまでロサンゼルスタイムズ紙で建築批評を務めた。また、2015 年よりオキシデンタル大学の教授を務め、南カルフォルニアでの人口構造変動に伴う、建築、都市計画と移動に関する公開会話のシリーズである、Third Los Angeles Project のディレクションを行った。



芹沢高志（P3 art and environment 統括ディレクター）

生態学的土地利用計画の研究に従事したのち、1989 年、P3 art and environment を設立。99 年までは東長寺境内地下の講堂をベースに、その後は場所を特定せずに、さまざまなアート、環境関係のプロジェクトを展開している。とかち国際現代アート展『デメテル』総合ディレクター（2002 年）、横浜トリエンナーレ 2005 キュレーター、別府現代芸術フェスティバル『混浴温泉世界』総合ディレクター（2009 年、2012 年、2015 年）、さいたまトリエンナーレ 2016 ディレクターなどを歴任。

（第 1 部プレゼンテーション登壇順）

第 1 部 プレゼンテーション

伏谷博之氏

ORIGINAL Inc. 代表取締役、タイムアウト東京代表

私は「タイムアウト東京」という媒体を運営しており、主にインバウンドのツーリズム市場でいろいろな取り組みをしています。ナイトタイムエコノミーにもここ数年取り組んでいますので、ツーリズムにおける世界の動きが都市計画にどのような影響を与えていくのか、その背景や状況を皆さんにお伝えしたいと思います。

まず、「世界的なツーリズム市場の成長」について、日本では、外国人が日本ブームにより多く来日しているといったニュースばかり流れていますが、実はインバウンドブームは世界的なトレンドです。昨年、世界を旅する人たちは約 14 億人いたそうで、前年比プラス 6%ぐらいの成長を見せているそうで

す。世界の GDP の約 1 割である 10.4%がこのツーリズムの市場です。最新の 2019 年の日本のインバウンドの数は 3, 188 万人で、14 億人中のたかだか 2.3%ぐらいしか、まだ日本に来ていないのが実情です。

しかし、最後の成長領域として各国も一生懸命この市場を取りに行こうとしています。それに呼応するように今、旅のトレンドが大きく動いています。それは体験市場の拡大です。日本では中国人の爆買いブームが収まり、その後はモノ消費からコト消費のようなことが言われていますが、それとまた別の文脈で、世界的には体験市場の拡大がトレンドとして見えてきています。エクスペリエンス・エコノミーは 2028 年までに 8.2 兆ドルという、非常に大きい市場になるという予測も出ています。

タイムアウト東京の英語サイトでとった調査の結果では、どういう興味を持って日本に来るのかという質問に、3 番目にファインアートやミュージアムなどが挙げられています。これは全て体験です。特に文化的体験を求めている方が 40.3%いるようです。さらにジェネレーション Z という世代の人たちにあると言われているのが、トランスフォーマティブ・トラベルという傾向です。例えば、プチ悟りを体験したいといったことです。



自分の知らない世界を旅して、そのローカルの人たちの生活を体験してみることや、ローカルな文化体験をしてみることによって、少し悟りを得る。そして、旅先で経験したことを自分の生活の中に少し取り入れて変化を促すというような、そうした旅の仕方、旅の目的が今、増えているそうです。



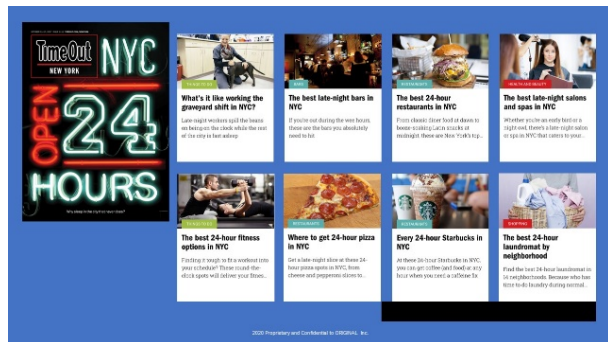
このような流れの中で、最近、ナイトタイムエコノミーも一つの旅のトピックとして存在感が大きくなっています。今、日本ではナイトタイムエコノミーは、観光消費を上げようという文脈で、非常に注目されています。実はナイトタイムエコノミーは、ロンドンやニューヨークなどでも先行して進められていますが、海外の場合はその進め方の裏側にあるものが日本と少し違います。調べてみると、次の二つがナイトタイムエコノミーを後押しする要因になっています。一つは、ビジター需要が高まっていることです。アジアを中心にどんどんリッチピープルが生まれて世界を旅している。そういった人たちに、とにかく自分のまちに来てほしいという動機が各都市にあります。

もう少し詳しく見てみると、まずは各都市が「成長するツーリスト市場」を獲得したいと思っています。ツーリストというのは限られた時間の滞在ですから、24 時間寝ないで楽しみたいという人たちもいると思います。あるいは時差を気にせず、自分の暮らしていた時間帯のまま旅先で快適に過ごしたいという人もいるかもしれません。

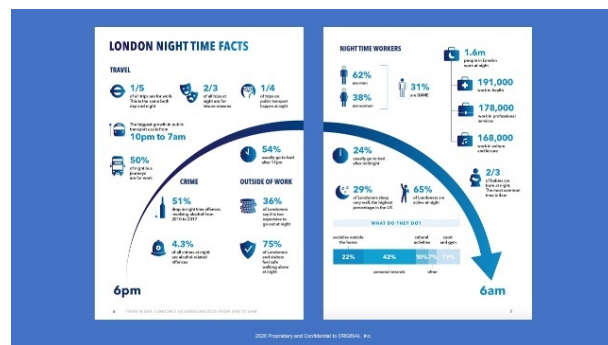
そこで、24 時間のいつ到着しても満足できる体験ができる環境をつくっておく必要があります。今は世界的に多様な嗜好性やライフスタイルが許容されていますので、ツーリストもそういったものを持ったまま来るわけです。そういう人たちが満足できるような選択肢を最大限用意していこうということがあるかと思います。

もう一つは「ライフスタイルの多様化」です。ロンドン市長のサディク・カーン氏が、「24-Hour London（ロンドン 24 時間営業）」を提唱したように、昼にできることは夜もできるようにしたく、なぜなら夜を中心に生きる人々もいるので、ライフスタイルの違いによって、人生の満足度に差ができてしまっているといえます。

これは「Time Out New York」でナイトライフの特集をしたときの記事の構成です⁽¹⁻¹⁾。日本では遅くまでやっている店などを紹介しますが、ニューヨーク 24 時間営業みたいな特集の場合は、例えば、夜間も開いている病院で働いている人にフォーカスして、彼らは夜中も働いているので 24 時間のまち環境が必要だとか、あるいはフィットネスなどもありますと記載しています。20 世紀は 9 時－5 時で働くことがベースでしたが、それだけでは、この多様化したライフスタイルの中において選択肢が少ないと思います。24 時間オープンになれば、様々な選択肢が増えると思います。



(1-1)



(1-1)

つまり、ナイトタイムエコノミーというのは単に夜、賑やかにして盛り上がりとうことではなく、選択肢を増やそうという話なのです。

同様に多様性というのは、実は選択肢を増やすことだという認識が必要だと思います。しかし、いいことばかりではありません。選択肢が増えると、選択しなければいけない。私はタワーレコードという会社にいたのですが、渋谷のあの大きいタワーレコードがオープンしたときの伝説的な話があります。ある有名なミュージシャンが店に来ました。あんな巨大なビルのCDショップは日本初で、そこに入ったときに「これは大変なことになったね。勉強しないとCD選べないね、こんなにたくさんあるのだから」と言われました。それと一緒に、選択肢が増えると、選択する責任や選択する力が問われる。そういう時代だと思います。

このような流れを見ると、例えばトラベルマガジンとライフスタイルマガジンがだんだん融合してきて、トラベルというのはライフスタイルの1つの中に吸収されつつあります。

つまりツーリズムとまちづくりは一見離れているように見えますが、今、非常に密接な関係になってきています。この話をインプットしていただくと、この後のお三方の話もさらに興味深く聴いていただけるのではないかと思います。

ステファン・フィエベ氏

パリ 2024 オリンピック・パラリンピック競技大会組織委員会 文化担当ディレクター

皆様、こんにちは。東京、パリ、ロサンゼルスという、この三つの都市の対話の機会をありがとうございます。

私自身を紹介させていただきますと、私は俳優であり、演劇の演出家でもあります。これまで多数の演劇作品を作り出してきました。また同時に文化芸術に関して、公共の責任者も果たしてきました。

最初に断りますが、本日の私の発言はもちろんパリ 2024 大会の組織委員会の名の下にお話しますが、また同時にパリ市長の特別顧問、イベント文化担当を 5 年間務めましたので、その経験も踏まえてお話ししたいと思います。

数年前からパリは、公共空間をより現代のビジョンにかなったものに変革しようと努めてきました。すなわち、個人と集団と都市、そして都市空間との関係をより現代的なものにしていこうと考えたのです。

幾つか数字でパリという都市の真実をお伝えしたいと思います。パリの人口は 220 万人ですが、市自体とその周りにある都市部分全体を含めた首都圏でみると、人口は 1,200 万人です。パリは文化的、経済的、象徴的、政治的、国際的には大きな首都であるけれども、ほかの国々の首都と比べると、実は小さな都市であるとも言えます。面積は 105 平方キロメートル、人口密度は 1 平方キロメートル当たり 2 万 1,000 人で、首都としては人口密度の最も高い都市のひとつと言えます。

そこでパリの現代化を考える上では、このパリの物理的な現実、都市としての現実を頭の中に入れておく必要があります。パリの特徴は、もちろん歴史都市であり、多くの歴史的建造物や遺産を抱えていることです。恐らくびっくりなさることでしょうが、パリは世界で一番映画館、美術館、コンサートホールが多い街です。そして人口 1 人当たりの劇場数が最も多い都市でもあります。

パリは都市であると同時に、世界でもあると私は思っています。つまり、とても国際的で人種、言語、文化など、様々なものが交わっている街です。芸術においても本当に様々な芸術が交錯をする場所であり、また国際的な芸術の美の基準は、この街で決められると言われています。



我々は、都市が持っている現実、歴史を保持しなければならないと同時に、世界の変化に応じて都市自体も進化をする必要性を感じています。

パリは都市として、常に進化してきましたが、二つの大きな出来事がその進化を加速させました。一つは、2015 年に国際的な環境に関するパリ協定が締結されたことです。もう一つの変化のきっかけは、2024 年のオリンピック・パラリンピック開催地に決まったことです。

私たちの前には数々の挑戦課題があります。まず、大きな挑戦課題というのは、環境に関するものです。地球の温暖化、大気汚染、そして廃棄物処理の問題です。これらは集団的に立ち向かわなければならず、特に世界で最も観光客が多く訪れる街であるパリにとっては重要な課題です。

次に、鉱物的なものが多い都市環境の中における植物の配置です。それは生物多様性の課題にもつながります。

そしてもう一つは、都市と市民との関係を考えるという課題です。こうした課題に挑戦することは、公共空間を個人がどうやって自分のものにするかについて考えることにもなります。

都市は単に機能的な場所、あるいは生産的な場所であってはなりません。輸送、消費、労働、移動だけの場所ではいけないのです。それはまた、生活の場であり、自己が開花する場、遊びの場、文化の場、スポーツの場、休息の場としてあるのです。すなわち、本当のコミュニティの空間であり、市民の空間であるべきなのです。そうした中で我々は都市がオリンピック・パラリンピックに向けて変化を行う際に、文化・芸術は大きなレバレッジ効果をもたらすと確信しています。重要なのは、このような遺産が豊富な街で、新しいクリエイションの価値を伝えることです。芸術的、技術的なイノベーションのポテンシャルを持っている都市であるという点を強調しなければなりません。

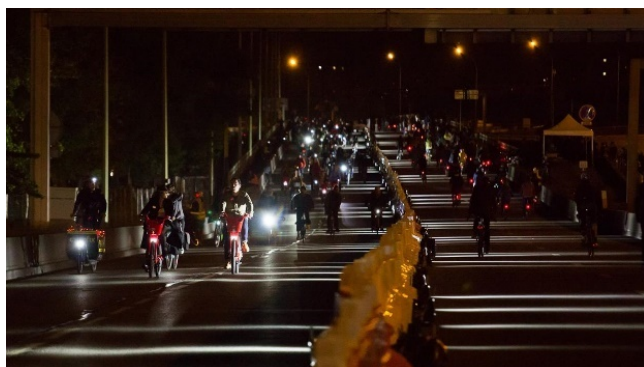


2024 年に向けての我々の課題は、現存の遺産を利用することであると同時に、現代的なクリエーションを行うことができ、イノベーションも可能な都市、国であるというイメージを打ち出すことです。

今までお話をしてきたことの具体例を写真でお見せします。



歩行者専用道路となっているかつての高速自動車道(1-2)



Nuit Blanche 2019 / Parade/ Jean-Baptiste Gurliat(1-3)



様々なイベントが開催されるレピュブリック広場(1-4)

写真はセーヌ河岸にある、かつては高速自動車道があったところを完全に歩行者専用道路にした様子です⁽¹⁻²⁾。夏には「パリ・プラーージュ」というイベントを行い、そこに芸術を導入させ、芸術作品を置き、またスポーツのインスタレーションもつくりました。「ヌイ・ブランシュ（白夜祭）」というイベントは、日本でも開催されるようになりましたが、パリではこの一晩がかりのアートイベントが昔から開催されています⁽¹⁻³⁾。パリを一周する環状高速道路を完全に歩行者・自転車専用道路にして、コンテンツポラリーアートのインスタレーションを設置しました。実は、この環状道路を使用するために警察庁と交渉を行ったのですが、それは容易なことではありませんでした。

有名なレピュブリック広場では、私たちはこうした空間を様々な使い方ができるものにしようとしています。このレピュブリック広場も様々な舞台イベントやコンサートが開催されたりすることもあると同時に政治集会も開かれます⁽¹⁻⁴⁾。これはいわばフランスの特徴であります。

これはとても有名な写真ですが、2015 年に「シャルリー・エブド」という新聞社と、そしてその後、バタ克蘭というコンサートホールでテロ事件があった直後にフランス人、パリ市民たちがやってきました⁽¹⁻⁵⁾。レピュブリック広場は、フランスの市民が、そのとき直接に感じていた感情を表現する場となりました。

さて、五輪とパリの話をしますと、特徴は、競技のほとんどが歴史的市街地の中心部で開催されることです。それは文化的な場所でもあります。オリンピック・パラリンピックはパリにとって一つの変化の機会です。その際、文化・芸術が持つ力を都市変革のツールの一つとして捉え続けるという点が重要です。私たちは、文化や芸術を競技会場やファンゾーン、ライブ会場と近づけようと考えています。これは人口密度の高

い都市においては非常に難しいことです。ただ、この挑戦は、パリを越えて首都圏全体にも関わるものです。

2024 年に私たちが開催するこの大きな祝祭に、多くの日本人の方々にも来ていただきたいと思います。



#JeSuisCharlie
Credits: Martin Argyroglo(1-5)

クリストファー・ハウソン氏 ロサンゼルス市 チーフデザインオフィサー



皆さん、こんにちは。

私自身が、市政に関わり始めたのはつい最近のことです。以前は批評家・ジャーナリストとして職業人生を過ごしていました。15 年ほど、ロス最大の新聞である「ロサンゼルス・タイムズ」で建築の批評記事を書いていました。そこで、ロスについて、そしてこの町の変化について、しばしば記事にしていました。その過程で、ロス市長のエリック・ガルセッティと知り合いました。彼が市長選に出て、市長に任命された後に、様々なトークセッションを行う機会がありました。彼は建築や都市計画、都市の設計について、そしてその景観について関心が強いと言う意味で、ユニークな政治家です。彼はチーフデザインオフィサーという職をロスに設けることを決め、私を

招待してくれました。それで、約 18 か月前の 2018 年に、批評をするジャーナリストという仕事から、ロサンゼルス市のチーフデザインオフィサーという仕事に移ったわけです。

ロスは 2028 年に 3 回目となるオリンピック・パラリンピックを開催します。まだ 8 年間ありますのでそれほど準備は進んでいませんが、我々がオリンピックに向けて今のようなことを考えているのかを紹介したいと思います。また、チーフデザインオフィサーとして、公共空間とどのように関わっているのかなどについてもお話したいと思います。

まず、私自身の役職ですが、新しく設置された役職で、幾つか重要な任務があります。

一つ目は、都市の様々なプロジェクト、建築プロジェクトの品質を監督し、設計、建築の高い水準が保たれることを確認することです。

二つ目が、都市の記憶、市民の記憶に関することで、後ほど申し上げたいと思います。

三つ目が、公共空間の街路、道路などの設計戦略をたてることです。パリ同様に、ロスもまた歩道と車道とのバランスを変えて道路を車以外の利用者に開放してゆきたいのですが、非常に自家用車の文化が強く、個々人のモビリティを重要視してきたので、大きなチャレンジです。

そしてもう一つ、市長にとって重要な点が、広範な街の将来、建築やデザイン、そして都市の記憶、都市のアイデンティティーという観点から、幅広い議論や討論、対話を行うプラットフォームを構築することです。なぜならば、今ロスは大きな変化を遂げているからです。

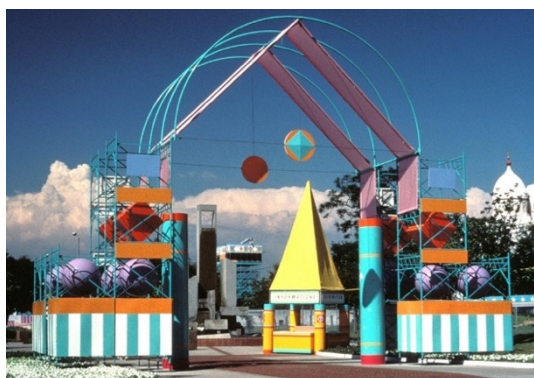
さて、ロスが最初のオリンピックを開催したのは 1932 年、その次が 1984 年です。いずれも個々の会場に加えて、都市の設計にも力が注がれました。

写真は 1920 年のロスのアダムスストリートの様子です⁽¹⁻⁶⁾。1932 年大会に備えて、初めて体系的に大がかりにヤシの木を植えました。今ロスというと、多くの方がヤシの木を想像されるように、非常に象徴的な存在となりましたが、それはオリンピック準備の一環として進められました。



1920 年のアダムスストリートの様子 (1-6)

また、1984 年には、ジョン・ジャーディーという建築家、そして、グラフィックデザイナー兼、環境デザイナーのデボラ・サスマンが中心となり設計を行いました。この二人のオリンピック・パラリンピックに向けた設計戦略というのは、まさにロスの格式ばらない精神を生かしたもので、コスト効率が高く、活力があり、楽観的な未来志向のロスという街の特性を生かしたデザインを行いました⁽¹⁻⁷⁾。



五輪会場 (1-7)

このデザインのアプローチでは極めて意識的にラテンアメリカ、そしてアジアのカラーを取り入れています。1980 年当時というのは、ロスでラテンアメリカやアジアからの移民が大幅に増えていた頃でした。そこで 1984 年の大会開催という機会をきっかけとして、ロスが移民を多く迎えている環太平洋の都市の一部であると自己認識を示したわけです。シカゴやニューヨーク、パリ、 لندنのような都市模様ではなく、ラテンアメリカやアジアに、より近い都市性を特徴として作ったのが 1984 年でした。1984 年大会のために設計された、とてもカラフルで、ローコストで、楽観的なデザインが、世界におけるロスの位置づけを象徴していました。

2028 年大会におけるアイディアの中心となったのは、新しい会場の建設の必要性がないということです。1932 年・1984 年の会場に加えて、近年多く建設されてきた様々な施設が会場として活用されるからです。

例えば、スケールの上でドラマティックなのが、新しいフットボールスタジアム、イングルウッドのソフィ・スタジアムです。50 億ドルという、アメリカの歴史上最も高コストなスタジアムです。1932 年大会のときに使われたコロシウム・スタジアムは、1984 年のときにも開会式、閉会式が行われています。ソフィ・スタジアムとコロシウム・スタジアムの両方で 2028 年大会の開会式、閉会式が開催されます。

さらに様々な文化・芸術関連の施設、博物館なども近年建設されてきました。それらは、民間の様々なコレクションを展示するもので、それは美術、建築、文化について、ロスの特徴的な慣例ともいえます。ロスを訪れた方はGetty美術館、ハマー美術館、ハンティントンガーデンズなどを訪問されたかと思います。これらは全て民間のコレクターのコレクションを展示して、一般の方々に開放しています。

ロスの慣例の最新事例としては、ジョージ・ルーカスのコレクションを展示するルーカスミュージアム⁽¹⁻⁸⁾があり、スター・ウォーズなどハリウッド関連の展示物だけではなく、ジョージ・ルーカス個人が収集した美術品、ファインアートも展示される予定です。先ほどのコロシウム⁽¹⁻⁷⁾のすぐ隣に、このルーカスミュージアムが2年後をめどに建設されます。中国のマ・ヤンソンという建築家が設計しています。



(1-8)

次に、私がロスのチーフデザインオフィサーとして担当している三つの取り組みについてお話ししたいと思います。まず、「日陰」についてです。気候変動に伴う猛暑日の増加とともに、平等な権利、インフラ、そして公共空間のデザインといった観点からも日陰が非常に重要となっています。そして日陰を作るために、公共交通機関の停留所のデザインに取り組んでいます。ロスの有権者が二つの投票を行いました。一つがLRT（次世代型路面電車システム）について、もう一つがバス網の拡大についてで、それに1,000億ドルを投資する予定です。それに伴い、より多くの方に公共交通機関を利用してもらうための準備の一つが日陰の用意です。



(1-9)

カリフォルニアでは日光が一番の売りでしたが、逆に日光から市民や観光客を守らなくてはならないという現実には直面しています。そこでロス市長が猛暑の日⁽¹⁻¹⁰⁾に記者会見を行い、市内750か所のバス停において、猛暑対策として日よけやベンチの設置を行うことを発表しました⁽¹⁻⁹⁾。日陰は様々な形でつくることができ、木陰というものも戦略の一部です。

さらに、街路に関しては、同様に街灯を設計するデザインの国際コンペを昨年末から行っています。このように公共交通機関のデザインも変えようとしています。



(1-10)

実際ロスにおいては、1920 年の写真を見ると、ひしが多く設けられていたことや、ストリートライフがとても活発であったということが分かります⁽¹⁻¹⁰⁾。いろいろな交通手段が使われていて、やや混雑した状態になっていますが、自動車だけではなくて歩行者も多くいることが分かります。

二つ目の取り組みは、ロサンゼルス川を活かすものです。ロスの街を再設計する上で、重要な公共空間です。ロサンゼルス川は長さ 51 マイル、約 80 キロで、川沿いに街が発展していますが、以前は、夏は干上がり、雨期には深刻な豪雨による被害が出るがありました。そこでこの川をコンクリートですべて覆うことにしたのです。

2 年前、市はこの川に沿った地域を買い上げました。全体で 40 エーカー、さらにカリフォルニア州の公園と隣接しており、全て合わせると 100 エーカーほどの公有地をつくり出すことになります。コンクリートで覆われた川も、ユニークなロサンゼルス景観という印象です。このような場所にはインスタ映えするような、いわゆるソーシャルメディアでうけるようなアイコンニックなパブリックアートが求められます。

例えば、この規模感を活かしたパブリックアートで、衛星写真でも見えるほど巨大なグラフィティアートが描かれています⁽¹⁻¹¹⁾。ハリウッドの映画でも多くの方がこの景観を見たことがあると思います。カーチェースなど多くのハリウッドのシーンがここで撮影されてきました。



(1-11)

そして、デザイン戦略という観点から見ても、私自身、昔からの景観に美しさを感じています。

だからこそ、その景観を生かして、都市の河川を生まれ変わらせた新しい景観をつくり出していくプロジェクトに関心を寄せています。例えば、ソウルのチョンゲチョンプロジェクトです。

三つ目の取り組みとして、「シビック・メモリー・ワーキンググループ（市民の記憶、都市の記憶）」と呼ばれる新たな取り組みについて申し上げたいと思います。

ロスは常に未来志向な都市というアイデンティティーがあるからこそ、過去を軽視し、忘却してきました。そこで市長のもとに歴史家、建築家、アーティスト、デザイナーなど各分野の識者たちが集まり、ロサンゼルス歴史を生かした形での設計を行うにはどうしたらいいか、議論を続けています。そこで現在のロスの精神に合ったような、記念碑とはどのようなものかを考えています。

この会合を何度か行った上で、シビックメモリーを保つために、今後ロスがどのような政策を導入すべきかという提案を行います。私自身はジャーナリスト、批評家という職歴を持っているので、このレポートも政策提案であるだけでなく、この非常に難しい課題に我々が取り組んだ記録を文献にとどめ、読み物としても面白いものにしたいと考えています。

芹沢高志氏

P3 art and environment 統括ディレクター



もともと私は都市地域計画、具体的にはエコロジカルプランニングですが、土地利用にもう少し生態学的でエコロジカルな見地を導入したほうがいいのではないかと研究や実践をしておりました。

非常に古い話ですが、当時の環境庁や国土庁の若い職員さんたち、地方公共団体の環境部局と一緒に、いろいろな環境プランを作っていくような仕事をしていました。言うなれば、ものすごく堅い仕事をしていました。

ただ、人生というのは何が起ころるか分からない。

自分にとって非常に大きな転機になったのが、東京・四谷にある禅寺、東長寺のプランです⁽¹⁻¹²⁾。

その創建 400 年を記念して新伽藍を造ろうというプロジェクトチームの一員として加わりました。境内の下を掘り抜いて、がらんとした空間をつくる。東長寺の講堂は、アンダーグラウンドの境内なのです。そういう考えでこれを造り、お寺がここを使っていないときには、同時代の文化・芸術に対して、ここを開放したらどうだろうというような考えでプランをまとめました。

そこで何かやっていくためのチームとして、P3 art and environmentを組織し、10 年間この空間を使いました。



四ツ谷・東長寺の外観風景(1-12)



境内にて「宇宙船地球号」概念を提唱したアメリカの哲学者、建築家の展示を実施

もともと地形学やランドスケープなどに非常に興味を持っていたので、その後は、そうした魅力的な場所に出向いていて、そこでアートプロジェクトをやるという考え方に立ち、その辺からアートと場所の関係にもすごく興味を持つようになりました。「ホワイトキューブ」とよく言われる美術館やギャラリーなど、芸術のための空間以外の場所で、アートプロジェクトを展開することに関心を持って取り組んでいくことになりました。

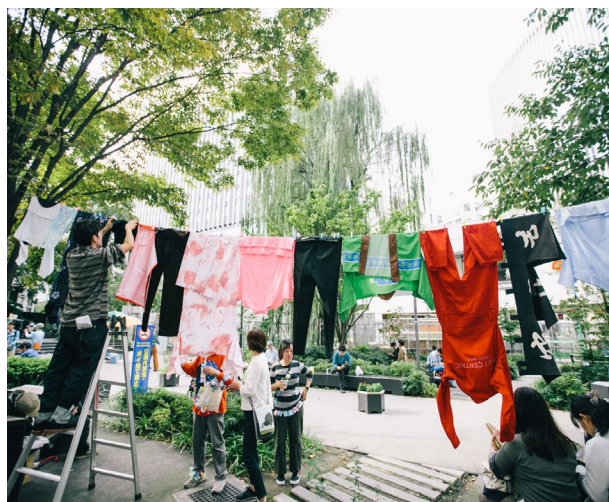
例えば、北海道の帯広の競馬場で行った現代美術展や、2 回目の横浜トリエンナーレ、これは山下埠頭の先端のところを使いました。それから大分の別府、ここは非常に魔術的と言ってもいいような港町だけれども温泉が出る。その温泉地を使って、トリエンナーレ形式のフェスティバルを3 回開催しました。最近では、さいたま市が初めて行った「さいたまトリエンナーレ 2016」というのがあり、生活都市さいたまに現代のアートをそのまま投入するというような実験をしてみました。

2020 年の東京大会に向けて、非常に大規模なアートプロジェクトがこれから幾つも起こってくると思います。もちろん、それは一つの起爆剤というか、きっかけとしては非常に重要と思いますが、一過性のイベントで終わらせてしまうと、その都市の本当の魅力のようなものにはつながりにくいのではないか、そういう心配も一部持っています。

やはり都市の魅力といったときに、ちょうど肉体の基礎体力と同じように、ある種精神的な基礎体力というか、文化・芸術を培っていくような基礎体力が各都市には必要です。東京という街もそういう基礎体力がもっと強くなるようにしていくべきだと思います。

したがって、すごくお金をかけた大きなプロジェクトも起爆剤としては重要ですが、個人的にはサイズは小さくても、より掘り下げたプロジェクトが数多く、いろいろな場所で起こっていくような東京になってほしいと思っています。

そこで、イメージを持っていただくために去年行ったプロジェクトについてご紹介します。西尾美也というアーティストと組んで行った「感覚の洗濯」というプロジェクトで、これ自体はさいたまトリエンナーレ 2016 で始まったプロジェクトですが、それを東京のど真ん中の銀座で展開しようと思いました。内容はとても簡単な話で、洗濯物をみんなで持ち寄り、洗濯して、銀座の路地や数寄屋橋公園など公共空間に干すというものです⁽¹⁻¹³⁾。



西尾美也「感覚の洗濯」(1-13)

話だけ聞くと、「何じゃこれ」なのですが、私個人でも子供時代のことを少し振り返ると、洗濯という非常に個人的な行為と都市の距離というのは、意外と今よりも近かったような気がします。都市の風景の中に洗濯物の風景が広がることもあり、あるときにはコミュニケーションのツールにもなっていた。これをノスタルジーとして言おうとしているわけではなくて、我々は、あるいは都市は、一体何を失くしてきたのかということをこのような風景を見ながら、それぞれが改めて感じてくれればいいなと思います。自分たちの姿を再考するためのプロジェクトであると思っています。

このようなアート空間以外の場所で展開するアートプロジェクトについて言えば、ちょうど映画と同じで、ロケーションハンティングが非常に重要になるわけです。また、場所が見つかったとしても、今度はそこを利用させてもらうための交渉は、本当に想像を絶する大変さがあります。「感覚の洗濯」でも、全銀座会という事務局とパートナーシップを組ませていただきました。言うなれば銀座の最高意思決定機関です。全銀座会さんがなかったら、このプロジェクトは全くできず、そういう意味では、アートと場所をマッチングさせていくことは思っている以上に大変なことです。

そうしたプロジェクトをどんどんやれたらいいと思っても、実際に現場をやってきた人間としては、これをうまく結びつけてくれるような機能なり機構があるといいなと切に思うわけです。映画の場合は各地にフィルムコミッションがあるように、アートプロジェクトに対しても、アーティスト側と地域や街をつなぐ、マッチング機能といったものを持つ機構を、東京都などが設けてくれると非常に助かると思います。

このような非常に地道な活動を続けることによって、先ほど話したように都市の基礎体力、精神的な基礎体力は高まっていくのではないかとと思っています。

第 2 部パネルディスカッション

モデレーター

伏谷 博之氏（以下：伏谷）

スピーカー

ステファン・フィエベ氏（以下：フィエベ）

クリストファー・ハウソーン氏（以下：ハウソーン）

芹沢 高志氏（以下：芹沢）



伏谷 先ほどのお二人のプレゼンテーションにもありましたが、実はパリとロサンゼルスは、2024 年、2028 年で 3 回目の大会開催になります。東京は今年 2 回目の開催で、もう 160 日後に東京五輪は迫っていますけれども、これから 3 回目を迎える先輩たちから今日はいろいろと学ばせていただきたいと思います。

第 2 部では、オリンピック・パラリンピックというビッグイベントを経験した後、何をレガシーとして残すのかということがよくトピックになっていますが、このレガシーを、私たちが日常生活を送っているこの都市にどのような影響、またその際に、アートや芸術はどのような役割を果たすのかといったことを探っていきたいと思います。

最初に芹沢さん、お二人のプレゼンテーションを聞いて、率直にどういう感想を持たれたか伺わせてください。

芹沢 オリンピック・パラリンピックの話になると、行け行けどんどんというか、華やかなお話ばかりになりがちですが、やはり環境の問題から都市の新しい在り方まできっちとお考えになって、大会開催に向けて準備がされていることに、当たり前と言えば当たり前ですが、深い共感を持ちました。

伏谷 私も環境の問題はもちろん、生物多様性や多文化共生の話、都市に必要なマルチモーダルな公共交通機関など、私たちが「まち」を考えるに当たって重要なキーワードが全て、お二人のプレゼンテーションに含まれている印象を持ちました。では、東京はどうなのかという話をする前に、少し違う角度の話をしたと思います。

三者のお話に共通していたのが、街を市民に取り戻さなければいけないという部分ですね。この点について、もう少し深くお三方に伺ってみたいと思います。

ステファンさんのプレゼンテーションでは、市民がその意思や感情を表す場所としての広場といった話も出てきて、やはり都市は市民のためにあるべきだという主張を強く感じましたが、パリ市民は、実際にはどのように考えているのでしょうか。

フィエベ たくさんの答え方が可能かと思います。まず、私たちはパリ市の予算の組み方の中に民主的なプロセスを導入しました。つまり、パリ市が何に投資するか、地域住民たちの投票結果に応じてその予算を与えるというものです。そうすることで、パリのある地区がどのように変化をしていくか、住民たち自身が責任を持つことになります。



このような政治的戦略は、オリンピック・パラリンピックに関しても同じです。大会を迎えるということは、かなりの出費を意味します。金銭的な出費だけではなく、エネルギーや英知も短期間にかなり費やさなければなりません。

パリ 2024 年プロジェクトの中には、このような大会開催の持続可能な痕跡・レガシーを残していくという側面がきちんと組み込まれています。すなわち大会開催を迎えることが地域にとっても役立つようであればならないという態度です。

私は、オリンピック・パラリンピックは単なるスポーツのパフォーマンスだけではなく、一つの哲学であると考えています。残されていくレガシーは物理的なものであると同時に、物質的なものでもあり得るのです。もちろんインフラが残りますし、また各都市間の協力が必要になってきます。オリンピック・パラリンピックはスポーツと文化の間の深い対話の機会であるとも考えています。

私にとって大会のレガシーはとても重要な問題です。大会開催がもたらす変化が何かの役に立つものであり、レガシーが重要であるということが打ち出されないと、ますます開催候補地として名乗りを上げる都市は減っていくことでしょう。

オリンピック・パラリンピックとは、我々が何であったのかを考えると同時に、今後どうなるのかを想像していく重要な瞬間です。

伏谷 次にクリストファーさん、これから「サードロサンゼルス」という新しいロサンゼルスをつくっていくというお話をされていましたが、そのことと、オリンピック・パラリンピックのレガシーはつながっていくのでしょうか。

ハウソー 「サードロサンゼルス・プロジェクト」というのは、オキシデンタル大学と南カリフォルニア大学、またロサンゼルス市長とともに取り組んでいる一連のシリーズです。ロスは今、公共事業に投資をして街を変え

ようとしています。

1932 年にロスがオリンピックを開催したときは、世界でも有数の公共交通の都市でした。また、社会的居住空間としての集合住宅地は革新的だったと言えるでしょう。

第二次世界大戦後のロスは、非常に個人主義的な、例えば単一世帯の家庭が自家用車を使い回すという都市でしたが、今我々が取り組んでいるのは、かつてのロスがそうだったように、多くの公共交通機関や歩道、そして家族が暮らせる集合住宅地のような公共空間の導入です。



このように、第一のロスは 19 世紀後半から 20 世紀前半を指し、第二のロスとしては、大きな街、核家族化、スイミングプール、自家用車などといったものがしばしばイメージされ、そして今生まれつつあるのが、新しい第三のロスというように区分をしています。このように枠組みを作ること、未来を見据えつつ、歴史を鑑みることもできるわけです。今生まれつつある新しい都市の未来を考えることは、ロサンゼルス歴史を振り返るきっかけでもあります。というのも、ロスには忘却の歴史があり、過去をどんどん忘れて生まれ変わってきた街だからです。五輪開催を含めて、ロスの過去の多くの行事もこの枠組み内で語ることができる点を改めて重要視しています。

実際、1932 年ロス大会のときは、世界に向けて街の独自性をアピールすることを重視しました。そして 1984 年大会のときは、民間の投資が非常に活発で、利潤を生み出すことができるような、企業のスポンサーシップが大きく拡大した史上初の商業五輪という意味で非常に成功しました。そして、2028 年大会は、新しいロサンゼルスの世界にお披露目する機会だと思っています。

ロサンゼルス川も、この一連の枠組みにぴったり当てはまります。というのも、昔のロサンゼルス川は非常に荒れ狂う川で、季節によっては洪水も起こりました。しかしながら、同時に都市の発展の歴史の中心でもありました。集中的な豪雨の際に、その水を海に流すことが唯一の機能でした。

一方、第二次世界大戦後の第二のロサンゼルス川は、コンクリートで完璧に覆われています。高速道路は、ある意味、自動車を走らせることという産業的な一つの用途のみを意図したものです。

第三のロスは、パリと同様、一つの用途や機能に限らない公共空間を設けることも目指しています。今の都市の状況を考えると、全ての場所を多目的にすることが大切で、気候変動や、その他に私たちが負っている様々な責任として、多目的化を進めていかなければならないと考えています。

伏谷 私がロスに行ったのは十数年前ですが、僕ら世代のロスのイメージは、車がないとどこにも動けないというものでした。そういうイメージのロサンゼルスカーフレンドリーからカーフリーに変えていくのは、本当にビッグチャレンジだと思います。SDGs の目標も2030 年をゴールにしており、その二年前のロサンゼルスが何を見せてくれるのか、非常に楽しみです。



また、日陰という非常に小さいところにフォーカスする取組みが、ビッグシティなロサンゼルスで行われ始めていることに衝撃を受けました。そうした小さな取組みが大きな変化を起こす事例について、もう少しお話を伺えたらと思います。

ハウソー ロス大会のレガシーという観点からは、1932 年も 1984 年も五輪の在り方を変える、ないしは五輪ムーブメント自体が新しい契機となった大会でした。1932 年というのは大恐慌の真っ只中で、そもそも開催都市に立候補する都市が他になかった中、ロスは世界に対して名を挙げました。実は、ハリウッドの歴史とこれがつながっています。1932 年大会の開催地に立候補できた一つの理由というのは、世界恐慌があったにもかかわらず、ハリウッドや映画事業が、ロスを、ある意味「経済的に守った」からなのです。

1984 年の場合は、1980 年の（モスクワ五輪の）ボイコットがあって、五輪ムーブメントがかなり危機にさらされていた時代でした。そこで再度それを復興させる上で、ロサンゼルスが役割を果たしたわけです。だからこそ五輪ムーブメントとしてもそうですが、ロサンゼルス市民として、大会開催にどのような価値があるのかを考える必要があります。



そのような点をふまえると、公共空間が人々に平等な価値をもたらすことがとても重要だと思っています。日陰のプロジェクトこそ、そのひとつです。街灯の設計も同様で、ほとんどの人が大して目にも留めないものですが、そのような公共空間の全ての側面に関わるようなデザインを変えていきたい。

実際、ロスは歴史的にも様々な街灯のデザインを誇っており、その価値を改めて見出すという意味もあります。しかし、今の街灯はどうしても車中心、ドライバー中心となっていますので、自動車ユーザーだけでなく、歩行者にとっても、例えば景観の美しさを感じられる街灯、昼、そして夜という観点からみて美しい街灯など、その詩的な要素、もしくは近くのランドマークと関係するような街灯、そういったものを考えていきたいと思っています。

また、都市の記憶という話もしましたが、これも過去二つの大会開催と関係しています。オリンピック・パラリンピックは、その都市の未来を世界に表明する場所です。例えば2008年北京大会は、まさに北京が今後未来の都市としてこう変わっていくのだという表明でした。しかしロスでは、逆に未来だけではなく、もう一度歴史を振り返る、歴史に根差した都市・ロサンゼルスを見い出す機会にしたいと考えています。

今まで大会開催に伴い大きな競技施設を造ったけれども、大会以後、活用されないといったことが各都市でありました。ロスでは新しい会場の建設を行わないので、建設物ではない新しい形を見出していきたいと思います。

伏谷 新しい建築を行わないというのは、ものすごい判断、選択だなと思います。

さて、芹沢さん、今のお二人の話を聞いて、東京は何が足りていないのでしょうか。芹沢さんご自身の観点でお伺いできますか。

芹沢 お話を伺っていて、とても複雑な気持ちになるのは事実ですよ。

個人的な話で申し訳ないですが、私の祖母はちゃきちゃきの江戸っ子で、何かおめでたいことがあると、和服を着て日本橋や浅草にでかけていたのです。前回の1964年東京大会のときは、私は13歳くらいで、その大会が終わった後の話ですが、祖母が日本橋に行きたいから、ついてきてほしいと。日本橋の上に高速道路が通ったという話を聞いて、自分で確かめたかったですね。それで和服を着て日本橋に行ったのですが、そこに立ちつくしたままずっと見ている。そして、「もういい」と立ち去ったのです。その「もういい」という意味は何だったのだろう。「もう見たからいいよ」なのか。東京の象徴である日本橋の上に高速道路が通る。街が時代とともに変わっていくことは彼女も受け入れていたから、「自分としては、もういい」という納得だったのか。今も私自身の一つの記憶として残っています。

1回目の東京オリンピックでは、どうしてもハードウェアを整備せざるを得ない。それが一つのレガシーといえば、レガシーだったかもしれない。

伏谷 東京オリンピック・パラリンピックまであと160日くらいですが、このタイミングでこの場所で、皆さんとレガシーについて議論するのはどうかと、楽屋でも皆さんと話をしていましたので、今の芹沢さんの話は非常にハートに刺さる、いい話だったと思います。

では、本日のもうひとつのテーマである、アートや芸術が都市をつくっていく、あるいはそれらがオリンピック・パラリンピックのレガシーに対して、どういう役割を果たすのかについて少し話したいと思います。



ステファンさん、文化・芸術をレバレッジして街を変えていくお話をされていましたが、もう少し詳しく教えてくださいませんか。

フィエベ その前に、他の方々の発言を受けて、一つ付け加えさせてください。私は大きな一歩と小さな一歩が存在すると考えています。オリンピック・パラリンピックは全てを変えるためには十分ではありません。もちろん政治や行政が望んでいる変化があり、それに対して責任を持ちます。同時に各市民が自分のレベルでできることを行う、そういう変化もあるのです。その際に環境問題や共に生きることを考えることが重要です。東京 2020 大会が文化・芸術に対する可能性になるためにも、そうした個人の一步を無視してはならないと思います。



そして、文化・芸術の持つ力、レバレッジ効果というご質問に対しては、三つの視点からお答えしたいと思います。

一つ目の視点は、アートとは思考と感情の両方を兼ね合わせたものであるということです。アートは感情によって人々の心を捉えることができますし、また考察を促すことで人々を捉えることもできる。時にはその双方から、人々の心を捉えることができます。そのようなアート作品やアートによって実践される行為は、時には一見偉大な行為やスピーチよりも大きな効果をもたらします。

二つ目の視点です。芸術は一部の人のものではない。ですから、全ての人がアクセスできることが重要になります。それは文化の民主化ということもできるでしょう。アートは全ての社会階層、全ての地区をつなげるものです。美とは何かという問題について考え、美を分かち合うということ。オリンピック・パラリンピックは、文化の民主化の機会とならなければなりません。

先ほどパリでは広場は多使用目的のものにするというお話を申し上げました。同じ空間がスポーツ、音楽会、舞台公演や美術展などの会場になり得る。公共空間を、言わば様々なものが交じり合う開かれた場にするのです。これはアートの民主化そのものであり、様々な芸術の実践が交錯することにもつながっていくのです。

パリの環状高速道路は、ジョギングしたり自転車で走ったりすることができるような道路になりました。その中には、ストレッチするのに十分な開かれたスペースがあり、そこにアート作品を配し、同時にアートに触れる場にもなりました。公共空間を私たちは市民に提供をする。しかし、市民はそのスペースで自分が何をするかを選ぶことで、その公共空間をつくる側、クリエイトする側にもなっているのです。

最後に申し上げたいのは、芸術、文化、そしてスポーツは二つの感情表現だということです。芸術と文化とスポーツだけが、個人的な感情と集団的な感情を社会に向けて同時に表明できる場所です。美術館で感じる感動は個人的なものです。コンサートで受ける感動は集団的なものです。集団的な感動は、

スタジアムでスポーツの試合を見るときにも感じます。例えばテレビ観戦をしていても、そうした感動を受けます。

伏谷 クリストファーさんのプランの中では、アートや芸術はどういう役割を果たしていくのでしょうか。

ハウソーン まずは芹沢さんのおばあさまのお話に本当に心を捉えられました。魔術のような不思議な時間ですね。特にアートは、そういった瞬間を捉える力があるのではないかと思います。

また、集団、個人という考え方では、特にロサンゼルス の例を挙げますと、スポーツが非常に興味深いモデルとして、この集団性を示しているのではないかと思います。これは会場の皆様に聞きたいのですが、特に集団性という意味で、どのようなスポーツがロス 的だと思われますか。サーフィンにスケートボード、バスケットボールもそうですね。これらはインフォーマルに集団として楽しめる、すなわち公共の場で楽しめるわけです。公共空間で集団として行うサーフィン、スケートボード、ピックアップバスケットボールなどは有機的にロスのカルチャーになりました。ですから、2028 年ロス大会を考える中で、新しいアプローチとして、都市文化というものが出てくるわけです。

ロサンゼルスは、今まさにアメリカ合衆国におけるコンテンポラリーアートの首都と言っていいかもしれない。すでに創作活動の中心地は、ニューヨークからロスに移行しています。また、ロスには伝統的に豊富な個人所蔵があり、それが今、広く一般公開されている傾向があります。逆に、パブリックアートの数自体は少なく、そのような個人的な創作機会を、公共空間に持ち込めないかと計画しています。もちろん簡単なことではないでしょう。

また、現在私が関わっているプロジェクトの一つに、ロサンゼルス空港の大型拡張があります。公共交通機関と連動して、これまで混雑が見受けられてきた空港へのアクセス状況が一変するでしょう。この事業の中で、パブリックアートの設置も計画されています。大会開催のためだけではないのですが、そういうプロジェクトを進めていきたいと考えます。我々にはまだ 8 年という準備時間がありますから。

我々も 2024 年の候補都市として頑張ったのですが、国際オリンピック委員会が 2024 年はパリ、2028 年はロサンゼルスと、同時に決めてくれたおかげで、4 年準備期間が増えました。ですから、具体的には大会開催のためだけではなく、より大きなインフラのプロジェクトを 2028 年に向けて計画することができます。

「市民の記憶」については、東京から学ぶことが色々あります。東京が多層な歴史にあふれていること、そして、その歴史に対する敬意を持ちつつ新しい文化や建築物をつくっていくことに躊躇しないという姿勢を尊敬しています。ロスは、その点については、常に東京をモデルとして見てきたのですね。



フィエ 象徴的なことが1つあります。環境の問題と都市の問題を結びつけるという点について、我々は、2024年のパリ大会に関して四つの新しい競技を提案しました。二つは自然に関わるスポーツです。クライミング、それからサーフィン。あと二つは、都市の文化と関係しています。スケートボードとブレイクダンスです。

伏谷 芹沢さんは今、さいたまトリエンナーレの準備にも関わっていらっしゃるって、先ほどのプレゼンテーションにもありましたけれども、要するにホワイトキューブの中ではなくて、街中などにユニークな場所を見つけて、その場所とアートをマッチングさせながら展開していくというお話でした。

今までのご経験から、街という場所でアートを展開することによって、街自体や、その街に住んでいる人々に対して、どのような影響が実際に起こり得るのか聞かせていただけますか。

芹沢 自分の子供時代の話ばかりしているといけませんが、私の子供の頃には、空き地や野原が東京にもまだいっぱいあった。

伏谷 ドラえもんに出てくるようなやつですね。

芹沢 公園と呼べる前の段階の野原があって、もちろん遊具など何もなかった。

しかし一方で、何もないから、何かを創り出すというレッスンを子供の頃から受けていたような気がします。とはいえ、それから何十年も経ち、都市も安心で安全なものにどんどん変わっていく一方で、管理がオーバーな形にまで進んでいく。そういう中で、何もない



空間、スペースが、逆に必要になっているような気がして、実はそのこととアートは機能として割に近いような感じがするのです。誤解を恐れずに言えば、いろいろやってきて、やはりアートには魔法の瞬間みたいなことがありますね。かりそめであるけれども、目に見えていない何かが見えるという、そういう力を持っているアートもあるなと本当に思うのです。今見ているこの現実だけではない、自分たちの希望とか夢とか、あるいは、こ

れは少しまずいのではないかという危機感を、いつも忙しくて次の機会に考えればいいやと思いがちなことなど、いろいろなところに幻としてでも出現させる、そのことは我々の凝り固まっているものの見方みたいなものを揺るがす、そういう意味ではアートはものすごく力があるので、ちょうど大会開催のような、注目度の大きな出来事の随所にアートを混在させておくと、たまたまそれを見てしまう人がいるのではないか。それで、疑問を感じ始めたら、しめしめだと思います。

伏谷 芹沢さんのお話にお二人からフィードバックもらいたいと思います。

フィエバ 芹沢さんがおっしゃったことに全面的に賛同します。何の機能も持たない空間が本当に必要だと思います。非生産的な出費や役に立たない場所が必要です。都市空間に隙間を設けることによって、その隙間こそが人々が想像力を働かせることを促してくれるのです。

アートは時々見えないものがそこにあるかのように見せるものである、という意見にも賛同します。それはアートが想像力を働かせるからです。

一つ別の、重大な問題について一言喚起したいと思います。インターネットが普及して、家から出ない人が増えていることについてです。そのために若者の肥満が進むなど、公衆衛生の大きな問題になっています。この小さいスマートフォンは便利な端末ですが、大きな罠でもあります。私は 2024 年パリ大会世代の若者たちが、パブリックスペースに行ってスポーツをする、あるいは映画館に行くなど、再び家から外に出ることを望みます。自由な空間、機能を持たない空間が存在するということは、そのモチベーションの一つになるのではないのでしょうか。

ハウソー とても重要な点だと思います。例えば、子供のいる方は皆さん経験されたことがあると思います。子供に大きな箱に入ったプレゼントを買ったら、子供はその中の高かったおもちゃではなく、その大きな段ボール箱で遊ぶことに夢中になってしまう。実際、大きな段ボール箱のほうが子供にとっては楽しい遊びになることもあると。

先ほど、42 エーカーを市が購入したという川のプロジェクトについて話しました。現時点では、土壌の汚染を取り除くことが最初の仕事となりますが、その次のステップは、これまで過密にデザインをし過ぎていたという反省を活かし、ライトタッチで行きたいと思っています。特に自然と人工の景観が他にないような、非常にロスの形で合わさっている。あまり複雑に設計もデジタル化されていない土地だけれども、その都市の中心地にいることを感じられる、それが我々の目指すビジョンです。

伏谷 ありがとうございます。

僕もぱっと見、スレンダーに見えるかもしれないんですけども、毎日 iPhone で今日は何歩歩いただろうというのをチェックしていたりして。アートにいざなわれて、もっと外出して歩かなければならないなというのを、もちろんそれだけを思ったわけではないですが、感じました。

■質疑応答

伏谷 第1部が終わった後に、皆さんから質問カードを頂いています。その中から二つだけで恐縮ですが、紹介したいと思います。

まずは、ステファンさんとクリストファーさんへの質問です。

公共空間を市民の活動、生活に合うように改革していくことは、素晴らしい取り組みであると思います。



どうい立場の人がリーダーシップを執ってプロジェクトを進めているのでしょうか。また、行政の関わり、市民セクターなどの組織体制はどうなっているのかについて教えていただきたいと思います。

ハウソーン どこが何を管轄しているのかという複雑性は当然あります。ポジティブな点は、ロス市長が極めて関心が強く、建築やデザインに強いリーダーシップを発揮していることです。

しかし、同時にロサンゼルス市の組織は非常に複雑で、様々な部門があります。私は市長直属ですが、例えば街灯、街路をとっても、様々な部局があります。ロサンゼルス市の人口は400万人です。ロサンゼルス郡の人口は1,000万人です。今日話した投資については全て郡レベルです。市レベル、地域レベルなどそれぞれレイヤーが異なっていて、そこでの連携は必ずしも容易ではありません。

例えば、先ほどの川のプロジェクトも、川に隣接する土地を市が購入しましたが、その州の公園が隣にあり、郡としても川の流域に関して計画を持っていて、市も計画を持っている。そして川の水路自体は国が管理しているといった形で、様々な当局が複雑な形で関わっています。私がこの1年半、現職において学んだことは、どこまでが私たちがコントロールでき、どこからはできないのかということです。



伏谷 ステファンさんは、どうでしょうか。

フィエベ 私は人々の考えに逆行して都市を変化させることはできないと考えます。パリ市長は、公共空間の使い方、輸送手段、そして車についてなど、はっきりとした意見を持っています。しかし、物事は単純ではなく、そこには大きな抵抗が存在しています。逆にいうと、人々を巻き込むことでしか物事を変えることはできないのです。ですから、何らかの変化を求める時、例えばNGOやNPOとの協力は不可欠です。

私が政治家に求めることの一つは、ビジョンを持っていること。それから、少しでも先を見据えていること。そして、三つ目が建設的な対話ができることです。

パリ 2024 プロジェクトに関しては、とても幸いなことに、関わっている行政、政治、全ての関係者が見解の一致を見ました。その上で、大きな挑戦課題は、約束を守ることです。まずは、そうした約束や課題を住民たちに支えてもらうこと。そして、スポーツや環境問題を含め、全ての分野の主体者たちが分かち合い、支えていくことが重要だと思います。すなわち、私たちの問題としてだけでなく、全ての人々にとっての問題にするのです。それはとても難しいことです。私は教訓を出す立場にはいません。5年後にパリ大会が終わったときに、どういう結果が出るのかで初めて知ることができるのです。

我々は大きな野心を持っています。そして、パリを変えようとしています。その難しさがどのぐらいのものか、今、わかり始めたところです。ですから、2020年の東京大会に関心を持って見守っています。その後は、我々が謙虚に約束を果たしていくのみであり、そして得たパリの経験を次のアメリカの方々と分かち合えることを楽しみにしています。

伏谷 ありがとうございます。

皆さん共通して、いろいろな管理体制、規制があり、多くのステークホルダーがそれぞれの立場で複雑に関係しているので、こうやれば簡単に進められるよ、といった一つの方法はないということですね。その上で、強いリーダーによる意志と粘り強さで、ビジョンやゴールに向かって一步一步格闘しながら進まれているのだと改めて分かりました。

お二方に、もう一つだけお聞きたいのは、東京の場合、2013年に大会開催が決まってから2020年までに都知事がもう3人目、リーダーが3回替わっています。そうした場合のプロジェクトの継続性は、どう担保されているのか。あるいは、日本の場合だと、えてして前任者の政策を踏襲したくないから中々一つの方向性にまとまらないということがあるように、やはり担保されづらいといったことは、両都市でもあるのでしょうか。いかがですか。

フィエベ 日本の政治については何らの意見もございません。もちろん政治的に一貫性があるほうが容易でしょう。しかしながら、どのような国であっても、政治が不統一になってしまう可能性は必ずあります。大会開催は公権力だけではなく、スポーツ選手、ボランティア、また IOC などによる貢献が重要です。

オリンピック・パラリンピック計画が一貫性を持ってつながるには、そのプロジェクト自体が誠実で力があるものでなければならず、そして、それをスポーツ選手や市民社会などが支えていれば、そのプロジェクトは維持され、実行にまでつながる可能性が高いと思います。

ハウソーン これは民主主義についてまわる問題です。



ロス五輪決定の際に中心となったのは現市長ですが、2028 年までには任期が終わり別の市長になっています。しかし、ロスのビジョン、そして公共空間を重視するという政策に関しては確定されており、またガルスセッティ現市長のレガシーとして今後も残っていくと思います。

伏谷 ありがとうございます。

芹沢さんに質問が来ています。個人として、アートと都市のつながりを深めるためにできることは何だと思えますか。

芹沢 難しい。それが分かれば苦労ないですよ。しかし、結局個人に戻っていく気がします。お二人のお話でも、全市民がアートに平等にアプローチできることの重要性が言われていました。逆にいうと、ひとりひとりがしっかりと社会や時代性に関与する意識を持っていないと、アートにアプローチできても、なかなか自分のためにもならないし、社会や時代のためにもなっていない気がしました。そういう意味では、個人の側の姿勢が変わること自体が、個人と都市をつないでいく際に非常に重要なのではないかと思います。

また、さきほどステファンさんがビジョンを持つことの重要性をおっしゃっていましたが、ビジョンというのは幻、幻影ですよ。幻影を見るためには、やはりアートは非常にレッスンになる。だから、日本の政治家の方にも、ビジョンを持つことと約束を守ることを、ぜひ言っていきたいと非常に思いました。

伏谷 パリ、ロサンゼルス、そして芹沢さんのいる東京が、それぞれオリンピック・パラリンピックの開催を通じて、都市をどういうブランドとして世界に発信していきたいか。最後に一言ずつ聞かせていただいて締めたいと思います。

フィエベ 先ほども申し上げましたが、既にパリは強いブランドを持っています。芸術文化や歴史の遺産で

す。しかし、パリはエディット・ピアフや印象派の画家たちやエッフェル塔だけではありません。

パリという都市はコンテンポラリーなアートを創造している都市でもあり、写真の街でもあり、そして実は世界でも有数なアニメーション制作の拠点となっている都市です。パリは科学やイノベーションの都市でもあります。社会や技術、芸術の面でも常に進歩しています。パリというブランドに必要な新しいカラーとは、世界がパリに対して持っているイメージを尊重しながら、さらに 21 世紀の未来志向の都市であるというカラーを付け加えることだと思っています。

ハウソー ロスのブランドやアイデンティティーをグローバルな文脈で考えると、実は非常に断片的です。いろいろなブランドがあります。アカデミックな観点から見ると、ロスは都市化を、ある意味受け入れてこなかった街であり、それは一つのブランドともいえます。また、認知度の高いハリウッドのブランドがあります。それは



ロス市民の実生活とはかけ離れていますが、ロスのイメージを世界に発信していることは確かです。ハリウッドはロスとある意味セットになっているので、つまり、ロスはハリウッドのふりをすることも求められます。2028年はそういったことを超えて、世界の方々が思う姿とはまた違うロスをお見せしたいと思います。

芹沢 ロスもパリも、東京も十分ブランドだから、あまり心配するなと思うのです。むしろ東京が東京らしくというか、それこそ歴史や記憶など、ひとりひとりが考えて、この街はこういうものだと思いながらイキイキと生きていくことがブランドにつながるのではないかと思います。

伏谷 パリとロサンゼルス話を伺って、どうしても東京という立場から自虐的な感じになっていましたが、一方で、ロサンゼルスの前回大会のときの楽観的な未来志向の話がありましたけれども、東京も実はそういう部分も結構持っているのかなという気もしてまして、意外と面白いことをやるかも！と申し上げて、最後は締めたいと思います。

皆さん、今日は長い時間お付き合いいただきましてありがとうございました。

