

Art × Architecture

Urban Survey Workshop @Tennoz, Nishi-Shinjuku

WASEDA UNIVERSITY

City and Art Seminar

Interdisciplinary Studies of Culture,
School of Culture, Media and Society

and

Members of
Department of Architecture

School of Creative Science and Engineering /
Graduate School of Creative Science and Engineering



美術 × 建築

まちあるきワークショップ
@天王洲・新宿駅西口地区

早稲田大学

文化構想学部文化構想学科 複合文化論系 超域文化ゼミ 「都市と美術」

創造理工学部建築学科 / 大学院創造理工学研究科建築学専攻

目次 | Table of Contents

はじめに / 坂上桂子 Foreword / Keiko Sakagami	5
天王洲 / Tennoz	6
1 「観光のまなざし」の観点から天王洲アイルをみる Looking at Tennoz Isle from the Perspective of the Tourist Gaze	7
2 天王洲に必要なベンチ Benches Required at Tennoz	15
3 天王洲を表記する実験的な地図をつくる Creating an Experimental Map of Tennoz	25
4 記憶の痕跡 A Trace of Memory	35
5 天王洲アイルの美術館・ギャラリー考察 Analysis of Art Museums and Galleries on Tennoz Isle	45
6 天王洲におけるパブリックアート・デザイン・建築 Public Art, Design, and Architecture in Tennoz	55
インタビュー / ANOMALY ディレクター山本裕子氏 Interview / Yuko Yamamoto, Director of ANOMALY	67
住民から見た天王洲 / 影山幸一 Tennoz from a Resident's Perspective / Koichi Kageyama	69
天王洲はどこに行く? / 大内政男 Where Is Tennoz Heading? / Masao Ouchi	71

新宿駅西口地区 / Nishi-Shinjuku	72
1 公共空間を移動する人々の相互作用とコンフリクト Interactions and Conflicts among People Moving through Public Space	73
2 シットイング・プレイスとそこからの風景 Sitting Place and the View from There	81
3 新宿駅西口地区を表記する実験的な地図をつくる Creating an Experimental Map of the Shinjuku Station West Exit District	91
4 新宿駅西口地区における主観的時間感覚 Subjective Sense of Time in the Shinjuku Station West Exit District	101
5 新宿駅西口地区におけるパブリックアート Public Art in the Shinjuku Station West Exit District	111
6 西新宿の表象 Representation of Nishi-Shinjuku	121
新宿アイランドパブリックアート計画 実現の経緯 / 南條史生 Shinjuku Island Public Art Project: Background of Its Realization / Fumio Nanjo	131
西新宿のパブリックアートの存在 / 大内政男 The Presence of Public Art in Nishi-Shinjuku / Masao Ouchi	132
おわりに / 長田攻一 Afterword / Koichi Osada	133

はじめに | Foreword

坂上 桂子

本書は早稲田大学総合研究機構プロジェクト研究所のひとつ「都市と美術研究所」による「まちあるきワークショップ」の調査報告書である。すでに刊行されている「丸の内（2021~22）」を対象とした調査に続き、今回、新たに「天王洲（2022~24）」および「新宿駅西口地区（2024~25）」について行った調査をまとめたものとなる。

まちあるきワークショップでは、建築、都市計画、社会学、美術といった多様な分野を専門とする研究員、招聘研究員である教員および学部学生・大学院生たちが調査・研究を行った。

調査には、早稲田大学文化構想学部・複合文化論系・超域文化プログラム「都市と美術」ゼミ、創造理工学部建築学科／大学院創造理工学研究科建築学専攻を中心に、文化構想学部、文学部、文学研究科、法学部、東京都立大学の学部生・大学院生たちも加わった。実施にあたっては、各班のテーマ設定を教員が行い、これらについて関心をもつ学生たちが自身の専攻を超えて、主体的に関心のある班で調査を行った。各章の担当者と専門は以下の通りである。

- 1 班担当：池田祥英（社会学）・河野昌広（社会学）・小藪明生（社会学）
- 2 班担当：古谷誠章（建築）
- 3 班担当：藤井由里（建築）
- 4 班担当：山村崇（都市計画）
- 5・6 班担当：坂上桂子（美術史）・小川綾子（表象文化論）

教員同様学生たちについても、文・理を超え、異なる分野を専門としている学生たちがともに調査に携わったのはとりわけ興味深いといえるだろう。専攻分野の多様性は、本調査に広い視野をもたらす要素になっていると考えられるからだ。

またその成果については、発表などを通して教員と意見交換するなかで精査されていった。さらには関連する専門家をお呼びして行われた講演やインタビューを通じて得た知識なども含めて、総合的に得られた成果が、最終的な報告書としてここに出されている。

「丸の内」に続いて「天王洲」や「新宿駅西口地区」は、アートが街のなかで大きな要素になっている東京を代表する地域であり、新宿駅西口地区については、今まさに大規模開発が進行中でもある。東京の街におけるアートを含めた街の姿が、本報告書を通してこれまで以上に明らかになり、今後の街づくりを考える何らかのヒントとなることを期待したい。



天王洲 TENNOZ

1

「観光のまなざし」の観点から天王洲アイルをみる

Looking at Tennoz Isle from the Perspective of the Tourist Gaze



このグループは、天王洲アイルについて観光という視点から考えることをテーマとして設定している。東京 23 区全体を対象とする一般的な観光ガイドブックにおいては、天王洲アイルについて独立した紹介ページを割いていないケースもあり、一般に天王洲アイルについて広く共有されたイメージは確立していないように思われる。そこで、イギリスの社会学者ジョン・アーリが唱えた「観光のまなざし」(ヨナス・ラースン共著『観光のまなざし [改訂増補版]』)に関する議論を参考にしながら、外部から天王洲アイルに来る観光客だけでなく、それを迎え入れる側の天王洲アイル内在住者・在勤者が、天王洲アイルをどのように見ているのか、という「まなざし」を検討した。現地でインタビューを行った限りでは、観光客はアートを目的として訪問しており、在住者・在勤者は「水辺」のイメージを持っているという回答が多く、外側と内側で異なった見方としている可能性があることがわかった。それぞれのまなざし方は、アートに関しては寺田倉庫株式会社が、水辺の環境については、行政(東京都や品川区)が、それぞれ整備しているものであり、こうした地域の企業、行政のまなざしについても検討し、さまざまな「まなざし」を地図上にまとめた。

池田祥英、河野昌広、小藪明生

プロジェクト概要

このプロジェクトは、ジョン・アーリ著の『観光のまなざし』をもとに、天王洲アイランドに関与する人々を4つのグループに分け、それぞれのまなざしについて、分析と考察を行ったものである。

具体的には、まず個人としてのまなざしと、施設としてのまなざしに大別した。

その上で、個人としてのまなざしは、①他県や他地域から訪れる観光客などによる天王洲アイランドの「外側からのまなざし」と、②周辺住民や島内で働く会社員などの天王洲アイランドの「内側からのまなざし」の2つに分けて捉えることにした。また、施設としてのまなざしは、③天王洲アイランドエリアを管轄する「行政（東京都、品川区）からのまなざし」と、④観光地としての天王洲アイランドの整備に尽力している「寺田倉庫からのまなざし」の2つに分けて、分析・考察を行った。

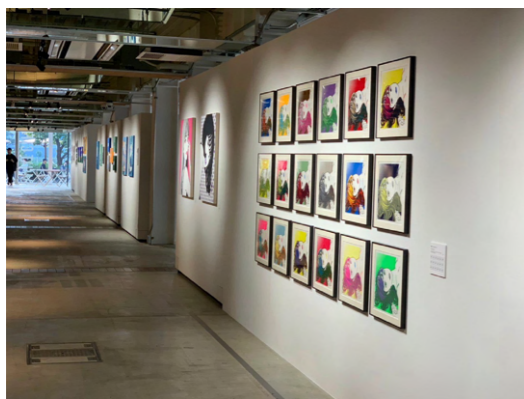
その上で、上記の4つのまなざしには、交錯や速度感の違いがあることに気づいたため、それらを可視化するために「まなざし地図」を作成し、天王洲アイランドエリアで実際にどのような移動や滞留が行われているのかについて、分析や考察を行った。

1. 4つのまなざし

ここからは、先述した4つのまなざしについて、より詳しく見ていく。このようなテーマを設定するに至った背景として、ジョン・アーリ著の『観光のまなざし』の存在がある。私たちの班は、同著の知見を踏まえて、天王洲アイランドに関わる人々のまなざし（視点）の違いを把握し、まなざしの交錯のしかたや、新しい視点の可能性について考えていくことにした。

そのために、街頭インタビューをふくむ現地調査を実施した。天王洲アイランドに関わる人々にはどのような人がいて、それぞれどのようなまなざしを持ち、天王洲アイランドという街をどのように捉えているのかを知るためである。結果として、個人としてのまなざしには、①他県や他地域から訪れる観光客などの天王洲アイランドの「外側からのまなざし」と、②周辺住民や島内で働く会社員などの天王洲の「内側からのまなざし」の2つに分類できると考えた。

それらのうち、①外側からのまなざしについては、「アート」に注目して天王洲アイランドを訪れていることが把握された。具体的には、WHAT CAFE（図1）を作家と直接会話できる貴重な場所と考え、作家と話すために来る人や、アートインフルエンサーとコラボレーションしたアート展示を見るために地方から来る人などが多かった。次に、②内側からのまなざしについては、天王洲アイランドのもう1つの特徴である「水辺」に存在するという点が重要な要素であることが把握された。具体的には、水辺の眺めに惹かれて移り住んだ人や、安心して子供を遊ばせることができるため頻繁に来るとする住民、「水辺と緑」というコンセプトに惹かれてマンションを買った人などがいた。



（図1）WHAT CAFE 内部



（図2）天王洲の水辺空間

①外側からのまなざしと、②内側からのまなざしでは、「アート」と「水辺」という形で、注目している点が異なっている。しかし、いずれも天王洲アイランドの開発において重要視されてきた項目であり、天王洲アイランドの開発の方向性は一定の妥当性を有していたと考えられる。また調査者らの事前の想定と異なり、どちらに属する人々も、現状の天王洲アイランドの環境に満足している様子がうかがわれた。

ここからは、上記の天王洲アイランドが人々を惹きつける要素として挙げられた「アート」と「水辺」について、開発した側のまなざしについて考えていく。

まず、③行政（東京都、品川区）からのまなざしとしては、天王洲アイランドの特徴である「水辺にある」点を生かす街づくりを推進しつつ、後述の④寺田倉庫からのまなざしで重視されている「アート」要素を後押しするような施策が行われている。実際に、品川区や東京都港湾局の公表資料を見ると、天王洲では、東京都の水辺景観形成のルールに加えて、アートに特化した天王洲独自のルールを上乗せする形で街づくりの方針が定められている。

1つ目は、「水辺の魅力を生かした街の景観づくり」という点である。東京都の水辺景観形成特別地区の一部として、良好な水辺景観形成のための制限や基準に従っており、広告基準や建築規制を設けて、水辺景観を維持したり、ライトアップの実施による夜間景観の形成にも取り組んでいる。

2つ目は天王洲独自の「アートの映える街並みづくり」という点である。天王洲では、1985年に地元の地権者たちによって決められた「アートになる島、ハートのある街」のスローガン以来、「まち全体がミュージアムのような天王洲アイランド」を景観形成の目標としてきた。これにより、広場や歩道、照明、ベンチなどに、個性と品格のあるデザインを施して都市空間全体の質を高めたり、メイン通りに面した建物ファサードに工夫をこらすことで、アートの映える街並みを形成する取り組みなどを実施している（文献1, 2）。

次に、④寺田倉庫からのまなざしについて考えてみる。

寺田倉庫は、1950年に創業し、今も天王洲アイランドに拠点を構える地場の倉庫会社である（文献3）。なぜ倉庫会社が天王洲アイランドの開発に乗り出したのか。その背景には、一時、品川駅の再開発によって天王洲のオフィスの空室率が上昇し、街全体の活気がなくなってしまったという深刻な事情があった。寺田倉庫はこの課題に取り組むなかで、天王洲アイランドを、仕事をするために集まる空間から、人がいて賑わう空間へと再生させようと試みてきたのである。

具体的な取り組みとして、ハード面では、既存の倉庫建物をリノベーションし、ブルワリーレストラン（T.Y.HARBOR）の設置や、水上宿泊施設の開設（PETALS TOKYO / 図3）、電線の地中化などを行っている。逆にソフト面では、各種イベントの開催のほか、行政と連携してパブリックアートを設置するなどしている。特にアートの領域に注力しており、天王洲アイランドを拠点として現代アート市場を拡張することを目標としている。その中で、世界一のアートシティを創造することを目標に、保税ギャラリーなどのアートに関する機能を集約したり、日常生活にアートを届けたりする取り組みを行っている（文献4, 5）。

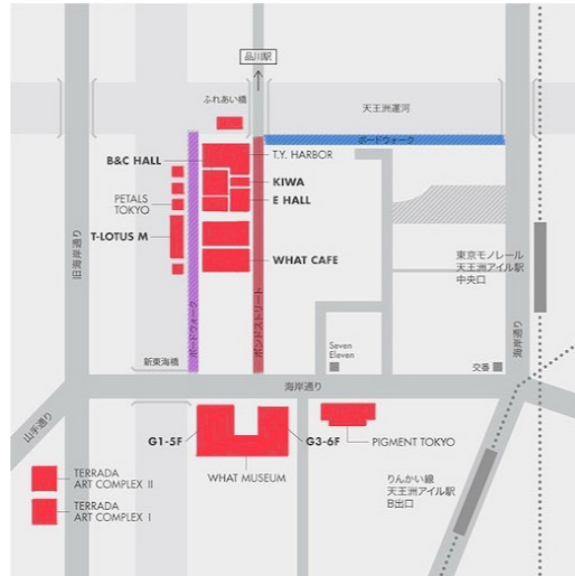
以上のことから、今回分類した4つのまなざし（①外側からのまなざし、②内側からのまなざし、③行政からのまなざし、④寺田倉庫からのまなざし）は、それぞれ異なるスケール感、速度感を有していることが分かる。一方で、まなざし同士が影響し合い共鳴したり、部分的に同じベクトルを向いていたりするところもあることから、強い相互関係があることも指摘できる。



（図3）寺田倉庫の開発の一例（PETALS TOKYO）

2. 「まなざし地図」

4つのまなざしの交錯を踏まえ、そこから生まれる速度感の違いを可視化するために、天王洲の中央部に着目し、人々の滞留が発生する場所を調査して、地図上にまとめた(図4)。本図では人々の滞留が発生する場所を色で示している。赤は、主に寺田倉庫側の働きかけによって生まれたスポットで、特に外側のまなざしを持った人の滞留がみられる。青は、天王洲が元来持つ土地の性質と、それを活用した行政の取り組みが成されている部分で、特に内側のまなざしをもった人の滞留がみられる。さらにその4つが交錯すると考えられる部分を紫で示した。これらの場所がなぜ人々の滞留を生むのかを分析し、3章のまなざしの交錯に関する考察の手掛かりとしたい。



(図4) まなざし地図

まず、寺田倉庫が主体となって手掛ける4つのスポットについて分析する。

① PIGMENT TOKYO

PIGMENT TOKYOは、画材の販売も行う店舗兼ギャラリーである。閉じられた空間ではなく、木の温かみのあるファサードやガラス張りの大きな窓によって、歩道から中を伺いやすい空間になっている。専門用具店でありながら、心理的な壁が取り除かれたオープンな空間を提供することで滞留を生んでいる。

② WHAT MUSEUM

本調査の実施中、WHAT MUSEUMでは『ゴッホ・アライブ展』(2024年1月6日～3月31日)が開催されており、駅からまとまった人流がみられた。展示会から出てきた人は、TERRADA ART COMPLEXやボンドストリートへ流れていく様子が見られた。アートを目当てに来街する者にとっての中心的な目的地となることで滞留が生まれている。



(図5) PIGMENT TOKYO



(図6) WHAT MUSEUM

③ TERRADA ART COMPLEX

新東海橋を渡った先にあるTERRADA ART COMPLEXでは、ギャラリー観覧後にゆったり時間を過ごせるように、カフェやテーブルが設置されており、ギャラリー内に入らなくても利用できる。一方、近くで働く人のために弁当の販売も行っている。このことから、TERRADA ART COMPLEXは異なる種類の滞留を生み、2つの速度感が同居している場所として捉えることができる。



(図7) TERRADA ART COMPLEX

④ ボードウォーク (T-LOTUS M周辺)

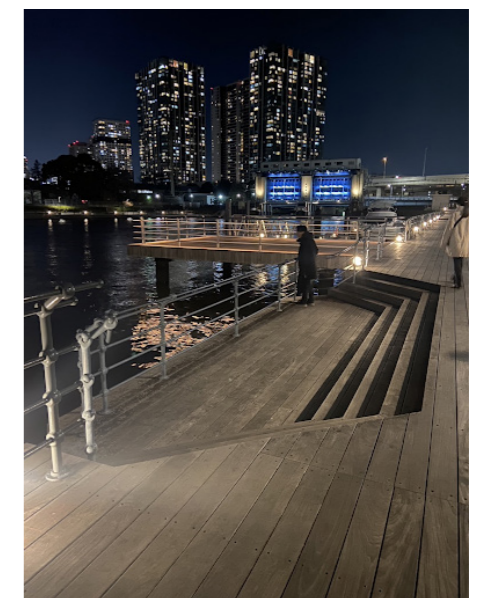
天王洲の西側のボードウォークには、板張りで整備された遊歩道に、水辺と接するようにイス・テーブルが設置されており、運河へのまなざしを誘導する滞留空間になっている。また、近隣住民の散歩コースとなっており、観光客も休憩に訪れている様子が見られた。寺田倉庫が運営する周辺の施設と、水辺景観を活かすための環境づくりが交錯することで、相乗効果が生まれている。



(図8) ボードウォーク

⑤ ボードウォーク (品川駅側)

北側の運河沿いのボードウォークは、運河を挟んで品川のビル群を臨む立地ながら、親水性が高く、都会とは思えない情緒が感じられ、多様な滞留が生まれている。また、犬を連れて散歩することができるため、天王洲以外に住む人々にとっても格好の散歩コースになっており、天王洲を訪れるきっかけを生み出している。



(図9) ボードウォーク

⑥ボンドストリート

表通りから一歩横に入ったボンドストリートでは、ゆったりした歩道と通行量の少ない車道が、歩行者の速度感を緩めている。またカフェやレストランが密集しているため、アート目的のゆったり時間を過ごしたい人と、ランチ目当てのオフィスワーカーが共存している。ここでも異なる速度感が同居し、異なる種類の滞留が生まれている。

以上の「まなざし地図」で示した滞留スポット以外に、天王洲地区東側の遊歩道も今後より多くの人々の滞留を生むポテンシャルを秘めている。付近にはビルが集まっており、観光客が訪れる動線上にはないが、住民やオフィスワーカーなど「内側」の人が集まる場所となっている。この場所は、純粋な行政のまなざしのみが感じられるスポットであり、静かで快適であるが、「天王洲らしさ」は薄い。



(図10) 並行した2種類の道

ここで「滞留」とは、人々の移動の速度がゆっくりになることを含む概念として捉えておきたい。そのため、歩速を決定する要素として地面のマテリアルを挙げたい。例えば、大通りと運河を繋ぐ道は石畳となっており、ここを歩く人々の速度はゆったりとしている。また、2種類の道が並行している場所もある。運河側の道は板張りで、視覚的にも足で歩く感触からも、都会の環境の中で非日常を感じさせる要素となっており、ゆっくりと歩くことが想定されている。その一方でビル側の道は、コンクリートとタイルで舗装された道となっており、人々は通常で足早に通り去って行く。

3. 考察

寺田倉庫と行政のまなざし

2章までの「まなざし地図」の作成を通して、なぜその場所に人々の滞留が生まれるのかを考察し、それがどのようなまなざしに起因するものなのか、またどのようなまなざしを惹きつけるのかを分析した。そこから浮かび上がった状況を整理すると、大きくわけて、行政はボードウォークに代表される水辺空間（ウッドデッキや様々な種類のベンチ等）を、寺田倉庫はアート関連施設やボンドストリートの整備等を通して、人々の滞留を期待していることがわかった。しかし、両者が完全に分離しているわけではない。例えば、天王洲北西部のボードウォークは、寺田倉庫の施設と水辺空間のシナジーが発生するエリアとなっており、天王洲を象徴する空間形成がみられる。

西北部に集中した施設

先述のように、行政と寺田倉庫のまなざしが融合することこそが、「天王洲アイル」のイメージを醸し出している。そこで今後の課題として挙げられるのは「天王洲アイル」としての一体感を出すために、2つのまなざしを融合して南側を開発することである。現在は、天王洲アイル駅を起点として、北西部の活性化が進んでいる一方で、南側には公園等の公共施設や水辺空間があるにもかかわらず、外部の人々が訪れる動機づけになるような施設や取り組みに乏しい。官民連携のもとで、このエリアの開発が「水辺×アート」をテーマにさらに推進され

れば、天王洲独自の特色を活かした空間形成とさらなる活性化に繋がるであろう。

4. 結論

これまでの分析の結果、地図上の青、赤、紫の表示が混在することなどから、天王洲を訪れる人々が、1つだけのまなざしで動くことになるとは一概には言えない。つまり特定の目的を持ってその場所に向かっていても、途中で否応なく、他のまなざしが用意した要素にも遭遇することになる。天王洲にまつわるまなざしは互いに影響し合っていると結論づけられる。

【参考文献】

1. 「天王洲地区景観まちづくりルール アイデアブック」品川区景観計画
<https://www.city.shinagawa.tokyo.jp/contentshozon2019/ideabook.pdf> (参照：2024-03-18)
2. 「運河エリア ライトアップ・マスタープランについて」東京都港湾局
<https://www.kouwan.metro.tokyo.lg.jp/yakuwari/ungalump.html> (参照：2024-03-18)
3. 「なぜ寺田倉庫は文化を興し、街をつくるのか——創業68年の企業が迎えた変革期」
https://www.recruit.co.jp/blog/guesttalk/20190314_370.html
4. 「「世界一のアートシティをめざして」寺田倉庫が取り組む天王洲の街づくり」
<https://industry-co-creation.com/industry-trend/69507> (参照：2024-03-18)
5. 「寺田倉庫のアート事業 アートのまち天王洲で国内外をつなぐ」
<https://www.projectdesign.jp/articles/2cbccb80-5c1f-42e4-85f9-7b667a0b19c7> (参照：2024-03-18)

【図表の出典】

- (図1) キム・ミンヒョク 撮影
(図2) 石川航士朗 撮影
(図3・8～10) 瀧上優衣 撮影
(図4) 鈴木紫音 作成 参考：<https://www.bunkatsushin.com/varieties/article.aspx?id=3463>
(図5～7) 中田光 撮影

【執筆者】

1. 加藤祐弥 Yuya Kato (文化構想4年)
2. 鈴木紫音 Shion Suzuki (文化構想4年)
3. キム・ミンヒョク Minhyeok Kim (文化構想3年)
4. 島田悠 Yu Shimada (文化構想3年)
5. 瀧上優衣 Yui Fuchikami (文化構想3年)
6. 中田光 Hikaru Nakada (文化構想4年)
7. 川内俊太郎 Syuntaro Kawachi (創造理工修士1年)
8. 石川航士朗 Koshiro Ishikawa (創造理工修士1年)

2

天王洲に必要なベンチ

Benches Required at Tennoz



天王洲を訪れる多くの人々のために、エリア内の街路のあちこちに多様なベンチが設置されている。円形のもの、リニアなもの、座面や背もたれの断面が変化するものなど、様々なものがあるが、その中で果たして「いいベンチ」とは如何なるものだろうか。またいいベンチと、見かけほどには座り心地のよくないベンチの違いはどこにあるのだろうか。まずは自分で歩き回って身をもってそれぞれの座り心地を調べてもらいたい。それがこの班のテーマである。

ひと口に座り心地と言っても、一人で座ろうとする時と、二人で、またより多くの人数で座る時とは、それも変わってくるだろう。また疲れを感じて腰を下ろす場合と、風景を眺めようとどこかに腰を落ち着ける場合では、その判断の基準も自ずと異なってくる。ベンチを使う状況に応じて、それぞれにいいベンチと、そうでも無いベンチがあるはずだ。

日頃何気なく見ているベンチに関して、いささかのこだわりを持って改めて見直してみると、都市空間の中にベンチがもたらす小さな空間の要素について、新しい視点を持つことができただろうか。

古谷誠章

プロジェクト概要

本プロジェクトは、天王洲アイルに求められる新しいスタイルのベンチの提案を目的としている。

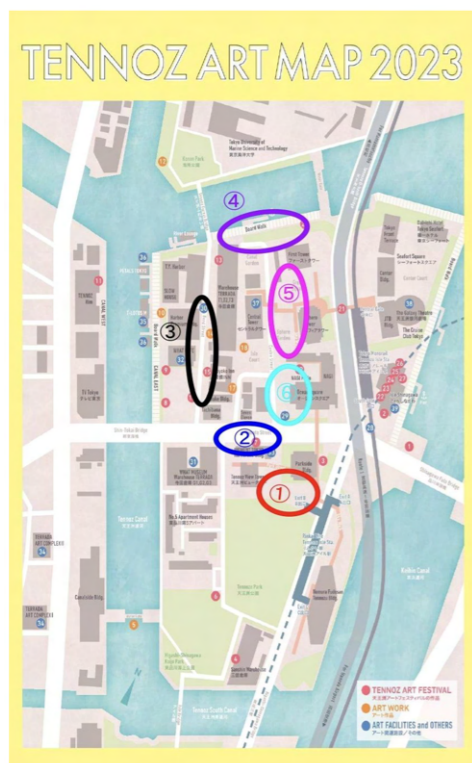
アートや運河を中心とした水辺空間が特徴的な天王洲アイルは、住む人や来街者が屋外で過ごす機会が多く、屋外の空間体験を充実させるベンチが果たす役割は大きいと考えられる。そこで私たちは、現地のフィールドワークを通して、ベンチの置かれ方、使われ方の観察や各ベンチを観察・計測・分析した。その結果をもとに、ベンチが多く置かれているエリアを2箇所抽出し、各々のエリアに設置されているベンチについてさらに詳細な分析を加え、この街における「良いベンチ」と「悪いベンチ」について考察した。加えて、天王洲アイルの歴史や街づくりの方針・課題を調査することで、天王洲アイルに求められるベンチのあり方を洗い出した。最後に、調査・分析結果に基づいて、天王洲アイルでの新たな過ごし方を見出すベンチを提案した。

1. 天王洲アイルにおけるベンチの現状

天王洲アイルのベンチの現状調査にあたって、実際に街を歩き、街を6つのエリアに分けて観察・計測を行った。観察結果は以下の通りである。

①天王洲アイル駅から PIGMENT TOKYO にかけてのエリア：ベンチ数 15 個・腰掛可能人数 21 人。②山手通りエリア：ベンチ数 3 個・腰掛可能人数 7 人。③ボンドストリートエリア：ベンチ数 3 個・腰掛可能人数約 7 人（喫煙所のベンチを含む）。④ボードウォークエリア：ベンチ数 10 個・腰掛可能人数推定 32 人。⑤みどりの広場からスフィアタワー前のパティオにかけてのエリア：ベンチ数 13 個・腰掛可能人数推定 40 人。⑥ NAGI パティオエリア：ベンチ数 17 個・腰掛可能人数最低 257 人。

これらの観察の結果より、2つの地域にベンチが集中していることが判明した。1つ目は④ボードウォークエリアにあたる「北側地区」、2つ目は⑤のエリアに属するみどりの広場から⑥ NAGI パティオエリアにかけての「東側地区」である。



(図1)

以下では、両地区に設置されているベンチについて、各々分析を進めていく。

「北側地区」の大きな特徴は、運河沿いであるということだ。ベンチに座ると自然と運河が眺められるよう、運河と平行にベンチがいくつも置かれている。また、エリア近くは飲食店で賑わっており、そこで買った食べ物や飲み物をベンチに座って楽しむ姿が見受けられた。このエリアのベンチは、ベンチの大きさや角度が一つ一つ異なる点特徴的である。ベンチに使われている素材や形状は共通しているからこそ、その小さな違いが目に残る。具体的には、ベンチの横幅、背もたれと座面の角度、座面と足の置き場の角度がそれぞれ異なっている。ベビーカーでの利用者や小さな子供のベンチ利用が見られたのは、これらの工夫によるものであろう。こうしたことから、当地区のベンチの目的として、①正面の運河の鑑賞、②近隣店舗の持ち帰り飲食、③幅広い年齢層の人々の利用を可能にする、という3つの特色が見えてきた。観察においてこのエリアは絶えず、ベンチ利用者がいた。このことから、ベンチにおいて、景色を含めた視覚的に快適な空間の確保や多様な利用者を想定した設計は重要視すべきであると考えた。

「東側地区」の特徴として、公園的空間であることがあげられる。しかし、周囲には高層ビルが立ち並んでおり、結果的に、視覚的快適性は低い。ベンチは比較的大型であり、意匠の凝ったデザインが多く見られた。アートの展示を意識したような面白さがある一方、ベンチとしての機能性は低い。観察した際も、実際に使用している人はほとんどみられなかった。「悪いベンチ」と捉えられるこのエリアのベンチの課題点をまとめると、①景色といった視覚的に楽しめる空間がない、②機能性・実用性が低い、③アート空間として中途半端である、の3点が指摘できる。天王洲アイルの象徴でもあるアートをベンチに組み込むことは、街らしさを際立たせる手段として有効ではあると考えられる。しかし、テーマをアートに寄せすぎると、ベンチとしての役割を果たせなくては意味がない。ベンチとしての設置意図が読み取れるデザインは重要である。

2. 天王洲の変遷

天王洲ではこれまで、本来「街」が持つべき人間的な温かさ・文化を復興し、他にはない独自の風景を演出していくことを目指して、まちづくりのスローガンとして「アートになる島、ハートのある街」を掲げ、様々な整備に取り組んできた。以下では、天王洲における、計画から現在に至る、開発の変遷を、時代区分ごとにまとめる(山村, 2020)。

①第一期(1985-97) オフィスビルの建設ラッシュ

1985年から1997年の期間は、地権者の団体の自主的組織である「街づくり懇親会」による、街づくり大綱と基本計画のもとで、開発が行われた。従来倉庫街であった東品川2丁目地区において、地区計画を決定することで、パブリックスペース豊かなオフィス街へと変貌させた。これは当時まだ珍しかった、民間主導のウォーターフロント開発であった。

*参考

- 1985：天王洲総合開発協議会設立
- 1986：マスタープラン策定
- 1988：地区計画が都市計画決定
- 1991：「東京 MI ビル」「地域冷暖房プラント」竣工
- 1996：「JAL ビルディング (野村不動産天王洲ビル)」竣工

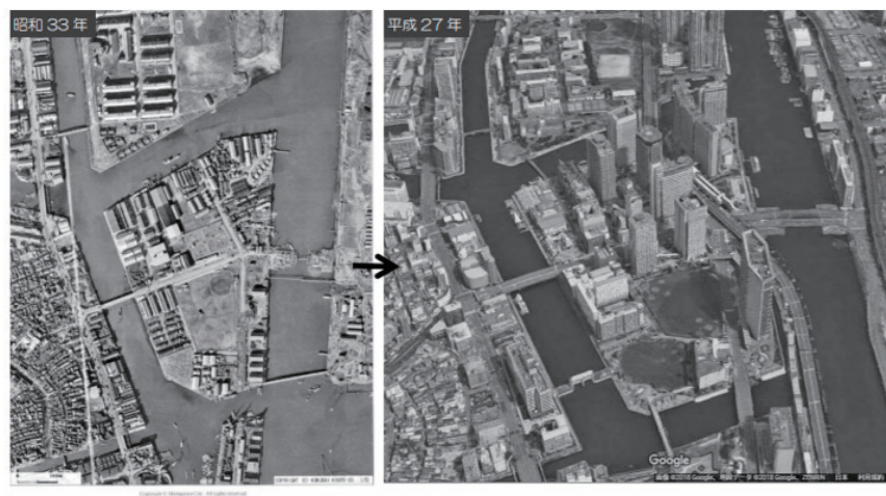
②第二期（1998~2007）豊かな水辺空間の形成

この時期から、寺田倉庫主導による「ボンドストリート」を中心とした、低層エリアのまちづくりが始まった。1997年に寺田倉庫がT.Y.HARBORを開業して以降、水辺のアメニティに着目したまちづくりが進展した。また2006年に水上レストランが開業するなど、ユニークな水辺空間が整備されていった。

③第三期（2008~）小規模継続的整備の加速

寺田倉庫による「現代アート」をテーマとした低層まちづくりが進展した。「ボンドストリート」を始めとし、通りに親しみ深い名称をつけるなど、地域の魅力を高める施策が次々と実施された。

◆天王洲地区のまちの変化



（出典）品川区 天王洲地区景観まちづくりルールアイデアブック

3. 天王洲に求められるベンチ

ここまでの分析をふまえ、天王洲に求められるベンチの要件として、以下3つの要素を掲げることとした。

- ①景色を含めた、視覚的に快適な空間を確保し、多様な利用者を想定した設計がされているもの。
- ②テーマをアートに寄せすぎることなく、ベンチの設置意図がしっかりと読み取れるもの。
- ③アートの街「天王洲アイル」を象徴するもの。

ベンチを提案をするにあたり、天王洲の中で2つのエリアを選定した。ボードウォークと山手通りである。ボードウォークは天王洲を代表しつつも、アートとしての機能が果たされていないことから、改善の余地があると考えた。山手通りは寺田倉庫の前にあり、歩道が広いにもかかわらず、空間の有効活用がされていない。天王洲の中心であり、周辺に美術館やボンドストリートなどがあるポテンシャルの高い地域であることから選定した。

4. 提案①

一つ目に、既存のベンチを活かした、ボードウォークの空間体験向上を提案する。調査の結果、天王洲の象徴であるボードウォークにアートの要素が少ないことが問題であると考えられた。そこで、ボードウォークにある特徴的なベンチとアートを結びつける方法として、チャンネルアートをテーマとした運河の景観鑑賞に加えて、アートを活用した景観施策を実施することを考えた。具体的には、床や対岸に、ウォールアートやプロジェクションマッピング（図2）を実施する。ボードウォークのベンチはスペースが区切られており、ゆっくり鑑賞することができる。また、既存のベンチに加えて、使い方に応じて配置を変えられるベンチを設置することも「アートの街・天王洲」の魅力向上に繋がる施策として有効である。図3で示したようなベンチは、ソシオペタル配置に変更でき、水平に配置すると、運河を鑑賞する個人利用も可能となる。これにより、パーソナルスペースが確保されているベンチがおおく、知識産業に必要な交流が図られにくいという、これまでの課題解決にも資すると考えられる。



（図2）中川運河チャンネルアート



（図3）使い方に応じて配置を変えられるベンチ

5. 提案②

二つ目に、山手通りに置くベンチを提案する。現在山手通りに設置されているベンチには、大きく二つの問題点がある。第一に、この道路は寺田倉庫に面しており歩道が広いにもかかわらず、空間の有効活用がされていないこと。第二に、空間テーマがアートに寄りすぎているため、ベンチの設置意図が読み取りづらくなっていることだ。そこで、「鑑賞を終えた人が、一休みして感想を共有できる、ほっと一息つける場所」をテーマとして、新たなベンチを提案する。提案に際して、宮崎市の駅前に設置されたベンチ（図4）を参考にした。



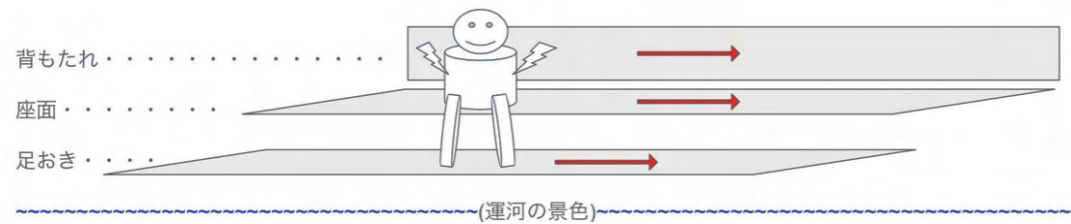
(図4) 宮崎市の駅前に設置されたベンチ

このベンチは、ソシオペタルな座席配置で、複数人が腰掛けられ、人の交流が活発になるように意図されている。実用的かつ温もりを感じる木製であり、また広い道路を存分に活かすことができる設計になっているほか、スペースが区切られていることで、子連れでもゆっくり休みやすいといった特徴を備えている点も参考になる。ペイントをすることによって「アートの街・天王洲」らしさを出すことができれば、地域の活性化にもつながるだろう。

6. 提案③

三つ目に、北東エリアの運河沿い「ボードウォーク」に設置するベンチとして、ベルトコンベアを用いたベンチを提案する。移りゆく景色とともに人と会話しながら座ることのできる移動式ベンチであり、全長150mほどの3本のベルトコンベアでできている。3本は、それぞれ背もたれ、座面、足おき（動く地面）の役割を持ち、同時に一方方向に動き（図5）、端から端までを、30分かけて移動する。

座面が常に動くことにより、目の前の景色が刻々と変化し、変化を楽しめる会話の楽しいベンチである。稼働中には最長でも30分経てば端に来るため、ベンチで長時間寝転がるといった、想定外の利用を回避できる側面もある。利用者は30分経った後、到着点から天王洲の別のエリアへと移動していくことになるが、これによって新たな回遊行動が誘発される。安全性の課題を解決しつつ、ベルトにアートを描いたり、ベルトの素材を特色あるもの（人工芝など）にしたりと、工夫することにより、利用客の楽しめるベンチができるだろう。



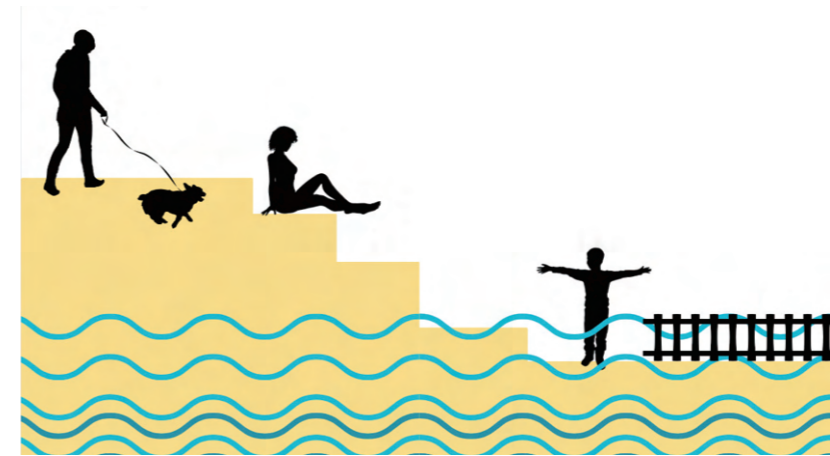
(図5) ベルトコンベアを用いたベンチ

7. 提案④

最後に対象を絞った空間づくりを提案する。夕方に天王洲を訪れた際、島外から天王洲アイランド駅を経て家路につく人が案外多いことに気がついた。そこで来街者向けではなく、近隣住民、とくに子連れ世帯に絞った「子供が水に触れあえる空間」を構想した。

ボードウォークには柵があり、水に触れられる場所はない。そこで柵を部分的に後退させ、水面にむかって床面を段状に下げていき（図6）、水のある部分まで降りられるようにする。子供が安全に遊ぶことのできるように触れられる水面の高さには配慮する。

保護者は、子供が遊んでいる様子を見守るように階段に座ることができる。子供が遊ぶ様子は、一つの景色、つまり「人景観」となり、新たな賑わいの風景を生み出す。



(図6)

【参考文献】

品川区、品川区景観計画【重点地区・天王洲地区】天王洲地区景観まちづくりルール アイデアブック、2019
 山村 崇・後藤 春彦・田島 靖崇、都心外の業務市街地における民間企業主導による小規模継続的整備を通じたエリア価値の再構築—東京都品川区天王洲地区を対象として—、2020
 社会包摂デザイン・イニシアティブ HP（最終閲覧日：2024.03.19）
<https://www.didi.design.kyushu-u.ac.jp>
 天王洲アイル地域情報サイト（最終閲覧日：2024.03.19）
<https://www.e-tennoz.com/whatstenoze/history.html>
 鴨川市 鴨川ウォールアート（最終閲覧日：2024.03.19）
<https://www.city.kamogawa.lg.jp/site/kamogawa-kanko/9715.html>
 シブヤ経済新聞 使い方に応じて配置を変えられるベンチを備える（最終閲覧日：2024.03.19）
<https://www.shibukei.com/photoflash/14612/>
 中央区水辺環境の活用構想
<https://www.city.chuo.lg.jp/documents/14502/mizubekatuyou.pdf>

【図表の出典】

（図1）<https://canalside.or.jp/wp/wp-content/uploads/2023/03/TENNOZARTMAP2023.pdf>（最終閲覧日：2024.03.19）
 関口真央 作成
 （図2）HIROBA! 「感性を育むまちづくり」への強い想いが、中川運河に光を灯す。【中川運河キャナルアート 藤田正彦さん】
<https://hiroba-magazine.com/tokai-movement/shikakenin-161013/>（最終閲覧日：2024.03.19）
 （図3）シブヤ経済新聞「使い方に応じて配置を変えられるベンチを備える」
<https://www.shibukei.com/photoflash/14612/>（最終閲覧日：2024.03.19）
 （図5）伊藤駿 作成

【執筆者】

1. 北川高晟 Takaaki Kitagawa（都立大 都市政策修士1年）
2. 伊藤駿 Shun Ito（文化構想4年）
3. 遠藤加奈子 Kanako Endo（文化構想4年）
4. 関口真央 Mahiro Sekiguchi（文化構想4年）
5. 東出光貴 Koki Higashide（文化構想3年）

3

天王洲を表記する実験的な地図をつくる

Creating an Experimental Map of Tennoz



本グループでは、「天王洲を表記する実験的な地図をつくる」をテーマに、調査対象の位置情報を記号化して表記する一般的な地図の作成方法とは異なるアプローチで地図を作成することを試みた。具体的には、我々調査者の視覚や聴覚などの感覚情報を含めて、視覚化された地図を作成することを目標とした。このような背景のもと、当初は天王洲の運河に着目し、水面を感じる範囲（水面の視認範囲や水音が聞こえる範囲）の表記や、水を想起させる物体などのマッピングを行い、天王洲を訪れる人々と水の「親水性」を表す地図の作成を試みた。しかし、親水性を感じるものは水に近い部分に集中し、予想を上回る結果ではなかったこと、また水を想起させるものが少なく、それだけでは地図にするために十分な情報を得ることが出来なかった。そこで、天王洲を構成する大きな特徴である「アート」や「ベンチ」などにも着目し、アートが視覚に入る範囲や、ベンチを地図上に表記した。調査を進める中で、これら「水辺」や「アート」といった要素が天王洲を訪れる人々にとって、人を惹きつける魅力、つまり「引力」として作用していると捉え、ベンチの位置と水辺とアートの関係について考察した。今回の調査で、「水辺とパブリックアートが見える範囲」と「街に点在するベンチ」が地図に表記され、「モノではなく、場所の力を可視化する」地図が完成したと言えるだろう。

藤井由理

1. 構想

「天王洲らしさ」を伝える、位置情報を記しただけの通常の地図とは異なる「実験的な地図」を作成するために、複数回の調査を実施し、運河、ボードウォーク、パブリックアート、ベンチ、倉庫、植物、音などの天王洲にまつわる情報を収集した。これらの情報を地図化する際に、どのような要素の組み合わせが最も効果的に「天王洲らしさ」を表現出来るのかを試行錯誤した結果、水面とパブリックアート、ベンチの要素を選択し、水面やアートが視認できる範囲と形状ごとに分類されたベンチの位置を地図上に表した。実験的な地図の作成に留まらず、水面とアートが視認できる範囲とベンチとの関係が視覚的に明らかになった地図から、それらが天王洲での体験にどのような影響を及ぼしているのかを考察した。

2. 調査

2-1. 調査目的

天王洲を構成するどのような要素が、どのように人々を引き付けているのか、天王洲が持つ諸要素をマッピングすることで、天王洲が持つ「場所の力」の可視化を目指す。

2-2. 調査方法

天王洲が持つ諸要素を選定し、選定したそれぞれの要素について実地調査を行う。この際、天王洲の要素として「水辺」・「アート」・「ベンチ」の3つに着目し、首都高1号線から都道317号線に挟まれた地域を対象の調査区域とする。

水辺

調査区域での実地調査を行い、水面が見える視界の範囲を記録する。天王洲の内側からは水の要素を感じ取りづらいため主に外側（ボードウォーク等 / 図1, 2）から測定を行う。その際、水辺から直線上に離れ、水面の見えなくなった地点から水辺までの距離を測りマップ上に記録することで水面が見える視界の範囲を測定する。



(図1)



(図2)

アート

まず天王洲内にあるパブリックアート等のアート作品（図3, 4, 5）を調べ、それらの位置をマップ上に記録する。各アートがあるポイント周辺を歩き、異なる角度・道から視界上に作品があるかを調べ測定する。測定については水辺の調査と同じく、アート作品から見えなくなる位置までの距離を測り、マップ上に記録することでアートが見える範囲を測る。



(図4) 山田美優『wrapping』2022

(図3) 左手前：KINJO『River eyes』2022 フェンス奥：ARYZ『“The Shamisen” Shinagawa 2019』2019



(図5) 三島喜美代『Work 2012』2012

ベンチ

ボードウォーク等水辺や天王洲の内側を通るボンドストリート、センターストリートから調査を行い、調査区域内にあるビルや飲食店周辺についても調査する。その際、ベンチの個数や形についても正確に計り、それぞれマップ上に位置を記録する（図6, 7）。



(図6)



(図7)

2-3. 分析

水辺、アート、そしてベンチについて行った調査から天王洲におけるそれぞれの特徴を分析する。

水辺

天王洲は埋立地であることから、水辺と陸地の境界がはっきりしていることが地図から分かる。しかし、高さのある建物が連なるようにして立っていること、水辺に面している陸地が盛り上がっていることから、天王洲の内側からは水面を見ることができない。よって、図8のように実際に水面が見える範囲は限定的となっている。



(図8)

アート

水辺が見える範囲とは対照的に、天王洲に存在するパブリックアートの多くは街の全体に配置されていることが確認できる。特に、天王洲の道に沿ってアートが点在していて、その中でもメインストリートであるボンドストリートと水辺沿いに比較的大きく目立つ作品が配置されていることが分かった。

パブリックアートの配置場所については、現地調査に加えて天王洲のHPも参考にした（注1）。



(図9)

ベンチ

ベンチに関しては、調査対象区域に広く点在していることが確認できた。特に飲食店が立ち並ぶ水辺付近や内陸部の飲食店街の近くにはベンチが数多く設置されている。しかしながら、メインストリートであるボンドストリートにはベンチが配置されていない。

また、水辺に面した通りのベンチは、座る人の視界が水に向かうように一方向に並んでいるが、内陸部には円形のベンチが見られた。水を見るため・休むためと場所や用途に応じてベンチの形が異なっていることが分かる。今回はベンチの向きやそれによって変化する視線については省略し、位置関係のみに注目する。

3. 「引力地図」

本稿の目的は、「天王洲」の特徴を地図で表現することである。しかし、多くの人が連想する天王洲らしさとは何だろうか。天王洲には多くのパブリックアートとベンチが存在する。これらは、天王洲を訪れる人々の目を引きつける要素として街に溶け込んでいる。よって、今回の地図プロジェクトではモノ自体ではなく、場所の力を可視化することを目的とする。

〈地図作成の方針〉

集計データから以下の図10～12の地図を作成し、重ね合わせた図13を作成する。

3-1. 図10

可視水マップ（水辺が見える視界の範囲）

水の見える範囲を水色で表現した。

3-2. 図 11

アートマップ（アートが見える視界の範囲）

さまざまな地点から見えるアートの個数に応じて、グラデーションで表現した。

例（薄い赤）1つ見える → 2つ見える → 3つ見える（濃い赤）

3-3. 図 12

ベンチマップ（ベンチの形状と個数）

調査より、ベンチの形状と個数を実際より大きく表現し、地図に落とし込んだ。

3-4. 図 13

天王洲の水辺とアートとベンチの相互関係による引力マップ。

上記3つのマップを重ね合わせる。



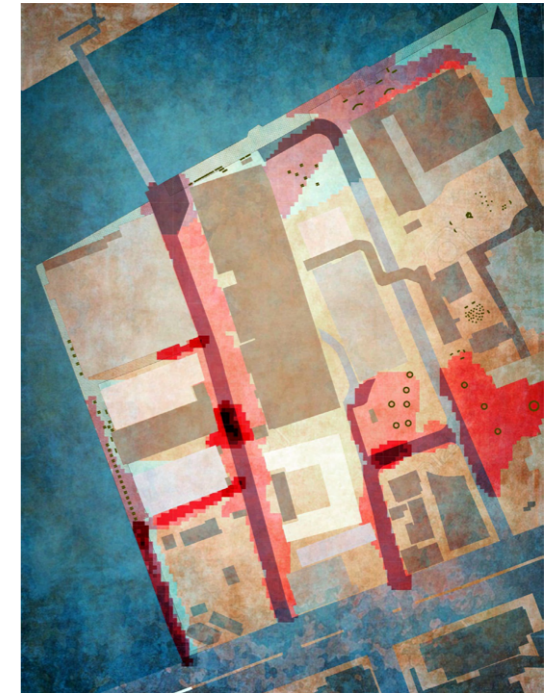
(図10)



(図11)



(図12)



(図13)

4. 考察と展望

完成した「天王洲の水辺とアートとベンチの相互関係による引力マップ」(図13) から、地区の外側には水が見える範囲（水辺の引力）が、内側にはアートが見える範囲（アートの引力）が、それぞれ集中していることがわかる。

このような要素の配置から「水・アート・ベンチを戦略的な配置に設置し、天王洲の二面性を魅せる」という都市設計の意図が存在するのではないかと考えた。街の設計には複数の企業や行政が関わっているため、明確な一つの戦略のもとに水・アート・ベンチの配置がされているとは限らないが、天王洲をパブリックアートと水辺という点から特徴付けようとする意識が、各々の関係者にあった可能性が指摘できる。

また、完成した地図から、水が見える範囲とアートが見える範囲の両方に、ベンチが設置されていることが読み取れる。これらのベンチに座ることで、天王洲を訪れる人はそれぞれの時間を、水辺あるいはアートと共に過ごすことが可能になり、高層建築が立ち並ぶ天王洲でも、低層部の歩行空間で心地よい時間を過ごすことが出来るだろう。天王洲では企業や行政などの街のづくり手が、水辺やアートを魅力として訪れたい街をつくり、そこにベンチが置かれることで、訪問者はベンチに座ると街に溶け込んだ水辺やアートを楽しみながら、憩いの時間をもつことができる。水辺やアートを引力として利用した設計と心地良いベンチによって、魅力的な街となったと言える。

最後に、今後の展望として、天王洲の特徴である「水辺とアート」の両方を楽しむことが出来る範囲をさらに広げる可能性について触れておく。今でも「PETALS TOKYO」のような水上アートホテルは存在するものの、今回作成した地図からは、水辺とパブリックアートの両方を楽しめる範囲は意外にも限定的であることが指摘できる。例えば建物一階部分の透過性を高め、内側の土地からでも水辺が見える設計にすることや、水上インスタレーションの設置などによって、水辺とアートの両方を体感できるようにすることで、より天王洲らしい体験が可能になるのではないだろうか。

【注】

1. 一般社団法人 エリアマネジメント TENNOZ

【参考文献】

一般社団法人 エリアマネジメント TENNOZ, "ART WALK", アートになる島、ハートおある街@TENNOZ,
<https://www.e-tennoz.com/enjoytennoz/artwork.html>
TENNOZ ART MAP 2023, 一般社団法人天王洲キャナルサイド活性化協会
<https://canalside.or.jp/wp/wp-content/uploads/2023/03/TENNOZARTMAP2023.pdf>

【図表の出典】

- (図1・2) 執筆者 (佐藤奈々恵) 撮影
(図3) 執筆者 (濱崎愛梨) 撮影
(図4・5) 執筆者 (岡部光越) 撮影
(図6・7) 執筆者 (大鹿新之助)
(図8・9) 執筆者 (野見山祐作) 作成
(図10～13) 執筆者 (佐藤奈々恵) 作成

【執筆者】

1. 濱崎愛梨 Airi Hamasaki (文化構想4年)
2. 八木沢里紗 Risa Yagisawa (文化構想3年)
3. 大鹿新之助 Shinnosuke Oshika (文化構想3年)
4. 岡部光越 koetsu Okabe (文化構想3年)
5. 佐藤奈々恵 Nanae Sato (創造理工修士1年)
6. 野見山祐作 Yusaku Nomiyama (創造理工修士1年)

4

記憶の痕跡

A Trace of Memory



土地に幾重にも堆積した記憶の存在は、都市体験を魅力的で安定的なものにする。都市生活の記憶は、様々な事物を依り代として都市に堆積し、受け継がれる。都市の魅力の正体を解明するためには、その土地に様々なかたちで刻み込まれた微かな記憶を丁寧に読み込むことが有効である。そうした「記憶の痕跡を探す」ことを通して、それら堆積した記憶の臍気な全体像を掴むことから、天王洲の魅力を理解しようというのが、本調査研究の趣旨である。

まずは手始めに、できるだけ多くの古地図や古写真、地形図を用意した。それらを事前によく分析した上で、実際に天王洲とその周辺を歩き、まちなみ、都市構造（街路形状や全体配置等）、土地利用（用途、テナント等）などに隠された、過去から何らかの影響を受け、その痕跡が現在の都市空間に表出しているものを、できるだけ多く採集した。その後、採集してきたものを分類・分析して、「記憶の痕跡の引き継がれ方」にはどのようなパターンがあるのかを整理するとともに、それらが集まった天王洲の魅力とはいかなるものかについて考察した。

山村崇

プロジェクト概要

本プロジェクトは、天王洲及び品川エリアの街並みに「記憶の痕跡」を探る事で、同エリアの特色を明らかにし、未来の街作りの展望を見出す事を目的としている。研究プロセスとして、文献調査・現地調査を通して「記憶の痕跡」を集め、「記憶の痕跡マップ」を作成する事で、分析・考察を行った。調査の結果、同エリアの「記憶の痕跡」は、「1. ヒトとモノの軌跡」「2. 水の記憶」「3. 産業の記憶」の三つのカテゴリーに分類出来る事が分かった。カテゴリー毎にマップを作成し分析・考察を行った結果、「1. ヒトとモノの軌跡」では、ヒトやモノが集まり大きく動く、流通の拠点としての街の姿を読み取る事が出来た。「2. 水の記憶」では、古くから川や運河、海に囲まれ、埋め立てが行われてきた「水の都」としての街の歴史を読み取る事が出来た。「3. 産業の記憶」では、産業・街の発展の歴史を読み取る事が出来た。さらに三つの「記憶の痕跡マップ」を重ね合わせた分析では、水の都としての記憶や地域発展の歴史を共通して持つ、連続した一つの街と捉えられる事を明らかにした。今後の展望として、共通の記憶・歴史を持つにも関わらず街の雰囲気や異なっている現状を、文化的に分断されている状態であると考え、アートというメディアを用いて二つのエリアの分断を解消する街作りを提案する。

1. ヒトとモノの軌跡

旧東海道と七福神

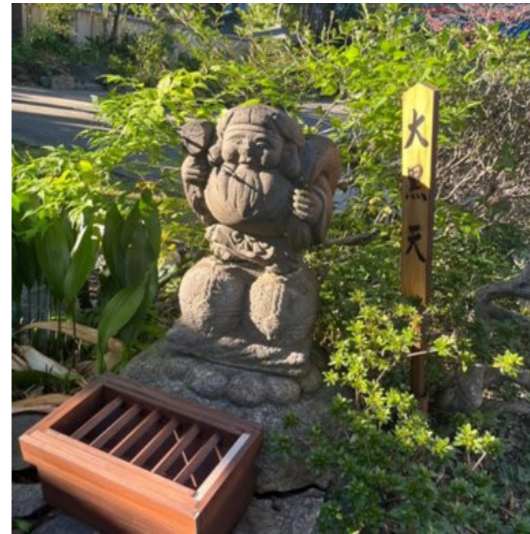
江戸時代、北品川駅から青物横丁駅は東海道一の宿場だった。元来品川宿は北品川宿と南品川宿の二宿で構成されていたが歩行新宿が加わり三宿となる。品川橋がその南北を分ける境界の役割を果たしていた。聖蹟公園は東海道品川宿の本陣跡である。また、北品川から大森までの4.5kmは恵比須・大黒天・毘沙門天・弁財天・福祿寿・寿老人・布袋尊の東海道七福神を祀る寺社があり、品川が大東京市に編入された記念に東海七福神初詣として定められた。

釜屋跡

南品川にあった釜屋は宿場間に設けられた旅人の休息場である建場茶屋の一つであり、のちに高価な宿泊施設である旅籠に発達した。幕末には幕府御用宿となり多くの幕臣たちが東海道を通る際に利用したとされている。かつて品川宿は江戸に近い立地であったため、江戸を立つ人々のための宴会を開く場や参勤交代の際の支度場としてよく利用された。その中でも品川寺前の釜屋は海を望める宿場として栄えたようである。1867年に新撰組副長の土方歳三等が訪れ、1868年には新選組隊士がしばらく滞在した。現在この釜屋跡にはマンションが建設されている。

運輸拠点

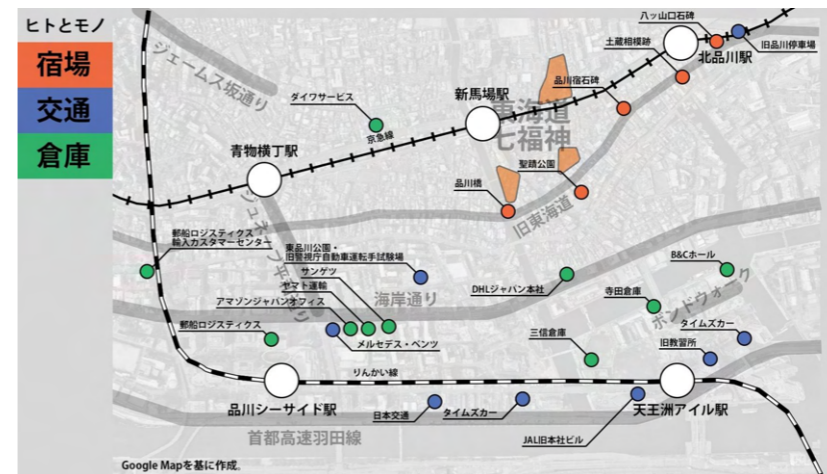
埋立地の完成により、品川エリアは警視庁鮫洲運転免許試験場、現在の東京都立八潮高等学校や東京都立産業技術高等専門学校の新設・移転先となった。東品川の試験場の跡地の一画には東品川公園が開設された。現在は子どもたちが自転車を練習できる自転車コースが設けられ自転車専用信号機まで設置されている。公共交通機関においては、1872年ごろに日本で最初の鉄道が品川～横浜間で開業した。品川停車場が現在の「品川駅」より300mほど南にあり、その歴史を伝えている。新橋へ向かう汽車の窓からはアメリカ人動物学者のモースが貝塚を発見したという出来事が所以となり大森貝塚遺跡庭園が設置される。この庭園は、モース生誕の地であるアメリカ合衆国メイン州ポートランド市との姉妹都市提携締結を記念して昭和60年（1985年）に開園した。



(図1) 品川寺の大黒天



(図2) 東品川公園の自転車コース



(図3) 地図①「ヒトとモノの軌跡」

地図からの考察

まちあるきを実施した品川エリア周辺の交通網としては京急線とりんかい線、首都高速道路、羽田空港という巨大な物流ハブや、東京湾岸の貿易港も近い。特に京急線とりんかい線の二つに着目すると前者に比べて後者のりんかい線の方が駅間が広く、京急線沿いには宿場が、りんかい線沿いには交通・倉庫の拠点が集約している。

また、旧東海道や海岸通りに見られる通り、迂曲した昔の海岸線の名残が見受けられる。これらの通りは道幅が広く運輸拠点も商業施設の集まる道で人通りも多い。この横のラインと同様、縦に走るジュネーブ平和通りや国道357号も直角ではなく横に走る各街道を滑らかに結んでいる。運輸拠点や商業施設は昔から店が並んだ青物横丁の通りに集まっているのはもちろん、海沿いや公園の中にもある。宿場、交通、倉庫は複数の拠点が並んでいる箇所が多く、それぞれをゆるい曲線で結びつけることができる。反対に、埋立地としての立地特性を持つ海側にはあまり宿場の痕跡が見られない。以上をまとめると宿場や交通拠点、倉庫のある位置に目を向けることでヒトやモノがどのような場所に集まりどのように動くのかを把握することが可能となった。

2. 水の記憶

台場小学校

御殿山下台場(砲台)跡の跡地に建つ小学校。台場の輪郭は道として残り、今でも位置と形を知ることが出来る。また、跡地から見つかった石垣を用いて、現在では記念碑が建てられている。

東品川ポンプ所

東品川海上公園の敷地内にあるポンプ所であり、目黒川流域の浸水被害軽減のために建設された。屋上は、庭園として整備されており、一般開放されている。

「どこまでも繋がっていく」

三信倉庫の壁面に描かれた浅井裕介による作品であり、2019年3月に完成した。水色の竜のような生物が大きく描かれており、その中や周囲には、人や植物などのモチーフが描きこまれている。これらのモチーフはいくつもの物語となっており、とぐろを巻くような竜の構図と共に、循環する水というテーマを表現している。

寄木神社

慶長年間(1598-1614)に創建され、漁師町の鎮守として、江戸名所図会にも描かれている。頭に皿がある珍しい狛犬は「かっぱ狛犬」と呼ばれ、かつては「皿の上に蠟燭を立て灯台の代わりとして沖にいる船の目印とした」と伝わっている。



(図4) 台場小学校



(図5) 東品川ポンプ場



(図6) 浅井裕介『どこまでも繋がっていく』



(図7) 寄木神社



(図8) 地図②「水の記憶」

地図からの考察

水の記憶を集めた地図からは、「元なぎさ通り」を境に、記憶の性質が異なっているということを読み取ることができる。内陸側には、神社や寺などの歴史の痕跡そのものも多く、一方の海側には、公園などの歴史を踏まえ再構築しているものや、記憶を活用しているものも多くある。また、天王洲エリアと「海岸通り」よりも内陸側の二つのエリアに記憶が密集していることも読み取れる。

以上を踏まえ、記憶の性質がエリアによって異なるのが水の記憶地図の特徴であり、大きく二つの性質に分けられると考えた。一つ目は、歴史の痕跡を保存・継承しているもので、神社や跡地などが見られる。二つ目は、記憶を活用して再構築したもので、公園などが見られる。さらに、記憶の分布の仕方から、土地の歴史を読み取る事が出来た。記憶の分布の仕方は内陸部、中間部、天王洲エリアで異なっており、内陸部には歴史の痕跡が多く、天王洲エリアには再構築したものが多く、中間部には記憶があまりないということから、天王洲エリアを先に埋め立てし、その間を埋めていった土地形成の歴史が表れていると考えられる。また、中間エリアに記憶があまりない事について、歴史を再構築した水の記憶を新たに作るべきかという疑問があがったが、産業の記憶など水以外の記憶は分布しており、「水の記憶があまりない」ということ自体が土地の歴史を反映しているとも捉えられるため、むやみに新しく作りあげるよりもそのままの状態の方が良いのではないかと考えた。

3. 産業の記憶

倉庫街として

現在の天王洲がある地域は、江戸時代後期から海運の拠点であり、物流倉庫の中心地であった。1951年に寺田倉庫の創業者である寺田保之助が、空襲で焼けた工場の鉄骨を用いて倉庫を建て、倉庫業を拡大させた。しかし、1985年に倉庫街としての役割が低迷したことによって、天王洲を含める東京湾一帯の港湾機能の見直しが始まり、オフィス街の開発が考案された。

工業地帯として

昭和ネオンは1922年に高村看板屋として創業した。昭和に入ってから当時最新であったネオンを取り扱うようになったため、この社名になった。創業以来、屋外広告を中心とした広告業を営んでおり、数多くのネオンサインや企業広告を手掛けてきた。現本社は新馬場駅付近に移転している。

建具屋の集積

豊松岡は、安政8年（1779年）に、仙台藩下屋敷のお抱え職人として創業した。仙台藩の下屋敷であった痕跡として、旧東海道近くには「仙台坂」という名の通りが残っている。建設当時は海が近かったため、浜風を防ぐために低い二階建てとなっている。

映像関連事業所の集積

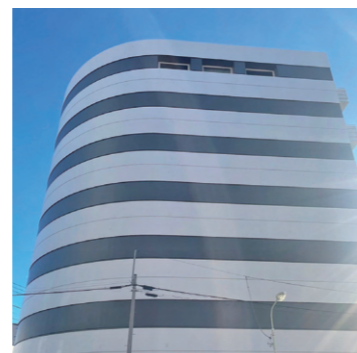
品川や天王洲周辺はテレビ番組の制作会社などが多く集まっている。株式会社イマジカはテレビ番組やテレビコマーシャルなどの制作における映像技術サービスを主な事業としている。元々は写真の現像などを本格的に行なっていたため、遮光性の観点から建物に窓がない。株式会社イマジカ以外にも、テレビ東京天王洲スタジオやパナソニック映像オフィスなど、映像関連の会社が集積しており、この辺り一帯が連携してテレビ番組の制作から放送までを担えるようになっている。



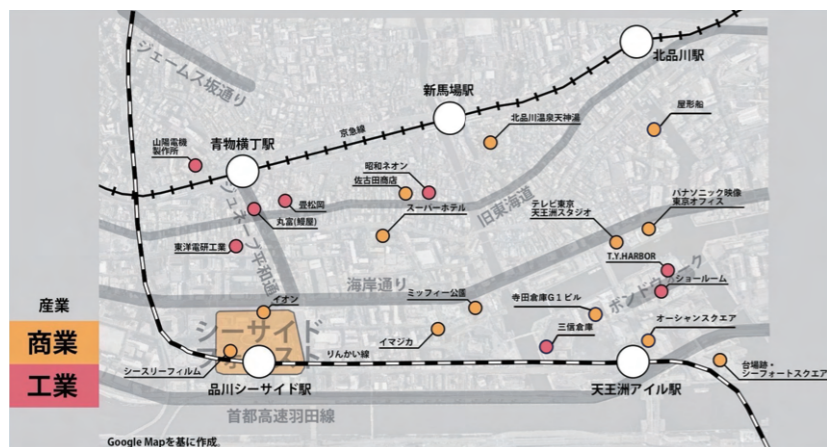
(図9) 豊松岡



(図10) 寺田倉庫 E HALL



(図11) 株式会社イマジカ



(図12) 地図③「産業の記憶」

地図からの分析

地図③からは、産業の発展と街の変遷の関連性を読み取ることができる。現在商店街となっている旧東海道の通りには、歴史のある小規模商店が集中している一方、品川シーサイド駅や天王洲アイル駅周辺には比較的新しい商業施設が集まっていた。また、このような海が近いエリアでは、自動車のショールームや倉庫など広い土地を利用する施設も多く存在した。海岸通り以南には情報関連の会社やアート関連の文化的施設が集積していた。海岸線が内陸から前進するにつれ、産業も新しい分野へと移り変わり、高度化していることが分かる。

以上のことから、内陸部から海側に向かって歴史の積み重ねが層として表れるような形で、産業の発展と街の変遷が今なお形として残っている点に着目した。

産業の記憶の内訳から、湾岸通りを境に、大きく二つのエリアに分けられると考えた。一つは、歴史が長い中小規模の商店や工場がある内陸部のエリア、もう一つは、歴史が浅く、大規模な商業施設やオフィスがある湾岸通り以南の天王洲エリアである。内陸部のエリアには、旧東街道の名残がある商店や京浜工業地帯の機能を受け継ぐものづくり関連の企業が残されており、過去の記憶の保存、維持が主である。一方、海岸通り以南の天王洲エリアでは、工場跡地や倉庫の再利用によってつくられた商業施設等、過去の記憶を再利用・新たに作り変えたものが多い。

同地域は、江戸時代には宿場町としての機能を担い、昭和初期には埋め立てが行われて工業地帯となった。昭和50年代以降は、工場が共同住宅や倉庫にも活用され、その後オフィス街へと開発が進められていった。こうした各時代の変遷が現在にも残されており、内陸から運河へと変化する層となっていると考えた。

4. 3つの地図

今回調査の対象とした天王洲は、それ自体無色で文脈のない埋立地のように見えるが、上に述べた三つの異なる観点からの「記憶」を統合分析することで、隣接する品川エリアと、水の都としての記憶や地域発展の歴史を共通して持つことがわかる。両者は文脈を共有し、同一線上にある連続した一市街として捉えることができる。

しかしながら、天王洲の都市景観は、品川エリアと比較してその色合いが大きく異なり、通常の都市景観とは違う様相を呈している。以下に詳細な考察を加える。

品川/天王洲エリアにおいては、本来的に騒音や公害という問題をもつ倉庫・工業地帯が、商業施設や住宅地（特に高層マンション）と立地を同じくしているという特徴がある。この要因として、(i) 昭和以降の埋立地という特徴、(ii) 各種交通網の存在、(iii) 都心部における立地の特殊性の三つがある。この異質な二者を共存させる緩衝地として、水路や公園がその役割を果たしていると考えられる。

通常、物流倉庫や工業地帯は住宅地から離れた郊外にあり、そこから軽トラックで都会部の各小売店や住宅、取引先へ配送する形態が主である。なぜなら、倉庫や工業地帯は広い土地を必要とし、騒音や排出物が発生するため、人工密集地から離れ、かつ地価の安い郊外へ立地することへの社会的、経済的要請があるからである。しかし、天王洲/品川エリアにおいては、倉庫・工業地帯と商業・住宅地帯が近接ないし同一の位置にある。これは例外的な状態であるといえる。

要因のひとつは、昭和期以降の埋立造成地であるという特徴にある。地価が安く、広大な土地があり、権利関係も煩雑でないというのは、大規模な施設を必要とする倉庫・工業地帯にとって魅力的だろうし、区割も街路も予め広く直線的にとられており（旧東海道周辺ないし以北と比較しても明らかである）、理想的立地といえる。

しかしこれだけでは、商業施設や住宅地の立地には不十分である。これらの立地誘因となっているのは、りんかい線と首都高速道路の存在であろう。りんかい線は都心部と台場という主要な勤務/娯楽地を結んでおり、この両者の中間に位置する品川シーサイド、天王洲アイルの両駅は、(i) で述べたように比較的地価が安価であり、かつ交通の便が良い。また首都高速道路によって、羽田空港へ容易にアクセスできるし、都内各所への移動も簡便である。もちろんこうした交通の便は、物流倉庫や工業地帯にとっても有為に働くのであり、羽田空港という巨大な物流ハブや、東京湾岸の大規模船舶の寄港できる各種貿易港へのアクセスの容易さは、運送コスト削減と合理化に資する。人が働き住めばまた商業施設も求められ、また土地が広く確保できることから、イオン品川シーサイド店といった郊外型の、駐車場を多数設けることのできる、都心では不可能な大規模店舗もまた立地するし、商業施設にとっても物流上の利点は当然享受するに足る利益である。

かくしてこの地域では、倉庫・工業地帯と商業・住宅地が例外的に近接している。しかし、前者の本質的に持つ騒音公害という問題について、後者はどう折り合いをつけているのだろうか。ここで注目されるのが、水路と公園の多さである。具体的には天王洲の四方をはじめ、目黒川、その他多数の入江と運河にくわえ、東品川海上公園、天王洲野球場、ならびに各建物における緑地帯の多さがこれに相当する。こうした余白は、工業地帯との

緩衝としての役割を果たし、住環境との両立に資している。このような、新たな埋立地としての、並びに臨海部、水場としての空間的広さと余裕が、この異質な両者を同居させる媒介となっていると考えられる。

このように、天王洲において、その都市景観や建物立地は、品川のそれと大きく異なる。しかしながら、交通網や経済圏として、両者は一体としてみることができ、また天王洲がかくあるについて、その成り立ちにおいても、現在の都市の様相においても、隣接する既存の品川エリアが天王洲に与えた影響は極めて大きい。

にもかかわらず、文化的な観点からすると、上の「記憶の痕跡」でみたように、両者は分かれており、非連続であるかのように取り扱われている。天王洲という都市の生い立ちとその実際の生活の持つ、品川との深い関係性のわりに、そこに住む人々からは両者の一体性があまり意識されておらず、それは上に挙げたような特殊な都市景観や、水路に隔てられた昭和期以降の埋立地であるという現実の様相の所為であろうと思われる。



(図13) 「記憶の痕跡地図」

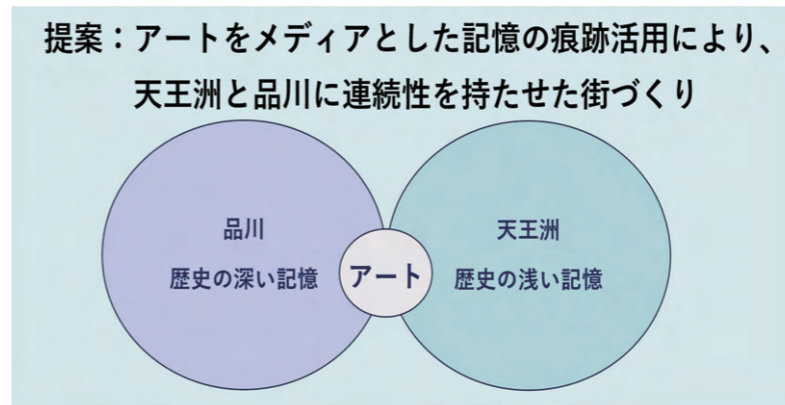
5. まとめ

本プロジェクトでは、天王洲アイランド、及び品川の記憶の痕跡に焦点を当て、記憶の痕跡が同地域の街並みにどのような影響を与えているかについて考察した。

天王洲・品川は、土地変遷の歴史と水辺の街という記憶を共にする連続したひとつの街であり、倉庫・工業地帯と住環境という異質な二者が共存するエリアと捉える事が出来ると考えた。しかし、記憶の痕跡を三つに分類し、それぞれ分析すると、内陸部から天王洲エリアに向かって記憶の痕跡が変化しており、天王洲と品川は、文化的な観点において分断されているように見えた。実際に街を歩いた際も、天王洲と品川を繋ぐ橋を境に大きく街の雰囲気異なることを実感し、天王洲エリアと品川の非連続性を課題として指摘した。品川エリアでは、旧東海道の名残のある商店街や工業地帯の名残のある企業など、様々な年代・歴史の深さがある痕跡が見つかった。それに対し、天王洲エリアでは、倉庫業やオフィス街から現在のアートの街としての天王洲への変化など、比較的歴史が浅いものが多く存在した。これらの記憶の痕跡の違いが、品川と天王洲の分断に影響していると考えられた。

以上を踏まえ、これからの天王洲の街づくりでは、天王洲固有の魅力や文化の発信に加え、品川との非連続性・分断性を緩和し、品川との融合性の高い街づくりの推進も必要であると考えた。これにも、現在天王洲アイランドの街づくりの軸となっているアートが活用できるのではないだろうか。記憶の痕跡を表象する手段としてアートを活用することにより、天王洲と品川に連続性を持たせた街づくりが可能になるのではないだろうか。天王洲と品川、それぞれのエリアの記憶の痕跡を形にする際、アートという同じメディアを使用することにより、街の景観に共通性をもたせ、分断を緩和できると考える。しかし、記憶の痕跡自体はそれぞれの場所に根差したものを残し、継承していくべきだと考える。品川にあったものを天王洲に、天王洲のものを品川にもっていくのでは、それらは、記憶の再現となり、偽物に過ぎない。あくまで、その地の記憶の痕跡を活用し、またこれから

作られる天王洲の記憶を街の開発に残していくことが、現在ある歴史の層を作っていく要素となり、これからの天王洲の発展に生きると考えた。



(図14) 「街づくりの展望」

【参考文献】

しながわ観光協会、東京品川の観光・まちづくり情報サイト
https://shinagawa-kanko.or.jp/recommended_route/toukaishichifukujin/ (最終閲覧日：2024.3.15)
 天王洲アイランド地域情報サイト
<https://www.e-tennoz.com/whatstenoze/history.html> (最終閲覧日：2024.3.19)
 天王洲街づくり協会、天王洲街づくり NEWS, 2018,
https://www.city.shinagawa.tokyo.jp/PC/kankyo/kankyo-toshiseibi/kankyo-toshiseibi-keikankeikaku/tenno-zu_news.pdf (最終閲覧日：2024.3.20)
 画家 浅井裕介
<https://sotokoto-online.jp/people> (最終閲覧日：2024.3.20)

【図表の出典】

(図1・2) 川嶋友菜 撮影
 (図3・8・12・13) 丸山雅之 作成
 (図4・6・7・9・11) 西山夏美 撮影
 (図5・10) 香川瑞樹 撮影
 (図14) 中村明日香 作成

【執筆者】

1. 川嶋友菜 Yuna Kawashima (文化構想4年)
2. 中村明日香 Asuka Nakamura (文化構想4年)
3. 奥遥奈 Haruna Oku (文化構想4年)
4. 本多沙綾 Saya Honda (文化構想3年)
5. 丸山雅之 Masayuki Maruyama (法4年)
6. 西山夏海 Natsumi Nishiyama (文化構想3年)
7. 香川瑞樹 Mizuki Kagawa (文化構想3年)

5

天王洲アイルの美術館・ギャラリー考察

Analysis of Art Museums and Galleries on Tennoz Isle



天王洲アイルは、寺田倉庫が主導してアートによる街づくりを進めてきたが、具体的にアートを扱う施設としてはどのようなものが存在するのか。本調査では、各施設における活動内容について調査することで、天王洲アイルにおけるアートに関わる状況とその特徴を把握しようとしたものである。対象としたのは、『WHAT MUSEUM』、『WHAT CAFE』、『TERRADA ART COMPLEX I、II』の3施設で、最初の2施設については、直接運営を行っている寺田倉庫に書面によるインタビューから知り得た情報を含めて、内容を整理・分析し、展示に関する特徴を把握した。また TERRADA ART COMPLEX については、本施設がどのようなギャラリーによって構成されているのか全貌をはじめに調べた。そのうえで、『Tomio Koyama Gallery』、『Takuro Someya Contemporary Art』、『ANOMALY』の3つのギャラリーの協力を得て、それぞれインタビューを通して、活動内容についてより詳しい情報を得ることができた。

その結果、通常ならば倉庫に保管されたままになりがちな作品の公開、日本においてはめずらしいギャラリーが集結した施設の存在など、倉庫業を手がける寺田倉庫だからこそできる特別な活動が、天王洲アイルのアートシーンを形成していることが明らかとなった。アートを街づくりに標ぼうする地域は多数あるが、天王洲アイルならではの特殊性がここでは明らかにされたといえよう。

坂上桂子・小川綾子

プロジェクト概要

本プロジェクトは、天王洲アイルにある美術館やギャラリー等のアートを扱う施設を対象に調査したものである。ここでは、これら施設の特徴について把握するため、展示内容やアーティストについて調べ、地区全体のアートにかかわる傾向を考察しようとした。具体的には、まず本地区にある美術館および各ギャラリーにおける展示作品の内容に関し、作品の特徴をつかむべく、具象 / 抽象、平面 / 立体、海外アーティスト / 日本人アーティスト、アーティストの年齢等、項目を出して調べた。次にそれらをグラフ化するなどして整理し、各ギャラリーの特徴や傾向を可視化することで分析を試みた。はじめに寺田倉庫が手がける2施設、WHAT MUSEUM および WHAT CAFE について調査し、展示内容やコレクションの特徴、客層の傾向などを分析した。また TERRADA ART COMPLEX については、全体像を概観したのに加え、とくに3つのギャラリー（TOMIO KOYAMA GALLERY, Takuro Someya Contemporary Art, ANOMALY）については、ギャラリーの協力を得てインタビューを行い、統計的な調査からはわからない各ギャラリーの特徴やねらいを考察した。さらに、天王洲地区におけるアートをを用いた街づくりの取り組みや展覧会の開催についても調べ、天王洲のアートシーンの特色を明らかにした。

1. 目的と調査の方法

本調査では、天王洲アイルにおけるアートの全貌を明らかにするため、美術館とギャラリーの両方について調査、考察した。各施設はそれぞれ異なるコンセプトを持っているため、内容の詳細やその傾向に関する基本的情報を集め、①カード化することによって整理した。②また項目ごとに、内容を統計的な分析によりグラフ化することで可視化して示した。

2. WHAT MUSEUM および WHAT CAFE

天王洲のアートの中心となる施設は寺田倉庫が運営する WHAT MUSEUM および WHAT CAFE である。

WHAT MUSEUMはその名のとおり美術館だが、通常の美術館とは運営が大きく異なる特別な美術館といえる。ここでは最近行われた展覧会から、その傾向について調査した。

大きな特徴は①建築に関連する展覧会の開催、②コレクターによるコレクション展の企画展示の2つにある。「建築倉庫」として建築に関わる展覧会は、本美術館が当初から中心に行ってきた展示で、建築を専門にする美術館が他にあまり存在しないため、高い優位性をもっている。企画展示のほか、最近では寺田倉庫が預かり保管している建築模型の一部を公開してもおり、保管の現場も見られる特異な展示手法といえる。一方、コレクターのコレクションによる美術展は近年企画されてきたものであるが、これもまた、倉庫に本来眠っている作品を活用した特異な企画展といえる。TAKEUCHI COLLECTION「心のレンズ」展（2023年9月30日～2024年2月25日）を例にみると、ここではコレクターの竹内真氏が収集した現代アートのうち、総勢35人のアーティストの作品が展示されている。400点ほどのコレクションのなかから、竹内氏が近年興味を持つ抽象画を中心に、パブロ・ピカソやイヴ・クライン、ゲルハルト・リヒター、さらにはル・コルビュジエの家具などが出品されており、コレクションの方向性がわかる展覧会となっているのが特徴といえよう。

WHAT CAFEは、寺田倉庫によるもう一つのアート関連施設であるが、WHAT MUSEUMとはまったく異なる意図をもったアート施設となっている。ここでは、毎回多様なアーティストの作品を展示・販売している。

各企画展について調査・分析してみると、こちらは若いアーティストの作品が多く展示されていることがわかり、若手アーティストの育成や活躍の場を提供する意味が大きい場所と考えられる。調査をした2023年度を例にとってみても、9つの企画展が開催されており、比較的短い期間で、多くの作家たちの作品が入れ替わり展示されている。ここではカフェが併設されており、運河も望める施設となっていることから、必ずしも美術鑑賞を目的とした人でなくても、アートを偶然、楽しむことが出来、自然とアートと触れる空間が創出されているのが

興味深い。年代を問わず幅広い層の人々をアートへと誘い、作品鑑賞を身近なものとし、購入につなげる場となっている。

寺田倉庫が運営する以上2施設は、異なったコンセプトにより、倉庫会社ならではの施設や利点を活かしたきわめて独特なアート関連施設となっているといえよう。これらは天王洲アイルの中核となる地点、すなわち、ボンドストリートの入り口となる位置に WHAT MUSEUM が、また道の中ほどに WHAT CAFE が設けられており、その中間をパブリックアートが繋ぐ形で連結しており、天王洲アイルにおける「アート」の存在を印象付ける中核的存在となっている。

3. TERRADA ART COMPLEX

本施設は、2016年に TERRADA ART COMPLEX I、2020年には TERRADA ART COMPLEX II と、2棟の建物が開業し、天王洲のアート発信を担うギャラリーの複合施設となっている。ギャラリー・コンプレックスとして日本最大級のギャラリー数を誇るとともに、日本を代表するギャラリーで構成されている。またアーティストのための制作スタジオ、保税倉庫、さらにはカフェの施設もある。

現在ここに入るのは、以下のギャラリーである。


TERRADA ART COMPLEX I：8 ギャラリー（ギャラリー名の表記は TERRADA ART COMPLEX ホームページの記載内容に準拠）

MAKI Gallery、KOTARO NUKAGA、Takuro Someya Contemporary Art、STANDING PINE、ANOMALY、TOMIO KOYAMA GALLERY、SCAI PARK、KOSAKU KANECHIKA

TERRADA ART COMPLEX II：11 ギャラリー

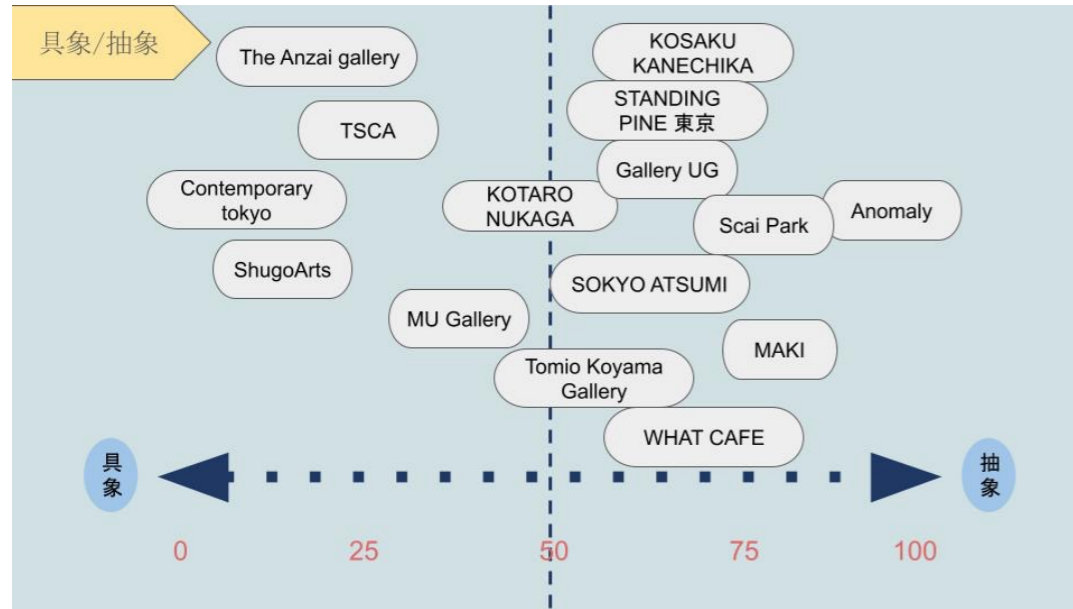
YUKIKO MIZUTANI、gallery UG TENNOZ、MU GALLERY、Tokyo International Gallery、Contemporary Tokyo、The Anzai Gallery、Sokyo Gallery、Taka Ishii Gallery、T&Y Projects、ShugoArts Studio

本調査では、まずギャラリーごとの特徴をカード化してまとめた。以下がその例である。

ギャラリー名	ANOMALY	 <p>撮影：谷原義基</p>
設立年	2018	
代表者	共同代表：山本裕子、浦野むつみ、橋本カヨコ	
ギャラリーの歴史	「山本現代」「URANO」「ハシモトアートオフィス」が合併し、2018年に天王洲においてオープンした。	
取り扱いアーティスト	青木野枝、浅井裕介、岩崎貴宏など	
特色、理念	「ANOMALY」とは正論や常識では説明不可能な事象や個体、変則や逸脱を表す言葉から取られている。現在行われている個展においても私たちの認識とは少し異なる現実の姿を表現し、変則が表されていると考えられる。	
調査結果	具象3%抽象97%海外21%日本79%平面41%立体26%平均年齢52歳	
場所	天王洲	

そのうえで、15 ギャラリーで扱われている作品の傾向を把握するため、ギャラリーのホームページ等から情報を得て、全体像を分析した。それらを整理・分析し、グラフにまとめたのが以下である。

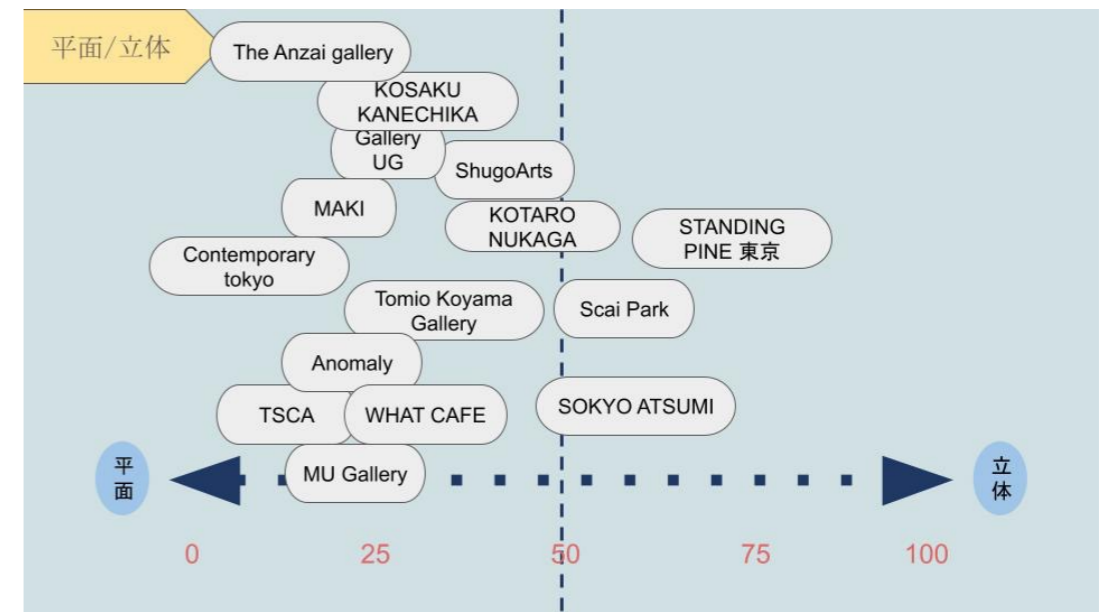
【具象 / 抽象】



(図1)

図1は、各ギャラリーの取り扱う作品を具象、抽象の割合を示したものである。ただし、抽象 / 具象の判断についてはメンバーの判断に従っている。ギャラリーごとに偏りがあるものの、全体として見ると、抽象 / 具象の割合にそれほど大きな差はないことがわかった。

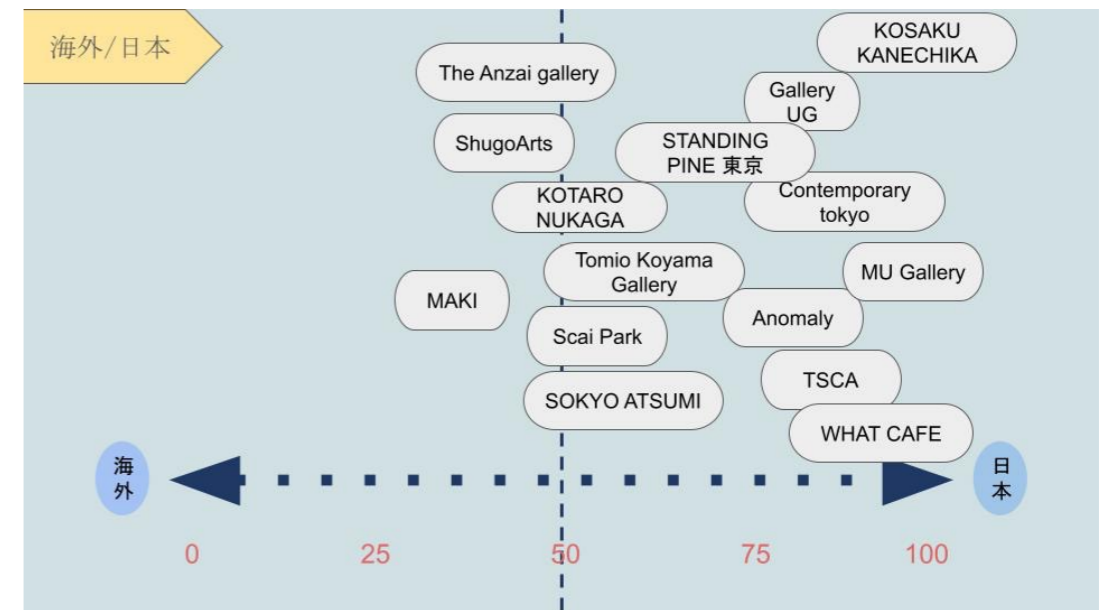
【平面 / 立体】



(図2)

図2は各ギャラリーの作品を平面と立体でグラフ化したものである。立体作品より平面作品の割合が大きい。

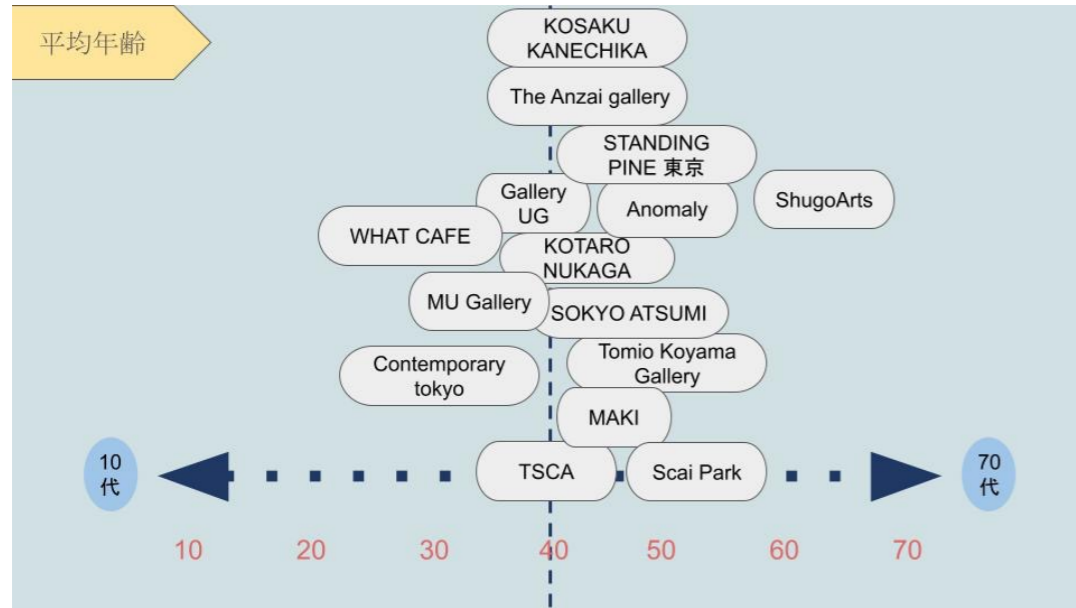
【海外 / 日本】



(図3)

図3は各ギャラリーの所属アーティストの活動拠点を日本と海外とで分けて視覚化したものである。保税倉庫の存在や天王洲という立地から、海外アーティストの取扱いが多いのではないかという推測があったが、実際にはそうではなかったことがわかった。

【平均年齢】



(図4)

図4は所属アーティストの平均年齢を示したものである。ギャラリーによっては60代以上のアーティストを主に取り扱っているものもあり、中堅以上の評価の安定したアーティストが多いことがわかった。

以上の調査から得られた結果は以下である。

ギャラリー全体の特徴として、半数以上が抽象作品を扱うギャラリーであり、具象作品を扱うギャラリーは4割程度であることがわかった。また具象、抽象のどちらかに重きを置いているギャラリーが多く、各ギャラリーによってそれぞれ特性があることがうかがえる。立体作品、平面作品に関わる分析でわかったのは、平面作品が多いのは、ギャラリーによってはスペース自体がさほど大きくないことが、理由の1つであると考えられる。また2割ほどのギャラリーでは、さまざまな角度から立体作品を楽しむことを意図した空間が提供されていた。

さらに、TERRADA ART COMPLEX に属しているギャラリー3つ（TOMIO KOYAMA GALLERY, Takuro Someya Contemporary Art, ANOMALY）を対象に、インタビューを実施した。これらを含め、天王洲のギャラリーの特徴を以下にまとめた。

1. 有名ギャラリーが数多く集まる日本でも特別な場所

天王洲は有名ギャラリーが多数集まる地となっている。その理由の1つは、天王洲のもつ地理的な利点である。天王洲では各ギャラリーが倉庫を利用出来、この地ならではの要素といえる。またすでに多くのギャラリーが集まっているという意味で、世界的にも知名度の高い場所となっている点も、ギャラリーが来店する決め手となっている。さらに交通の便でも利便性の良い立地といえる。

2. 各ギャラリーが独自性をもった展示

天王洲のギャラリーの多くは、所属するアーティストの選定基準において一貫性を持たず、人柄や人間力に重点を置き、ギャラリーとの連携によって相互の価値の向上を目指していると考えられる。また、展覧会を企画するうえでも、コンセプトは個々のアーティスト自身が決定し、作家の方向性や認識のすり合わせを密に行うことによって作家の意志、見せたいものを明確に顧客に伝えることを重要視しているように思われた。さらに、展覧会の頻度が高く、展覧会期間外に作品のビューイングや作品の撮影が可能であることはアートの島である天王洲だから開催できる特性であると考えられる。

3. 幅広い年代のアーティストの活躍と顧客層の存在

天王洲のギャラリーは、有名ギャラリーが多く、評価の安定した年齢層の高いアーティストを多く扱っている一方で、若手のアーティストが活躍できる場ともなっていると考えられる。ここでは6m×6m程の広すぎない会場もあり、若手アーティストにとっても負担が少なく展示できる空間が提供されている。顧客としては、ギャラリーごとに扱う異なる作家・作品の作風にそれぞれ興味のある人が多くいることがわかった。日本では、ギャラリーという敷居が高く誰でも気軽に足を運ぶ事が出来ないイメージがあったが、最近では天王洲地区に若い人たちが多く訪れることから、アートコンプレックスのような施設には、若い世代も美術館のようにアートギャラリーを訪れ、めぐることができるように思われた。

【参考資料】

- YUKIKO MIZUTANI, <https://yukikomizutani.com/japanese/> (最終閲覧 2024 年 3 月 20 日)
 TOKYO INTERNATIONAL GALLERY, <https://tokyointernationalgallery.co.jp/ja/> (最終閲覧 2024 年 3 月 20 日)
 TAKA ISHII GALLERY, <https://www.takaishiigallery.com/jp/> (最終閲覧 2024 年 3 月 20 日)
 The Anzai Gallery, <https://www.theanzaigallery.com> (最終閲覧 2024 年 3 月 20 日)
 KOSAKU KANECHIKA, <http://kosakukanechika.com> (最終閲覧 2024 年 3 月 20 日)
 STANDING PINE 東京, <https://standingpine.jp> (最終閲覧 2024 年 3 月 20 日)
 Takuro Someya Contemporary Art | TSCA, <https://tsca.jp/ja/> (最終閲覧 2024 年 3 月 20 日)
 Tomio Koyama gallery, <http://tomio koyamagallery.com> (最終閲覧 2024 年 3 月 20 日)
 Contemporary tokyo, <https://www.contemporarytokyo.com> (最終閲覧 2024 年 3 月 20 日)
 ShugoArts Studio, <https://shugoarts.com/about/> (最終閲覧 2024 年 3 月 20 日)
 SOKYO ATSUMI, <http://gallery-sokyo.jp> (最終閲覧 2024 年 3 月 20 日)
 KOTARO NUKAGA, <https://kotaronukaga.com> (最終閲覧 2024 年 3 月 20 日)
 MAKI Gallery, <https://www.makigallery.com/ja/> (最終閲覧 2024 年 3 月 20 日)
 Scai Park, <https://www.scaithebathhouse.com/ja/gallery/park/> (最終閲覧 2024 年 3 月 20 日)
 MU gallery, <https://www.mugallery-tokyo.com> (最終閲覧 2024 年 3 月 20 日)
 ANOMALY, <http://anomalytokyo.com> (最終閲覧 2024 年 3 月 20 日)
 Gallery UG, <https://gallery-ug.com> (最終閲覧 2024 年 3 月 20 日)
 T&Y Projects, <https://www.ty-projects.com> (最終閲覧 2024 年 3 月 20 日)

【図表の出典】

(図 1 ~ 4) 正村瞭子 作成

【執筆】

1. 中村由佳 (文化構想 4 年)
2. 水谷柚佑佳 (文化構想 4 年)

【インタビュー】

正村瞭子 (文化構想 4 年)

【調査】

1. 長山楓 Kaede Nagayama (文化構想 4 年)
2. 谷原義基 Yoshiki Tanihara (文化構想 4 年)
3. 石澤果林 Karin Kokuzawa (文化構想 3 年)
4. 富高桜 Sakura Tomitaka (文化構想 3 年)

謝辞 調査にあたり、以下関連の方々にインタビューをさせていただきました。心より感謝申し上げます。

寺田倉庫
 TOMIO KOYAMA GALLERY
 Takuro Someya Contemporary Art
 ANOMALY

6

天王洲におけるパブリックアート・デザイン・建築

Public Art, Design, and Architecture in Tennoz



アートを街づくりの核として打ち出している天王洲アイランドにおいて、ギャラリー以外に重要な要素としてあげられるのは、各所に点在するパブリックアートである。これらのパブリックアートは本地区を歩けば容易に目につき、ギャラリーと並んで、アートの街としての印象を人々に強く与える重大な装置となっている。実際、パブリックアートの存在は、ホームページなどでも大々的にうたわれているが、実際には記載されていない作品もあり、設置の背景や作品の選定、内容などが不明のものもある。そこで、本調査では、パブリックアートと思われるものをすべて拾い出し、設置経緯、作品・作家の選定、作品のテーマ・内容について調べた。同時に、同地区における興味深いデザインや建築についても調査した。以上から浮かびあがったのは、天王洲におけるパブリックアートは、すでに著名なアーティストではなくむしろ若手作家の作品が積極的に選定されていること、倉庫街という地区の特性から壁面を利用したウォールアートが多いこと、誰にでもわかりやすい具象の作品が目立つことなどである。また水に囲まれた特別な環境、および街の歴史が反映されたサイトスペシフィックな作品も見出せた。ここでは、以上の調査結果を活かし、天王洲のパブリックアートをめぐるルート案についても提案してみた。

坂上桂子・小川綾子

プロジェクト概要

本プロジェクトでは、「アートのまち」としての施策を進める天王洲アイルに設置されている「パブリックアート」について3つの点に軸を置き、調査・考察した。1つ目は、現存する30点以上のパブリックアートに関する調査である。この調査では「天王洲アートマップ2023」に記載されていないパブリックアートも含め、天王洲で発見したすべての作品について、作品の形態、具象／抽象といった作風の特徴を調べた。そのうえで本地区におけるパブリックアートの意味や役割を分析し、「アートのまち」としての現在の課題について考察を行った。2つ目は、天王洲アイルにある建築に関する調査である。ここでは天王洲アイルに現存する建物すべてにつき、所有者および建築年を調査しまとめた。その結果、パブリックアートが建物のエントランスや建物外壁に設置されている場合が多いことがわかり、これらの作品設置の経緯を調べるとともに、その特徴を考察した。3つ目は、人々が街を散策する際に役立つ「作品鑑賞ルート」の提案である。これは人々の動線を広げ、パブリックアートをさらに多くの人に観覧してもらうための試みだが、ここではまた、現存する作品に加え、新しく作品を設置する場所についての提案も行った。

以上の調査から、天王洲においては、倉庫建築という特性を活かしたパブリックアートである壁画が、上手く利用されていること、また若手作家による親しみやすい作品が多いことがきわだった特徴としてあげられる。さらに設置場所、および作品の主題の両方について、水辺と関連性のあるものが多く、天王洲という場所性が作品と大きく関わっていることがわかった。これらアート作品は街に明るさをもたらし、休日に訪れる人々に安らぎを与えるものとして、大きな意味を担っているものと考えられる。

1. 目的・調査方法・手順

目的


「アートの街」を打ち出す天王洲アイルにおけるパブリックアートにはどんな特徴があるのか、また建築とどのような関係性があるのかを明らかにしたうえで、人々がこの街を歩く際の動線を広げるための鑑賞ルートの提案を行う。

調査方法・手順

調査は以下の手順で行う。

- 現地フィールドワークを行い、天王洲アイルに設置されているパブリックアートすべてについて写真撮影を行い、作品の設置場所・作品名・作者名・サイズ・特徴などの情報を得て記録する。
- 以上の結果を元に統計的な分析を行い、天王洲におけるパブリックアートの傾向および特徴を明らかにする。
- 現地でのフィールドワークを通して建築の特徴について調査し、アート作品同様に、それらの情報をカードに整理し記録する。
- すべてのパブリックアートおよび、デザイン性の高いアイテム、特徴的な建築を見出し、作品の設置場所に関する課題について考察したうえで、これらを総合的に判断し、「作品鑑賞ルート」を考案する。これらを示した天王洲の新たなアートマップを作成する。なお現地調査とともに、ここでは天王洲の街づくりを推進する寺田倉庫株式会社への質問票によるインタビューも並行して行う。

2. 天王洲におけるパブリックアートの調査

場所	東横イン品川港南口 正面	
作品名	Work 2012	
作者名	三島喜美代 (1932)	
制作年	2012	
サイズ	約H200cm×W150cm	
素材・技法	印刷したセラミックに手彩色	
特徴 (ディスクリプション) ・ その他	見上げるほど巨大なゴミ箱の中に、実際に流通しているものを模した巨大な陶器の段ボールが入っている。ゴミ箱という日常的なものが大きくなることで、非日常的な光景が生まれている。(具象)	
参考文献	美術手帖 三島喜美代 (最終閲覧2023年11月28日) https://bijutsutecho.com/artists/823	

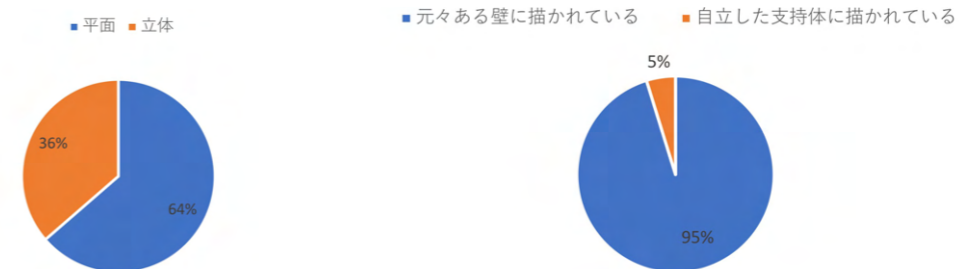
(図1) 調査カード例

調査カード

調査を行った作品および街中のデザインの情報には図のような「調査カード」に記入し、整理した(図1)。項目には「調査日時」、「設置場所」、「作品名」、「作者名」、「制作年」、「サイズ」、「素材・技法」、「作品の特徴」、「具象／抽象」、「参考文献」を設けた。

フィールドワークを通して発見したパブリックアートは計34点であり、ここには既存の「天王洲アートマップ2023」に掲載されていない作品も4点含まれる。これらのパブリックアートにはどのような傾向が見出せるか、統計的な分析を行った。ここでは、作品調査カードに基づき、①作品形式(平面／立体)、②平面作品における支持体(既存の壁／独自の支持体)、③作家の出生年代、④作品の特徴(具象／抽象)、⑤水辺から見える作品の割合、⑥サイト・スペシフィック性がある作品の6項目について分析を行った。

まず作品形式について、平面か立体かで分類した。その結果、平面作品が65%、立体作品が35%であり、平面作品が7割近くを占めるということが明らかになった(図2)。さらに平面作品に関し、支持体別に分類したところ、1点を除くすべてが壁を支持体としていることが判明した(図3)。このように壁画が利用されている点に、天王洲におけるアートプロジェクトの特異性が見出せる。インタビューで寺田倉庫株式会社より得られた回答によれば、天王洲は元々物流の拠点であるため倉庫が多く、窓のない巨大な壁面があり、これらを利用した作品の形態としてウォールアートが選ばれやすい傾向にあるという。よって倉庫の壁面を利用した巨大な壁画作品は、土地の特性を利用している点で天王洲に特有であり、天王洲らしさを反映した作品ということができるだろう。

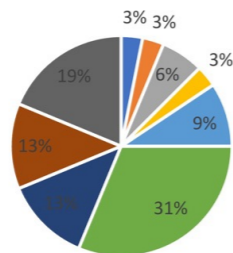


(図2) 平面作品と立体作品の割合

(図3) 平面作品のうち既存の壁を支持体としているものの割合

次に作家の出生年代について分析した結果、80年代以降に出生した作家の数が6割を占め、若手を採用する傾向が強いことがわかった(図4)。中には2000年代生まれの非常に若年の作家も存在し、天王洲アートプロジェクトを若手作家の作品発表の場としていこうとする意図が読み取れる。また壁画作品の多さを先述したが、壁に直接描く作品形式はストリートアートおよびグラフィティと重なる。このようなジャンルの作品を制作する作家は、比較的年齢が若いと考えられ、壁画と相性の良い天王洲は、同時にストリートアート等に関わりのある若手作家とも相性が良いと考えられる。

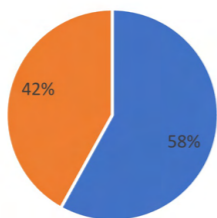
■ 20年代 ■ 30年代 ■ 50年代 ■ 60年代 ■ 70年代
■ 80年代 ■ 90年代 ■ 2000年代 ■ 不明



(図4) アーティストの出生年代の割合

続いて、作品の具象・抽象について考察した。具象芸術と抽象芸術の定義付けはそもそも難しいが、ここでは天王洲のパブリックアートの大きな傾向を見出すべく、具象作品の定義を「一見して何がモチーフとなっているかがわかる」ものとし、それ以外を抽象作品として考えた。その結果、具象作品が58%、抽象作品が42%と、具象作品の方が16%多いということが明らかになった(図5)。作品の親しみやすさの度合いはさまざまな要素により左右されるが、作品が具象的であることはその一つとなりうるだろう。一見して何が表現されているか把握できることにより、子どもおよびアートに特別な関心のない人に対しても分かりやすく、親しみやすさを持ってアプローチできる可能性が高いからである。

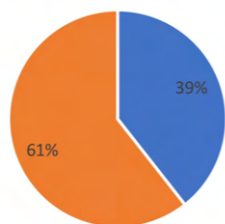
■ 具象 ■ 抽象



(図5) 具象作品と抽象作品の割合

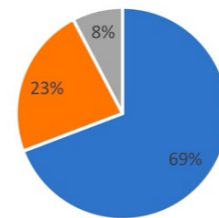
次に、天王洲アイル最大の地理的特徴ともいえる運河と作品の関係性に注目し、水辺から鑑賞可能な作品の割合を調査した。その結果、水辺から見える作品が4割を占めた(図6)。約半分の作品が運河の景観と合わせて鑑賞を楽しめるように配慮されたうえで設置されており、ここからは「運河とアートの街」というイメージを後押しする意図が読み取れる。また5点存在する大壁画のうち4点については、天王洲地区の内外をつなぐ橋からも見えるように設置されていることを発見した。島の外からも視認できる設置場所が選択されていることで、周辺エリアをも巻き込み、人々の生活の中にアートが存在する「アートの景観」の形成が実現していると考えられる。

■ 水辺から見える ■ 見えない



(図6) 水辺から見える作品の割合

■ 水・運河・海 ■ 歴史 ■ 住民



(図7) サイト・スペシフィックな作品のテーマの内訳



(図8) 佐々木恭子《品川くじら》(2008)



(図9) 門秀彦《mirukikuhanasu》(2022)

最後に、サイト・スペシフィック性があるとみなされる作品を発見し、それらに見られるテーマについて分析した。まずサイト・スペシフィックの定義についてであるが、ここでは対象とする作品が、環境、歴史、そこに住まう人々といった、天王洲の種々の「場所の特性」に関し、客観的に見て関連度が高いか否かによって、判断することとした。その結果、全体の約3割である12作品がこれに該当するものと思われた。それぞれのテーマの内訳は「水・運河」が約7割、「歴史」が2割、「住民」が1割となった(図7)。具体的な作品の例としては、まず水門にくじらのモチーフが描かれた《品川くじら》(図8)は、1798年に品川に鯨が出現した事件を踏まえており、土地の歴史を可視化している点で「歴史」のカテゴリーに含まれる作品として数えられる。また、「アイル品川」内のシャッターに描かれた《mirukikuhanasu》(図9)は、アーティストと住民が協働して制作された経緯をもち、天王洲内では唯一の「住民」カテゴリーに分類される作品である。

デザインの発見

本調査では、「デザイン」を「都市機能を担いつつも視覚的に工夫が施されたもの」としてみなし、調査の対象として考察した。その結果、9種類11点を発見した(図10)。図10の1から順に、案内板、分電盤カバー、電話ボックス、換気塔、立体駐車場の目隠し、通路壁の平面オブジェ、遊具となっており、街に点在している。これらの興味を引くデザインは、街を歩く中で自然に目に入ることで、自ずと「アートの街」としての天王洲を印象付けることに繋がっていると考えられる。



(図10) 天王洲のデザイン

3. 天王洲アイルにおける建築の調査

ここでは天王洲アイルに存在する建築すべてについて、建物とパブリックアートとの関連性を考察した。現地調査を行い、パブリックアート設置の経緯や、設置場所の傾向について分析した。

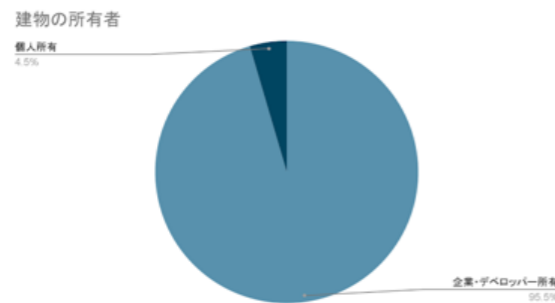
調査カード

「調査カード」の項目としては、「調査日時」、「住所」、「建物名」、「所有者 / 設計者」、「竣工年」、「建築面積」、「建物の特徴」、「参考文献」を設けた。

天王洲における建築の特徴

天王洲アイルは1992年に東京モノレール羽田空港線の駅が開業し、2001年に東京臨海高速鉄道の駅が開業しているが、約30年の歴史しかないこの埋立地にどのような建物が存在し、アートや景観に影響を与えているかを考察した。

本調査ではまず、建物の所有者について顕著な特徴が見られた。全体で計22棟が確認されたが、そのうち95.5%にあたる21棟が企業や行政、デベロッパーの開発によるものであり、個人所有の土地は4.5%と極めて少ないことが分かった(図11)。この調査結果から一般的な住宅地や、歴史的な景観のある街と異なることが分かった。企業やデベロッパーが所有するコンクリート造のビル群は“アートによる街並み形成”や“アートになる島、ハートのある街”というスローガン(注1)を実現させやすい環境であると考えられる。



(図11) 天王洲における建物の所有者の割合

歴史的な景観に特に配慮する必要がない事実は、すべての建物が1990年代以降に建設されていることから自明である。またアート作品の作家について、1980年代以降に生まれた若手を中心となっているという調査結果から、天王洲アイルの街の歴史と同年代のアーティストを積極的に起用していることが推測できる。街の歴史と同年代のアーティストによる作品を採用することで、伝統的な芸術や歴史的な風景ではない、街の歴史に沿った景観の街を形成したいという狙いを感じることが出来た。また、駅の近くにある3棟の連続したビル群は、地元の人とオフィスワーカーの利用が特に目立つ建物であることを発見した(図12)。このビル群は北側から、「天王洲ファーストタワー」「スフィアタワー天王洲」「天王洲オーシャンスクエア」である。3棟はそれぞれ別の会社が所有しているが、1階部分が通り抜けられる設計になっている。屋外テラスや屋内ロビーがあり、駅側から一直線に3棟の1階部分を通過すると運河を望む場所に到り、親水性を軸とした景観を形成する工夫が見られた。



(図12) 平面作品のうち既存の壁を支持体としているものの割合

3棟の一階部分のテラスでは、くつろいでいる人が多く、スーパーやチェーン店のテナントが多く入居していることから、近所の住民や通勤している人に親しみのある空間であることが分かった。美術館やアートギャラリーに来る観光客だけではなく、日常をよく感じさせる風景や親水性の高い空間が積極的に作り出されていると考えられる。

最後に、運河沿いの屋外を対象とした現地調査を行った。ここでは現在マンションが開発されて工事中の場所や(図12の紫の部分)、橋近くのボードウォーク出入口や、運河の上に浮いている船を模した建物が確認できた。また、周辺にはデザイナーズチェアや明らかにデザインされたベンチ、ごみ箱、駐車場パーテーションが設置されているほか、運河にしか設置しえない浮遊型の建造物も見られ、意匠性の高いインテリア・エクステリアが見出された。運河という土地の利を生かした都市計画と、現代アートが施されたインテリア・エクステリア・壁画を融合させる街づくりが推進されていることがわかった。

4. マップ

以上の調査を踏まえ、すべてのパブリックアートやデザイン、および特徴的な建築を示した天王洲のアートマップを新たに作成した(図13)。

大壁画については、壁画作品が天王洲の周辺エリアにも影響をもたらす可能性が高いと考え、より広域的な視点、すなわち天王洲の外側のエリアからも作品が楽しめるものとした。また鑑賞ルートの設定には、以下の2点を主に考慮した。まず、パブリックアートは設置場所、テーマともに運河との関係性が強いいため、水辺とアート作品を同時に楽しめる場所をできるだけ多く通るルート考えた。2つ目に、島と外のエリアを繋ぐどの橋から天王洲に入っても、作品巡りを楽しむことができる周遊コースとした。



(図13) 新たな天王洲のアートマップ

5. 展望と提案

作成した鑑賞ルートに焦点を当て、実際にそれに沿って天王洲を周遊するフィールドワークを行い、その結果、大きく分けて3つのプロジェクトを考えた。

(1) わかりやすく、気負わずに楽しめるアート作品が多いという特徴を生かし、ワークショップの開催など通じて、地域住民に寄り添ったアートプロジェクトを展開すること。(2) 天王洲に限らず、品川等周辺地域にも作品を設置し、天王洲への動線を作ると共に、周辺エリアを巻き込んだアートのある景観の形成による一帯の「エリアおこし」。(3) 天王洲内でもあまりアートが設置されておらず、効果が期待される場所に新規作品を設置することでより街を活性化させる。具体的には以下を提案したい。

ファーストタワー、スフィアタワー、オーシャンスクエアの3棟を貫く動線(図14)は、実際に地域住民が通りぬけに利用しており、また北に向かって通り抜けると天王洲らしいボードウォークの景観が広がっている場所でもあるため、この場所に作品を設置することは「運河とアートの街」のイメージ強化につながると考えられる。



(図14) ビル3棟を貫く動線



(図15) 品川駅へ至る道

品川駅へ至る道(図15)について、品川駅から天王洲間を楽しく散歩できるルートを整え、天王洲へのさらなる人の呼び込みをねらう。また、品川駅からボードウォークへの入り口箇所がわかりにくい見た目となっているため、ここにも作品を設置することでアートの街の始まりを予感させる。具体的な作品案としては、親水性が高い地域であることを踏まえ、水に関わる作品、またはランニングに使われることを想定し、アートと融合したベンチの設置などが良いと考える。

セントラルタワー付近を囲む円形広場(図16)について、1階ホールで常に展覧会を開いている建物であることからアートとの親和性が高く、作品設置に有益な場であると考えられる。具体的な作品案としては、展覧会では多摩美術大学工芸学科の作品展が行われていることから美術学生の作品や、木の植え込みはあるが花が少ない印象のため「生花」+「花にまつわるアート作品」で華やかさを追加するなどが考えられる。



(図16) 円形広場



(図17) 駐車場に至る道

WHAT MUSEUM から裏の駐車場へ至る道 (図 17) については、WHAT MUSEUM を訪れるために天王洲に来た駐車場利用者に対して、「アート」の始まりを示す作品設置が有効と考えられる。

6. まとめ

本調査では、天王洲アイルのパブリックアートに焦点を当て、特徴や傾向の分析、建築とパブリックアートの関係性の把握、作品鑑賞ルートの作成、今後のアートプロジェクトに関する展望と提案を行った。

天王洲地域のパブリックアートについて網羅的に調査を行なった結果、ここでは壁を利用した平面作品、および若手アーティストが多く、ストリートアート性や現代性が高いことがわかった。また、具象的なもの、水辺から見えるアート、水や運河をテーマとするサイト・スペシフィックな作品が多いことにより、アートへの関心度が低い人や天王洲外の人にも「運河とアートの街」というイメージを印象付けやすいものになっていると思われた。

天王洲地域の建築に関する包括的な調査では、個人所有の建築は極めて少なく、全ての建物が 1990 年代に建設されていることがわかった。このことと、パブリックアートの分析結果から、「アートになる島、ハートのある街」というスローガンを実現しやすく、さらに、街の歴史と同じ時代のアートが設置されていることが明らかとなった。また、街づくりの観点で天王洲の景観を見ると、オフィスビルの連立するエリアにおける、親水性の高い空間づくりや、デザインされたストリートファニチャー、PETALS TOKYO などの運河を活かした浮遊型の建造物など、地元の人々やオフィスワーカーにとっても「アート」および「運河」を日常で感じることでできる街づくりがなされていることが判明した。

本調査の最終目標として提案した作品鑑賞ルートでは、天王洲を代表する大壁画を見つつ、より多くの作品に触れられるルートを考案した。そこでは都市計画的な視点も鑑みながら、天王洲の内外を問わず周遊を促しやすい点も考慮されている。同時に、ワークショップの開催、品川周辺エリアを巻き込んだアートのある景観の形成、新規作品の設置場所を示すことで、天王洲の未来の展望を掲げている。

【注】

(注 1) 品川区, 品川区景観計画【重点地区・天王洲地区】天王洲地区景観まちづくりルール アイデアブック, 2019 年, ideabook.pdf (city.shinagawahttps://www.city.shinagawa.tokyo.jp/contentshozon2019/ideabook.pdf.tokyo.jp), (最終閲覧日: 2024.03.07)

【参考文献】

株式会社岡田新一設計事務所, 日本郵船天王洲ビル 1995, 2024
https://www.sites.os-a.co.jp/post/%E6%97%A5%E6%9C%AC%E9%83%B5%E8%88%B9%E5%A4%A9%E7%8E%8B%E6%B4%B2%E3%83%93%E3%83%AB-1995 (最終閲覧日: 2024.03.08)
一般社団法人エアリマナジメン TENOZO, スフィアタワー天王洲, 2024 年
https://www.e-tennoz.com/areaguidance/bldg_sphetower.html (最終閲覧日: 2024.03.08)
一般社団法人エアリマナジメン TENOZO, 天王洲ファーストタワー, 2024 年, https://www.e-tennoz.com/areaguidance/bldg_fast.html (最終閲覧日: 2024.03.08)
株式会社タイソングズアンドカンパニー, HISTORY, 2024 年, https://www.tyson.jp/brewery/history/ (最終閲覧日: 2024.03.08)
寺田倉庫株式会社 (Warehouse TERRADA), COMPANY PROFILE
会社概要, 2024 年, https://www.terrada.co.jp/ja/company/ (最終閲覧日: 2024.03.08)
梓設計, Work 実績紹介, 2024 年, https://www.azusasekai.co.jp/work/view/36 (最終閲覧日: 2024.03.08)

【図表の出典】

(図 1 ~ 6・8・11) 隅田梨奈 作成
(図 7・9・15 ~ 18) 隅田梨奈 撮影
(図 10) 天王洲アートフェスティバル公式ホームページ, https://tennoz-art-festival.com, (最終閲覧日: 2024.03.19)
(図 12・13) 太田万里恵 作成
(図 14) Francisco Abad, Dellacasa 作成

【執筆者】

1. 隅田梨奈 Rina Sumida (文化構想 3 年)
2. 高橋雄大 Yudai Takahashi (文化構想 3 年)
3. 佐々木佳音 Kanon Sasaki (文化構想 4 年)
4. 武村希歩 Kiho Takemura (文化構想 4 年)
5. 中島美結 Miyu Nakajima (文化構想 4 年)
6. 太田万里恵 Marie Ota (創造理工修士 1 年)
7. Francisco A Dellacasa (創造理工修士 1 年)

【インタビュー】ANOMALY ディレクター 山本裕子氏

実施日：2024年2月9日

インタビュー：山本裕子 / Yuko Yamamoto (ANOMALY ディレクター)

インタビュアー：正村瞭子 (文化構想学部 4年)

隅田梨奈 (文化構想学部 3年)

取材場所：TERRADA ART COMPLEX I ANOMALY

ANOMALY

現代美術ギャラリー。山本現代、URANO、ハシモトアートオフィスが合併して2018年にオープンしたギャラリー。主な取り扱い作家は、Chim ↑ Pom from Smappa! Group、榎忠、今津景、津上みゆき、青木野枝、高嶺格、岩崎貴宏、立石大河、小西紀行、篠原有司男、開発好明、横山裕一、柳幸典、浅井裕介ほか。

<http://anomalytokyo.com/top/>

—TERRADA ART COMPLEX へ入居した経緯について教えてください。

寺田倉庫が主導して天王洲をアート地区にする構想が始まった当初から声掛けがありました。ANOMALYの前身のギャラリーである「山本現代」「URANO」はアートコンプレックスで最初に入居したギャラリーの一つです。天王洲という場所はわざわざ足をのぼして訪れる場所であるため、お客さん側にも作品や展覧会を見るマインドセットができていくのが良いです。ワイルドな雰囲気を持つ倉庫街で、所属作家の作品を見せる場として魅力的に感じられました。場所的に、銀座の表通りではできないような実験的な試みを含む展示ができるのも良い点です。天王洲に移転する以前の山本現代は、神楽坂や白金の、いずれも元印刷工場でした。倉庫や工場の跡地は天井が高くスペースが取れ、大型作品の展示も可能です。完全なホワイトキューブではなく、剥き出しになったコンクリートの風合いなど、建物に表情があるのも魅力です。

—天王洲におけるギャラリーのコンセプトは何ですか？

広々としていて、実験的な展示ができる点が天王洲のギャラリーの良さの一つです。日本のギャラリーは海外に比べてスペースが狭いことが多いですが、ここならば日本人作家に大きな作品を作るという経験を提供することができます。客席を設けて映像作品の上映、演劇、パフォーマンスなども行うことができます。

—展覧会のコンセプトについて、サイトスペシフィック性を意識したことはありますか？

ギャラリーの場所が以前ゴミの埋立地であったことに作家が着想を得て、ゴミ問題をテーマにしたグループ展示「ジャンクス・ポーツ」(ANOMALY、2023年)を開催したことがあります。

概ねの現代美術作家は、場所性を鑑み空間を構成していると思います。

—次のスペースの構想はありますか？

天王洲の場所柄と規模と対比して、歓楽街に小さなギャラリーをおけると面白いのではないかと考えており新宿周辺(歌舞伎町、新大久保など)にも置けないかと考えています。

近年、東急歌舞伎町タワー内のパブリックアートプロジェクトに大きく携わったご縁があるので、地元を活性化したいという思いもあります。

—保税倉庫は活用されていますか？

保税倉庫は確かにあった方が良いですが、今のところ活用するほどの案件がない上、寺田の施設を恒常的に使うには利用料が高いため、あまり活用していません。そもそも保税倉庫はレギュレーションが厳しく、設置許可が下りにくいのです。例えばギャラリーとしては、保税倉庫を展覧会会場として利用したら面白いと思いますが、原則として不特定多数の人間によるビューイングが許可されないため、そのような利用ができず残念です。(ただし、アートフェアは誰でも出入りできますが、実は保税ゾーンとなっています)。普通の場合に入れるのは、一時輸入税の負担が大きいです。作品が売れていないのに、先に税金を払わなければならない、よって高値の作品であるほど扱いづらいという現状があります。以前、加盟している業界団体CADAN(日本現代美術商協会)で自分たちの保税倉庫を持ちたいという考えもありましたが、現在のシステムではかなり難しいです。

—ターゲット層について教えてください。

作品購入者のターゲット設定などは特にしていません。業界が狭く、購入者の顔が見えているため「〇〇さんが好きそう」という紹介をしたり受けたりすることは多いです。

作品は一点もののため、一人一人へのアプローチを大切にしています。接客は基本的に、作家のプロフィールや制作意図などの情報を伝えたりご紹介はしますが、無理な営業はしていません。

—取り扱うアーティストはどのようにして決めているのでしょうか？

ギャラリーから声をかけることも、アーティストから声をかけてくることもあります。また、仲介者が存在することもあります。ご縁や人との相性も重要です。ANOMALYは、橋本を含め3人のディレクターがいて三者三様なので、紙媒体のメディアを読む時のように、偶然や予期せぬものとの出会いを提供することができるギャラリーです。同種のものだけがクラスターになっているのはわかりやすいですが意外性に欠けます。ギャラリーとしても様々なタイプのアーティストを取り扱い、一つの系統に収斂させないよう自由にしています。区分けされていない余白にこそ、新たなものが生まれる面白さがあると考えています。ギャラリーで出会う所属作家同士が化学反応を起こすこともあります。

—ギャラリーとアーティストは作品制作の上でどのように協働していますか？

アプローチは作家によって異なります。ミーティングを繰り返し一人で制作するアーティストもいれば、プロジェクト的にリサーチを行ったり、外部の人を手配したり協働するアーティストもいます。ギャラリーの良さは、作家との距離が近く、考えていることや新作が生まれる過程に立ち会えることで、それは素晴らしい経験です。

住民から見た天王洲

Tennoz from a Resident's Perspective

影山 幸一 / Koichi Kageyama

天王洲を考えることは、自分史を振り返ることもあった。私は1961年東京タワーが立つ港区の飯倉（現麻布台）に生まれた。都心ではあるが当時は木造の一軒家が密集した地域で、木材や金属加工をする職人がいて、町会のお祭りは子供たちで賑わっていた。家の隣は吉田兼吉さんという舞台美術家の家だった。その12坪の家の中には演劇用の舞台があり、当時NHKテレビの子供番組で人気だった3匹の子豚の着ぐるみ人形が置かれていた。子供の遊び場としてはもってこいの場所で、吉田さんによく叱られた覚えがある。都市計画によって、その下町的な集落はビルに変わってしまい、1989年家族と共に品川区東品川3丁目へ転居した。

当時、東品川は準工業地帯で倉庫が多く、打ちっぱなしのゴルフ練習場がある殺風景なウォーターフロントだった。しかし、1992年にモノレールの「天王洲アイル駅」ができ、1996年にはJALビルが竣工、2001年に臨海線「天王洲アイル駅」が開業すると、高層マンションが年々増えていった。

先日(2025.4)久しぶりに生まれ育った麻布台へ行ってみた。小学校の行き帰りに毎日見ていたソ連大使館(現ロシア大使館)は、かつて鬱蒼としていた樹木がさっぱりと剪定され、三色旗が掲げられていた。道路を隔てた斜め前にあった重厚な建物の麻布郵便局は、麻布台ヒルズとなっていた。小学校へ行く前に記念切手を買うためによく並んでいたが、その時触った大理石の柱の冷たい感触が甦ってきた。

天王洲(東品川2丁目)は、企業のビルが点在する商業地である。目黒川の河口と合流する天王洲運河の水門から始まる水に囲まれた景観には、ボードウォークが巡り、人と水とが融合し、屋形船が行き交う大都市東京の中でも特筆すべき独特な日常が息づいている。その2丁目には、ブラインドサッカーの国際公式戦(2021)が開催されたサッカーグラウンドが広がる「天王洲公園」があり、グラウンドから見上げる水辺に建つ三信倉庫ビルの壁面全面には、浅井裕介の《どこまでも繋がっていく》(2019)が、色褪せず水色の籠が描かれている。

目黒川河口に架かる白いアイル橋は、「天王洲公園」と「東品川海上公園」(東品川3丁目)をつないでおり、夏には花火大会が開催される。かつてゴルフ練習場であったこの地が整地され、「東品川海上公園」は春になれば桜の花咲く並木道となり、隣接する「東京都下水道局東品川ポンプ所」の屋上も、芝生と珍しい植栽が植えられ「屋上庭園」として住民に親しまれている。

住宅地である東品川3丁目には5つの町会・自治会がある。私の住む東親会は約8,400世帯、18,000人と品川区で最大の町会だ。江戸時代の香りが残っていて、旧東海道が目前であり、祭りの時は御神輿を担いで、住民のいで立ちが粋な姿に様変わりする。新しいマンションが建ち、城南第二小学校が改築される3丁目のヤングファミリー層と、「アートになる島、ハートのある街」をスローガンにイノベーションを進める2丁目の天王洲とを結びつけて、地域住民の幸福度を向上させることができるのではないかな。

国立・東京海洋大学と運河を隔てた天王洲は「まち全体がミュージアムのような天王洲」を目指しているという。同じく水に囲まれた都市として、東南アジアの中心を目指す人口約564万人の東京23区よりやや大きい島国「シンガポール共和国」が今輝いている。英国の植民地から独立し、多民族・多宗教の国を自然と芸術の力によって新しい価値を創出している。日本人アーティストや庭師も参加し、様々なアクティビティやエンターテインメントが制作され、特にチャンギ国際空港は、世界の空港人気ランキングで複数回1位を獲得しており、空港自体が目的地となるほどの魅力的な施設となっている。シンガポールをヒントに、天王洲が地域や世界に開放されていくよう、地元住民とのふれあいの機会を増やしてもらいたい。

住民参加型のイベントや、ボランティアによる定期的なアートガイドツアーなど、“作り手側”ではない“受け手側”である住民が能動的に参加できることもあるだろう。“受け手”である鑑賞者や地域住民については今まで多く語られてこなかった。“見る方法”の研究、すなわち“受け手側”の研究がもっとあってもいいかもしれない。品川区には美術館が少なく、学芸員のいる社会教育施設としてのミュージアムが求められている。水に囲まれた天王洲が安心・安全の場であり、交流の拠点となって住民からも、海外を含めた他地域の人たちからも愛されるように、天王洲の物語を共に紡いで行けることを願っている。

天王洲はどこに行く？

Where Is Tennoz Heading?

大内 政男 / Masao Ouchi

1990年代、バブル経済の末期に開発された天王洲はバブルの崩壊を経て、「アートになる島・ハートのある街」をコンセプトに魅力的な賑わい空間を備えた街へと変貌している。ボンDstリート周辺のアートな香りを漂わせる倉庫街、運河沿いのボードウォーク、水上レストランなど、都内の他エリアには無い特異性とポテンシャルを備えた街である。しかし同時にこの街の在り様には、ある種の違和感と疑問をも併せて抱かせる街でもある。

私は「まちあるきWS」に参加するにあたり職業柄、必ずその場所の都市計画上の位置付、用途地域や容積率などを確認する。驚くことに22haの小さな埋め立て地には公園を除き、ほとんどすべてのエリアが商業地域、容積500%という高容積が指定されている。この事実からは、島の全域に駅周辺にみられる高層ビルが立ち並ぶ様子が想像されるが、現在の姿は違う。天王洲ではバブル以降の経済停滞で高層ビル群の街づくりが止まり、2000年以降には既存の倉庫を活用し賑わいを生み出す取り組みが進められた。倉庫の持つ無機質な外観や高い天井の大空間は現代アートとの親和性が良く、倉庫街だからこそ創り出せる独特のアートの感覚を醸し出すことに成功している。街づくりが指定容積の高度利用という方向性から転換され、既存の建物を活用した取り組みが新たな賑わいを生み出し、天王洲のコンセプト「アートの島」を具現化している現在の姿は、様々な意味でこれからの街づくり、都市開発の在り方に一石を投じている。

但し、違和感と疑問は残る。天王洲には住宅が少なく住もう人が少ない。天王洲のショップやアート関連の施設は日常的に人が立ち寄る性格のものではなく、報告書の調査にもあるようにボンDstリート周辺と水辺空間を訪れる多くの人々は、イベントを目的に訪れる人、休日に時間を過ごす目的で島の外から訪れる近隣の人が主であり、広く多くの人を引き寄せる力は持ち合わせていない。ボンDstリートが持つアートの感覚の維持にはこの程度の賑わいを是とする暗黙の了解があるかもしれないが、それではこの街のポテンシャルを十分に生かしているとは言えない。ある種の矛盾を内包して現在の天王洲があり、この街が何処に向かい誰のための街なのか、まだ見えてこない。

この絶妙なバランスの上にある現在の天王洲に黒船的な変化を齎すかもしれないプロジェクトが進行している。ボンDstリエットの入り口に超高層住宅が建設される。公表されている内容ではファミリーが十分に住める広さの住宅が用意され、新たな世代の住民が定住する事が想定される。超高層住宅の出現が天王洲にとって好ましい変化かどうかは現時点で評価できないが、都市計画上の位置付けが変わらない限り、引き続き超高層住宅が建設される事は大いに考えられる。新たな住民が天王洲の現状をどう捉え、どう変化させていくのか注目していきたい。この住宅は2027年の秋に完成する。5年後、10年後の「まちあるきWS」ではその変化を見る事が出来るかもしれない。

新宿駅西口地区 NISHI-SHINJUKU

1

公共空間を移動する人々の相互作用とコンフリクト

Interactions and Conflicts among People Moving through Public Space



このグループでは、西新宿地区における街路や地下道における人々の移動において、どのような相互作用が行われ、あるいはどのようなコンフリクトが生じているかを検討することをテーマとした。実際に街路や地下道を歩くなかで、横になることができないように工作したベンチや、通路脇で座り込むことを拒むかのような「動く歩道」、人々の行動を監視できる「スマートポール」など、道路や公園といった公共空間において、人々の行動の選択肢を狭めるような仕組みがいくつか見出され、こうした仕組みを「排除」としてとらえている。それは過去に路上生活者が場所を占有しないように工作物を設置した、いわゆる「排除アート」の系列に連なるものである。一方で、より一般的には、街路樹や植栽が沿道の建物を隠すような形で設置されていることで、人々の通行を暗黙のうちに統制しており、建物を利用する心理的な障壁になっているのではないかという問題提起が行われる。こうした心理的障壁が歩く楽しさを阻害している可能性があり、より「歩いていて楽しい」という経験を得られるようにするためにいくつかの提言が行われる。

池田祥英、河野昌広、小藪明生

プロジェクト概要

本プロジェクトは新宿駅西口周辺の地上街路や地下通路における人々の移動に着目して、そこでどのような相互作用やコンフリクトが生じているかを考察したうえで、新宿駅西口地区をより良くするための提案を行うものである。

飲食店や商業施設が立ち並び東口や南口と比較すると、新宿駅西口はオフィスビルが立ち並び、いわば「仕事をするための場所」となっている。また、元々路上生活者が多かったことから、そのような人々が路上で寝食することを阻害するための「排除アート」も設置されていた。現在では新宿駅西口周辺の再開発に伴い、それら、いわゆる「排除アート」の多くは撤去されている。

本調査では、まず「排除アート」のような、滞留する人々を妨げる仕組みとなっているものの現状を調査し、我々独自に「排除」の定義づけをしておいた。その後、新宿区が発表している「新宿区都市マスタープラン」(2007年12月)や「新宿区まちづくり長期計画」(2017年12月)などを参照し、新宿区が今後どのようなまちづくりを理想としているのかを踏まえたうえで、「移動」「排除」「滞留」などをキーワードとして新宿駅西口地区をより良くするための提案を行った。

1. 新宿駅西口の現状

①西口地下通路

我々は、移動の中で、短時間その場に留まる「滞留」を防ぐのではなく、移動の動作を完全に止め、その場に居座る「滞在」を防ぐことを「排除」とし、そのような効果を持つ路上の構築物を包括的に「排除アート」と定義する。新宿駅西口の人の流れと排除アートを調査するにあたり、まず西口地下通路の観察を行う。

はじめに、西口地下通路に設置されていた細長い椅子と動く歩道に注目する。まず細長い椅子について、椅子である以上、短期的に腰掛けることは推奨されているが、安定して楽に座ることのできない細長い形状をしているため、長時間座り続けることは難しいと考えられる(図1)。このことから、長時間の滞在が起りやすい通路の隅に設置することで、その場所で寝るなどの滞在を排除する「排除アート」であると考えられる。

動く歩道は、機械の動きによってスピードと動く方向をそれぞれ一通りに限定することで、人々の流れを制御している。そのため、動く歩道が設置された場所では、滞留することが物理的に不可能である。このことから、細長い椅子と同様に動く歩道も「排除アート」であると考えられる。また動く歩道は時間帯によって、新宿駅西口と都庁前間の進行方向が変わるようになっており、人々の移動を制御する機能も備えている。動く歩道が設置されたエリアは、深夜の時間帯になると自動で出入り口が閉鎖されるようになっており、これも排除のための仕組みの一つとなっている。



(図1) 地下通路の椅子



(図2) 動く歩道の看板

②都庁前

都庁前では、地下鉄の排気口上の覆いと、都庁前広場から歩道へ接続する階段に設置されたベンチに着目する。都庁周辺には大手ホテルが集積しており、外国人観光客の利用が多い。そのような外国から来た人々の目に多く触れる通りでは、より一層徹底した「滞在」の排除や好ましい「滞留」の創出などの、人々の移動をコントロールする仕組みが見られる。より大きな視点で見れば、それらは外から見た日本、東京や新宿のイメージをコントロールしようとしているのだと考えられる。

地下鉄の排気口上の覆い(図3)は、ただでさえ排気口の上という滞在には適さない場所に、さらに鉄の覆いを被せることによって、路上生活する人々が排気口上で寝食することを防ぐなど、完全に滞在を排除する仕組みとなっている。一方で、都庁前広場から歩道へ接続する部分にある階段には、ところどころにゆったりと座れるベンチが設置されている(図4)。都庁に行き来する人々や監視の目があるため、長時間滞在することは難しい場所であるという前提で、休憩など短時間での好ましい滞留を促すという意図が読み取れる。



(図3) 地下鉄の排気口上の覆い



(図4) 階段に設置されたベンチ

③工学院大学前

工学院大学前では、広場に設置されているベンチとスマートポールに注目する。工学院大学前の広場では、比較的座りやすいベンチ(図5)が多数設置されており、ベンチ上の仕切りもそれほど高く鋭いものではないため、人が寝るなど、長時間の滞在も不可能ではないように思われる。しかし、ビルの目の前に設置されているため、ビルに取り付けられた防犯カメラによって監視されており、長時間滞在していると警備員が来ることも予想される。このように一見、睡眠などによる長時間の滞在が可能に思われる場所は存在しているが、防犯カメラや警備によって排除される仕組みとなっている。また、工学院大学前広場の周囲には注意喚起のポールが隙間なく設置され、スケートボードの侵入が禁止されている。

次に、工学院大学前以外の場所に設置されていたスマートポールについて検討する。スマートポールとは、5GアンテナやWi-Fi機能を搭載し、人流計測カメラや環境センサーによって都市環境を測定するなど、多数の機能を備えた最新の都市インフラである。スマートポールには、サイネージ型、ポール型の二種類があり、サイネージ型には、視覚的に人々に情報を伝達するデジタルサイネージも搭載されている。工学院大学前には、サイネージ型が設置されていた(図6)。先に述べたように、スマートポールにはカメラが搭載されており、治安維持のために、都市空間の監視の役割にもなっていると考えられる。また、スマートポールは絶えずカメラで都市環境を測定しており、その際に「プライバシーの権利」が尊重される相手として想定されているのは「私有財産を持つ人」である。路上生活者は「プライバシーの権利」の観点からも排除されていると言える。



(図5) 工学院大学前のベンチ



(図6) スマートポール

④新宿中央公園

新宿中央公園では、人々がくつろぐスペースはあるものの、テーブルやベンチが用意されたエリアでは利用時間の制限があるほか、「排除ベンチ」も多数見られた。「排除ベンチ」とは、ベンチの形状や仕切りなどにより、路上生活者などが長時間滞在することを妨げる仕組みとなっているベンチのことである。新宿中央公園に設置されたベンチには、当初は排除の機能が備えられていなかったが、後から仕切りを加えた形跡があるものがある(図7)。また仕切りをつけたものでもなく、新宿ナイアガラの滝付近に設置されたベンチでは、幅が狭く座面がなだらかな傾斜を帯びた形状をしていることで排除の機能を有しているものも見られる(図8)。



(図7) 仕切りが加えられたベンチ



(図8) 傾斜を帯びたベンチ

現状を踏まえて

以上のように、新宿駅西口周辺における人々の移動に関して「排除」をキーワードとして、長時間に渡っての滞在を「排除」する仕組みを見出し、分析した。新宿駅西口地区は、長年路上生活者が多い地域であるため、街全体を通してそのような人々の滞在を「排除」しようとする傾向が強い。上記で挙げた例からも分かるように「排除」の機能を有するものが多く、それによって来訪者や歩行者が歩く上で魅力的な街とは言い難い印象を受ける。また、新宿駅西口周辺は、東京都庁舎をはじめとしたオフィス街であり、「仕事をする場所」という目的が明確な人が主な来訪者であるため、歩くことが目的となるような、街をゆったりとしたのしむ「街ブラ」をするような特性はないと言える。駅からオフィスへ向かうための、いわば通路であり、オフィスの中に人が閉じているのではないかと考えられる。

ここまで「排除」という語を多用してきたが、以上のような新宿駅西口周辺のいわゆる「排除」機能を分析したうえで、あらためて「排除」という言葉を定義づけたい。ここまでは、路上生活者などが長時間に渡って同じ場所に滞在することを妨げる、という狭い意味で「排除」の語を用いてきた。ここで、そのような狭義での「排除」では含みきれない「排除」の例を挙げたい。例えば、新宿駅から都庁への地上街路では街路樹や花壇などの緑が多い印象を受けるのだが(図9)、それは自然保護や景観という観点以外にも、ある意味「排除」の機能が備わっているのではないかと、ということである。具体的には、地上街路に街路樹や花壇があることで、人々が歩く方向などが自然と規定され、人々の流れが緩やかにコントロールされたり、ビルの周囲を樹木などの緑で囲うことによって、ビルの中に関係者以外の人々が入っていくことがためらわれたりするのである。また、短時間その場に留まる「滞留」を防ぐことではなく、移動の動作を完全に止め、その場に居座る「滞在」を防ぐことを「排除」としてきたが、より歩行者や、歩いていて魅力的な街と関係があるのは「滞留」の方である。ここからは「滞留」に着眼点を移し、「排除」の定義として「滞留を妨げるもの」ではなく、「滞留を管理・コントロールし回遊とのバランスを取るもの」として考える。また、ここで述べた「回遊」とは利便性の向上としてではなく、訪問者に町や建築から遊びや発見の機会を与えることで外部からの訪問者がゆとりを持って移動できることを指す。



(図9) 中央に花壇を設置している都庁前の歩道

2. 新宿区が示すまちづくりの理想と現状の課題

新宿区が示すまちづくりの理想

新宿駅西口地区の現状を踏まえ、より良いまちづくりのための提案を行うにあたり、新宿区が実際に策定した「新宿区都市マスタープラン」(2007年12月)と「新宿区まちづくり長期計画」(2017年12月)の二つのまちづくり計画書を参照することにした。

まず、「新宿区都市マスタープラン」では、2007年からおおむね20年後(2027年)を想定した新宿区の「めざすまちの姿」が、『新宿力』で創造する、やすらぎとにぎわいのまち』だとして構想されていた。そこから10年後に策定された「新宿区まちづくり長期計画」でも、「新宿区都市マスタープラン」で策定された構想とほぼ同じ方針ではあるが、東日本大震災(2011年)や熊本地震(2016年)のような大規模災害の発生や、東京2020オリンピック・パラリンピック競技大会の開催決定などの影響が見られる。2007年版の「新宿区都市マスタープラン」では災害への課題意識はあまり見られなかったが、2011年の東日本大震災の際に帰宅困難者が大量に発生してしまったことが影響して、2017年版の「新宿区まちづくり長期計画」以降は、かなり強く災害時の対策を試みようとしている。具体的には、新宿中央公園を避難場所として、「ぼうさいトイレ椅子」や「かまどベンチ」が多く設置された。東京2020オリンピック・パラリンピックの影響を受けたと考えられる部分は、新宿駅周辺を大きくまとめて創造交流地区とすることが目指されていることなどに見出せる。また、新宿区全体で計画を策定した旧計画書を、エリアごとや課題ごとで分け、より細かな計画を策定したということが「新宿区都市マスタープラン」と「新宿区まちづくり長期計画」での主な変化である。しかし、2007年の「新宿区都市

マスタープラン」も、2017年の「新宿区まちづくり長期計画」も、具体的なまちづくりの計画というよりは概念や理念を示したものになっている。そして、新宿全体についてのことであり、我々がまちあるきの対象としている新宿駅西口周辺に特化したものではないため、エリアに絞った計画を参照する必要性が生じた。

そこで、我々が研究対象としているエリアに特化した「西新宿地区まちづくり指針」（2014年3月）を参照することにした。「西新宿地区まちづくり指針」は、新宿区と一般社団法人新宿副都心エリア環境改善委員会が、西新宿の超高層ビルの公開空地等を活用した賑わい形成や、防災性向上等の地域価値の向上に資するまちづくりを目指すために策定したものであり、官民の連携という特徴がある。「西新宿地区まちづくり指針」でも「新宿区まちづくり長期計画」と同様に災害時の対策などについて言及しているが、公園の魅力向上や緑を増やす計画や、西新宿の課題である歩行者の円滑な移動や道路の改善、地区内道路を自動車ではなく歩行者主体の道路に切り替えることが盛り込まれた回遊性の向上やバリアフリー、移動モビリティの導入、などが述べられていた。

現状の課題

新宿駅西口周辺の現在の課題として、移動のしづらさが挙げられる。例えば2028年度までの新宿駅工事により、駅構内・周辺の移動経路が遮断されている。西新宿の街中に段差や樹木などの障害物が多いこともスムーズな移動を制限する要因となっている。新宿全体としても、新宿駅自体が大きな駅であるために駅の西と東で街が完全に分断されてしまっている。これでは歩行者にとって連続性のあるスムーズな移動は困難である。また新宿は地上と地下部分が重なり合っている。しかし地上と地下がうまく連結していないために、歩行者にとっては自身が今どこにいるのかという現在地が把握しにくい構造になっている。新宿駅から都庁へと続く地下道に設置された動く歩道も、あまり利用されていない。こうした要因により、現状の西新宿は、歩行者にとって目的地に至るルートや自身の現在地が非常にわかりづらい状況となっている。

3. 提案

提案の方向性

本提案は、西新宿はどんな街になっていくべきかという問いと、そのためにどのようなものを導入すれば良いかという問いに基づき、西新宿のまちづくりを進めるための方向性を示している。提案の核は、「ウォーカブル」な西新宿を実現することである。「ウォーカブル」には二つの側面がある。一つ目は安全に楽に歩けること、二つ目が歩いていて楽しいことである。具体的な提案を三つ挙げる。

① 「遊びと発見」を目的とした地下通路

現在の新宿駅西口の地下通路は、通勤・退勤者の通行が多く、同様の時間帯・同一の方向に人が流れやすい。地下通路の動く歩道も、その機能によって一方向への著しい流動化を助長している。地下道の歩行者は誰もが立ち止まることなく流れていく。そこで、ただ移動するための空間となっている状況を解消すべく、あまり使用されていない動く歩道を撤去し、そのスペースに壁画や彫刻などのアート作品を設置することで滞留を作り出すことができる。この提案は、丸の内ストリートギャラリーやファール立川のような「遊びと発見」をテーマとした地下通路を参考にしている。

② LEDビジョンとスマホを用いた案内

LEDビジョンとはLEDを使用し、高精度・高コントラストの映像を映すことのできるディスプレイシステムのことである。このLEDビジョンを床に設置し、専用のアプリを使用して行きたい場所を設定することで位置情報に合わせて床のLEDビジョンに進む方向と残り距離、残り時間が表示されるシステムを作る。また身体障害者でも利用できるように、アプリに身体情報を登録しておくことで階段を使う必要のない道など、人に合わせたルート表示できるようにする。

この提案におけるメリットとしては、視覚的な面白さはもちろん、新宿地下通路開発による経路の変更にも対応できるよう情報を更新することで日々変化する新宿地下道の視認性を確保することができ、迷うことがなくなる。また、LEDビジョンは耐久性が高く、長期間の運用に適しており、花などに比べて手入れが少なく済む。そして空いているスペースに新宿で行われるイベントの告知を流すことで街の活性化にもつながる。この提案におけるデメリットは、他人がどこに向かうかある程度予測がつかないため防犯の観点からは望ましくないこと、光を発し続けることで精神的・物理的な排除要素が存在してしまう可能性があることが挙げられる。

③ 「アーバン・コア」で地上と地下を繋ぐ

「アーバン・コア」は、2007年に策定された「渋谷駅中心地区まちづくりガイドライン」で提唱されたものである。渋谷ヒカリエの地下3階から地上4階までをつなぐエスカレーターホールがアーバン・コアの第1号である。駅と街、地下と地上を簡便に結び付け、歩行者のスムーズな移動を実現する仕掛けと言える。

具体的には、太陽光が届かない地下空間にデジタルサイネージを活用し、地上と地下の連続性を強化する。現状、高層ビルの地下空間は十分に繋がっておらず、地下では地上にあるランドマークが分かりにくいという課題がある。したがって、地下空間でも上に何が存在しているかが一目で分かるよう、デジタルサイネージを設置する。例えば、地下鉄銀座駅の出口には出た先にあるランドマークのデザインが施されており、利用者が直感的に地上の状況を把握できるようになっている。同様の案内を、サイネージの情報により西新宿でも行うことを想定している。現状では、ビルを囲む緑がかえってビル内部へのアクセスを妨げ、中の様子を見えづらくしているという問題があり、サイネージを用いることで地下からビル内部に入る敷居を下げ、より親しみやすい空間を創出する。

これらの提案をするうえで設定した「ウォーカブル」という観点は、西新宿の現状課題を解決し、安全かつ楽しく歩くことのできるまちづくりへの重要な指針のひとつである。連続性のある移動を可能にして機能的なまちづくりを目指すだけでなく、適度な「滞留」をコントロールする魅力的なまちづくりが、今後の西新宿の目指すべき方向性であると考えられる。

【参考文献】

東京都ホームページ「西新宿の新たな生活を支える5G搭載スマートポール」

https://www.digitalservice.metro.tokyo.lg.jp/business/smart-tokyo/5g-connected/kiji_01#:~:text=%E3%82%B9%E3%83%9E%E3%83%BC%E3%83%88%E3%83%9D%E3%83%BC%E3%83%AB%E3%81%A3%E3%81%A6%E4%BD%95.%E6%AC%A1%E4%B8%96%E4%BB%A3%E9%83%BD%E5%B8%82%E3%82%A4%E3%83%B3%E3%83%95%E3%83%A9%E3%81%A7%E3%81%99%E3%80%82 (2025年3月21日最終アクセス)

東京都ホームページ「スマートポールの設置」

<https://www.digitalservice.metro.tokyo.lg.jp/business/tokyo-data-highway/smart-pole> (2025年3月21日最終アクセス)

【図表の出典】

(図1・4～8) 東出光貴 撮影

(図2・3・9) 西山夏海 撮影

【執筆者】

1. 東出光貴 Koki Higashide (文化構想4年)
2. 西山夏海 Natsumi Nishiyama (文化構想4年)
3. 島田悠 Yu Shimada (文化構想4年)
4. 尹偉尽 Wijin Yun (文化構想3年)
5. 若木凜 Rin Wakaki (文化構想3年)

2

シッティング・プレイスとそこからの風景

Sitting Place and the View from There



西新宿の高層ビル街には、かつてはほとんど腰を下ろすスペースがなく、また長い地下通路に設置された滞留者排除のための突起物などは、それ自体が人々に座ることを拒否するもので、なかなか生身の人間にとって快適な「シッティング・プレイス」を見つけることが難しかった。それでも近年は超高層ビルの足元の空間などに工夫が凝らされたりリノベーションがなされるなど、歩行者や滞在者にフレンドリーな場所も増えつつある。

ここではそうした新旧のシッティング・プレイスに注目して、一旦そこに腰を下ろすと目の前にどんな風景が見えるのかを調べて、その場所の持つ空間性を、単に座り場所自体のハードとしての良し悪しだけでなく、そこから見える風景を組み合わせることで、考察してみようというものである。

シッティング・プレイスは意図して作られたベンチなどに限らず、歩行者が自ら見出す腰の下ろせる場所も含まれ、何が人に座ろうとする気持ちを起こさせるのかについても考えてみよう。ベンチそのものにもそこまで意図して計画されたものもある一方で、必ずしも意識されていないものもありそうである。

古谷誠章

プロジェクト概要

本プロジェクトは、「シッティング・プレイスとそこからの風景」をテーマに、新宿駅西口エリアのシッティング・プレイスの現状分析と改善提案を行ったものである。調査では、新宿駅西口広場や新宿中央公園を含む9つのシッティング・プレイスを対象に、利用者層や周辺環境を踏まえた類型化を実施した。さらに、既存のシッティング・プレイスの改善案として「エステック情報ビル前」と「都庁前広場」を選定し、木製ベンチや花壇の設置、芝生の導入、可動式テーブル・椅子の設置などを提案した。これにより、オフィスワーカーや観光客を含む幅広い層が快適に滞留できる空間を創出し、新宿駅西口エリアの魅力向上を図ることを目的とした。今後は、提案の実現可能性や管理運用の面での課題を精査し、持続的に活用できるシッティング・プレイスのあり方を模索していきたい。

1. エリアごとの特徴、まとめ

私たちは、「シッティング・プレイスとそこからの風景」というテーマで、新宿駅西口エリアに新たなシッティング・プレイスの提案を行う目的で調査を行った。今回の調査における「シッティング・プレイス」とは、公共物として設置されたベンチや椅子に加えて、椅子の形状をしていない場合でも腰を掛けられる物も含めて定義した。提案を行うために、私たちは新宿駅西口エリアに存在するシッティング・プレイスおよび、滞留を生み出す場所を調査した。調査により発見された場所としては、以下の10か所が挙げられる。

- ①新宿駅西口地下通路
- ②新宿三井ビルディング 55HIROBA
- ③東京都庁展望室
- ④都庁前広場
- ⑤エステック情報ビル前
- ⑥工学院大学エステック広場
- ⑦新宿センタービル
- ⑧新宿アイランド パティオ
- ⑨新宿野村ビル サンクンガーデン
- ⑩新宿中央公園

シッティング・プレイスに該当した10の場所では、建物や立地によって、利用者層やシッティング・プレイスの特徴に違いが見られた。そこで、エリアごとにシッティング・プレイスの類型化を行った。新宿駅西口エリアを、中央公園を除いた大きく2つのエリアに分類し、利用人数の多寡、利用者層、周辺環境の特徴をまとめ、各エリアの特徴を整理した(図1)。



(図1) 特徴の場所の分析

以上の調査では、商業施設にシッティング・プレイスが併設されていると、人々の滞留を促しやすくなることや、人の滞留が目的とされて設置されるシッティング・プレイスには緑地や花壇が高い割合で採用されていることが明らかとなった。そのためここでは、大規模オフィスエリアにおける新たな提案を視野に入れ、具体的な場所を決定するため、良いシッティング・プレイスに求められる条件を考察することにした。

2. 滞留を生み出すことが可能なシッティング・プレイスの条件

ここでは、10か所のシッティング・プレイスを「屋内施設」、「屋外施設」、「ビル内にある広場」の3種類に分類し、それぞれ比較分析を行った。

①屋内施設について

10のシッティング・プレイスのうち、四方が壁に囲まれており室内に座る物体が存在する西口地下広場と都庁展望室を屋内施設に分類した(図2)。

	良い点	悪い点
西口地下通路	・ 駅からのアクセスが良い	・ 椅子の座り心地と高さ ・ 人の往来が激しく落ち着きがない ・ 閉塞感がある
都庁北展望室 都庁南展望室	・ 空調が効いている ・ 椅子が木材	・ 人が多すぎる ・ 行くのが面倒

(図2) 屋内施設/良い点・悪い点

「西口地下通路」は駅からのアクセスが良いものの、椅子の座り心地が悪いのみならず閉塞感を感じさせるシッティング・プレイスだった。対して、「都庁展望室」は空調が効いた空間で木材の椅子があるものの、駅からのアクセスが悪い。一方、「都庁展望室」においてはともに、気候に関わらず滞留できるという利点がある。また、空調や椅子により、質の高い滞留が実現されている。このように、滞留を促す優れたシッティング・プレイスの要件には、アクセスの良さという利便性だけでなく、滞留の質を向上させる「木材の椅子」や「空調」が重要であると考えられる。

②屋外施設について

10のシッティング・プレイスのうち、四方が開放された野晒しの空間に設置されている施設を屋外施設として分類した(図3)。

	良い点	悪い点
都庁前広場	・ 開放的な空間 ・ 雑音が少ない ・ 美術作品が置かれている	・ 季節によって日陰ができず過ごしづらい
新宿中央公園	・ 自然豊か ・ 混雑しすぎない ・ 多様な過ごし方がある	・ 虫が多い ・ 場所によって過ごしやすさに差がある
エステック情報ビル前	・ 短時間の滞在に最適 ・ 繁華街へのアクセスが良い	・ ゴミが多い ・ 治安が良くない
工学院大学エステック広場	・ 視界が開けている	・ 車椅子が多く落ち着かない ・ 椅子の座り心地が良くない
新宿センタービル	・ 雑音が少ない	・ 椅子に凹凸があり座り心地が悪い ・ 熱を吸収しやすい素材で夏は座れない

(図3) 屋外施設/良い点・悪い点

5つの共通点として、屋外に設置されていることによる開放感が挙げられる。屋外施設では、屋内施設よりもユーザーがゆったりとした気持ちで施設を利用することができる。1か所ずつ良い点と悪い点を抽出するならば、「都庁前広場」はエリア内に美術作品が置かれている点が良い点として挙げられる。悪い点としては、季節や時間帯によって日陰がなく日光に無防備にさらされることが挙げられる。この点は開放感という利点の裏返しとも捉えられよう。「新宿中央公園」については、自然の豊かさが特筆すべき良い点である。自然による緑があることでユーザーはヒーリング効果を実感しながら滞留可能である。しかし、自然豊かであるが故に虫が多く、人によっては不快に感じる要因にもなりえよう。「エステック情報ビル前」については、繁華街へのアクセスが良いことが良い点として挙げられる一方、酔客による不法投棄が多く見栄えが悪いのが悪い点であろう。先で考察したように、特定の場所へのアクセスの良さは滞留を生じさせるシッティング・プレイスの要件と関係がないため、良いシッティング・プレイスにはなりにくい。「工学院大学エステック広場前」について見ると、ここは遮るものが何もない圧倒的な開放感が良い点である。しかし、この開放感は大通りに直面しているために生じたものであり、大通りの車両往来により落ち着いて滞留することが難しい。最後に「新宿センタービル」については、開放感を静かな空間で楽しめることが良い点である。ここでは、椅子の材質が太陽光を吸収して熱くなることが悪い点として挙げられるものの、椅子の置かれている環境は、解放感のある緑のある屋外なため、総じて、人々の滞留を促す場所となっている。

③ビル内にある広場比較

10のシッティング・プレイスのうち、サンクンガーデンにあたる3か所をビル内にある広場として分類した(図4)。

	良い点	悪い点
新宿アイランドパティオ	・ ヒーリングミュージック ・ 夏でも日陰 ・ 夜のライトアップ ・ 小川	・ 椅子がアルミ製 ・ 駅からのアクセスが悪い
新宿三井ビルディング55 HIROBA	・ 道路下が常に日陰 ・ ゴミ箱がある ・ 椅子を移動できる ・ 音楽が聴こえる	・ 場所が分かりにくい
新宿野村ビルサンクンガーデン	・ 駅からのアクセスが良い ・ 大きな階段状の椅子 ・ 座れる場所が多い	・ 椅子がアルミ製

(図4) ビル内にある広場/良い点・悪い点

「新宿アイランドタワー パティオ」は、解放感があり、夏でも日陰が確保されている。また、小川の流れもあるため、心地良い空間となっている。しかし、駅からのアクセスが悪く、椅子もアルミ製であるため、長時間滞在には向かないだろう。「新宿三井ビルディング55HIROBA」は、駅からのアクセスは悪いが、解放感があり、可動式の木の椅子や自然もあるため、多くの利用者が見出せるシッティング・プレイスである。「新宿野村ビルサンクンガーデン」は、広々とした空間を提供しており、座る場所は多いものの、椅子がアルミ製のため、長時間滞在には向かない場所となっている。

以上に挙げたビルに付随された広場においては、さらに、緑の存在が指摘できる。解放感とともに緑は、より心地よい滞留を生み出す要素となっている。

滞留を生み出す要件

以上の調査からは、「緑」、「木材の椅子」、「解放感」の3点が、滞留を生み出すためのとくに重要な要件であるように考えられる。その意味では、「エステック情報ビル前」および「都庁前広場」については、これらの要件を満たしていない場所と言えよう。

3. 既存のシッティング・プレースの改善

「エステック情報ビル前」と「都庁前広場」の選定理由

上述のとおり、西新宿で発見したシッティング・プレースを分析し、滞留を生み出す条件を設定したが、既存のシッティング・プレースに対して、これらの要素を満たすような変化を与えることで、より良いシッティング・プレースへと改善できると考えた。そして、良いシッティング・プレースとしての要件を満たしていないと考えられる2か所、すなわち「エステック情報ビル前」(図5)と「都庁前広場」(図6)については、改善の余地が十分あると思われる。まず「エステック情報ビル前」は、社会人と学生が交差する場所であり、シッティング・プレースの需要も高いと考えられるうえ、空間がある程度確保されている。また「都庁前広場」については、広さに対して座ることのできる場所が少なく、ベンチがいくつか用意されているが、あまりリラックスできるような環境ではなく、ほとんど利用されていない現状があるが、広場のスペースがかなり広大で解放感もあるため、滞留するのに最適なシッティング・プレースへと変貌するポテンシャルがある。



(図5) エステック情報ビル前



(図6) 都庁前広場

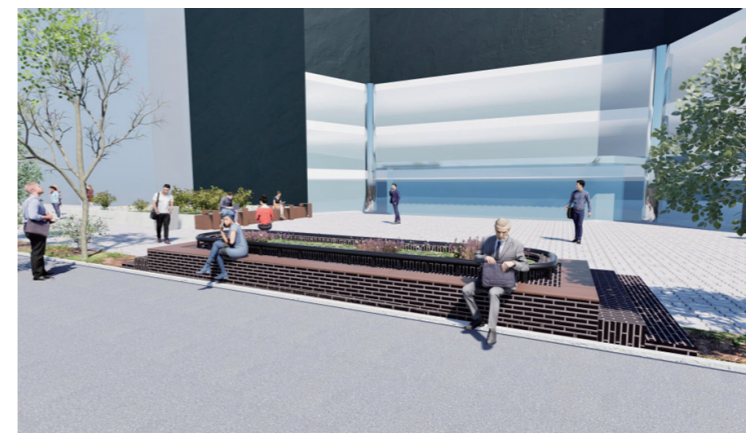
4. エステック情報ビル前

改善案の概要と想定される利用方法

味気ないオフィスビル前を活気あふれる場へと変容させるため、大きく4点の改良を提案する。1つ目は、入口前に存在する四角い石の段差の縁部分に、360度座れる木造ベンチを設置すること(図7・①)だ。2つ目は、入口両脇に、木の椅子と、肘掛けをテーブルとして使える長椅子を設置することだ(図7・②)。もともとある石の段差をベンチとして活用することで、入口の閉塞感が緩和され、開放感が生まれる。また、木材の椅子とテーブルによってくつろぎやすい空間を創出する。3つ目は花壇の設置(図7・③)、4つ目はゴミ箱の設置だ(図7・④)。花壇によって景色に彩りを持たせ、ゴミ箱を置くことで周囲へのゴミのポイ捨てを解消させ、シッティング・プレースから見える風景についても改善する。また、これらの改善により想定される利用方法として、ビル内のコンビニで購入したものの飲食や、ビル内の会議室を利用する社会人の休憩、隣にある大学の学生の待ち合わせの場所として、活用出来るのではないかと考える。また、冬季には周辺の街路樹に電飾がされるため、昼だけでなく、夜にも風景を楽しむ場所としての利用も想定される(図8)。



(図7) エステック情報ビル前改善案上面図



(図8) エステック情報ビル前改善案イメージ図

懸念点

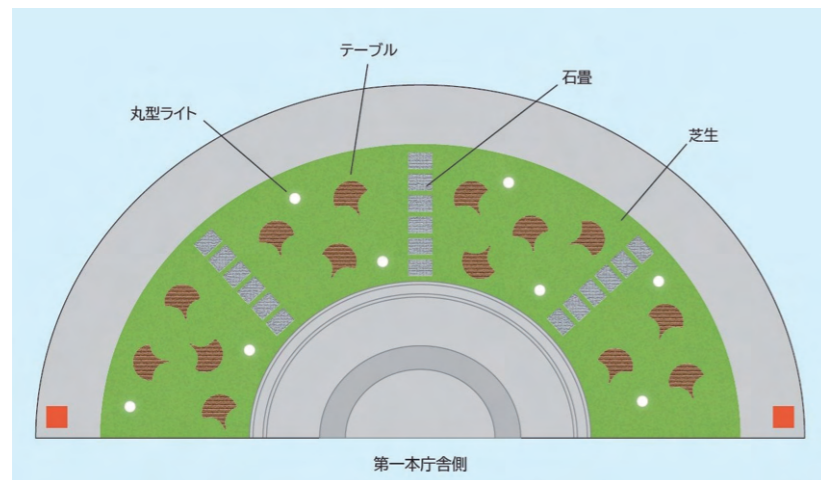
今回の提案について、懸念点が2つ挙げられる。1つ目に、用途が判明してない石の段差をベンチとして活用していいのかという点だ。この石の段差の周辺には花壇がいくつか置かれていて、ある1面だけ花壇が置かれておらず、そこだけに座れるような配置がされていた。花壇によってシッティング・プレイスとしての活用を阻止しているともとれる置き方にも見えた。しかし、この石の段差と花壇によって、広い入口にもかかわらず、閉塞感を与えており、ビル自体に入りづらい雰囲気があった。また、1面だけとはいえ座れるような場所が確保されていたことや、喫煙禁止の看板が周囲にあったものの、座ることや飲食を禁止するような看板は見つからなかったため、今回の提案において、石の段差をベンチとして利用することに決定した。2つ目に挙げられるのは、ゴミ箱の管理問題だ。ゴミ箱を設置することによって、ビルの管理者の負担が増えるため、こちらも懸念点として挙げられる。しかしながら、この周辺にはペットボトルなどをはじめとする飲食物のゴミが散見され、目に留まる程度のゴミが落ちている事実から、現状これを回収するのもビルの管理者側の負担になっていると推測される。また、ゴミ箱を設置することにより、学生や社会人がお昼休憩に利用するという効果が見込めるうえ、良好な景観づくりにもつながる。以上から、ゴミ箱の設置は、ビルの管理者側の負担はあまり変わらず、景観の改善につながると考えられる。

5. 都庁前広場改善案

概要

ここでは「都会の喧騒の中、憩いのシンボルとして」というテーマのもと新たなシッティング・プレイスとして提案する。改善点は大きく4点だ。1点目は、芝生の設置だ。滞留を生み出す要件のひとつである「緑」を意識した改善点だ。2点目は、テーブルと椅子の設置だ。テーブルは、東京都のシンボルであるイチョウ型を採用する。これにより、場所としてのシンボル性が上がるだろう。また、滞留を生み出す要件を反映させる目的で椅子の素材は木材を採用している。そして、これらのテーブルと椅子は、広場でイベントが開催される際の対応策として、移動可能であることを前提としている。3点目は、芝生の上に石畳の通り道と丸型のライトを設置することだ。これらを設置することで、広場を視覚的に洗練されたおしゃれな空間に昇華させ、人々の滞留を促進できるのではないかと考えた。4点目は、ゴミ箱の設置だ。広場の清潔感を維持するために不可欠な要素である。

これまでの分析結果をもとに作成した本改善案は、1点目の改善案で「緑」の導入が、2点目の改善案で「木材の椅子」が実現され、都庁前広場が既に持っている「開放感」と併せて、3つの滞留を生み出す要件を満たすことになる。



(図9) 都庁前広場改善案上面図

想定される利用方法

ターゲット層は、フィールドワークを通して外国人や修学旅行生の観光客が都庁展望台に多く訪れていたこと、そして西新宿周辺の他のシッティング・プレイスにはオフィスワーカーの滞留が見受けられたことから、新宿を利用するオフィスワーカーや観光客に設定した。そこから、昼から夕方にかけてはオフィスワーカー、あるいは観光客の休憩スペースとしての役割を果たすことが想定される。夕方以降は、周辺ホテル利用の観光客などの休憩スペースとして、都庁展望台で夜景デートを楽しんだ後のカップル等の談笑スペースとしての利用が可能だ。

懸念点

今回の案について、懸念点は以下の3点だ。1点目は、椅子とテーブルの可動性だ。イベント利用時のために椅子とテーブルは固定しない仕様にするため、利用者が大幅に備品配置を変えてしまう恐れや、強風などの悪天候によって転倒するリスクが想定される。そのため、重さや形状、固定方法に細工をして一般客では動かさないように調整するなどの対応策を講じる必要があるだろう。2点目は、芝生や備品の管理及び耐久性だ。芝生の劣化や、雨による泥濘、テーブルやライトの経年劣化が問題に挙げられる。これに対しては、人の往来の集中する箇所に石畳を設置する、透水性舗装を施す、耐候性の高い素材や清掃のしやすい素材で備品を作るなどの方法で長期的な維持管理が可能だろう。3点目は、治安維持だ。空間の見栄えを損ねないため、ゴミ管理は徹底する必要があるだろう。また、誰でもいつでも入れるスペースであるがゆえに、夜間の安全性が保障できない。都庁前広場は現在、原則として午前9時から午後9時までを利用可能時刻としているが、改善後は利用可能時間を厳格にして、規定時刻以外に入場を規制すること、ゴミ管理及び芝生管理を委託することなどの対応が必要だ。

6. まとめ

本調査では、新宿西口エリアのシッティング・プレイスの特性と滞留を促す要因について分析を行った。調査の結果、滞留を生み出す要件として「緑」「木材の椅子」「開放感」が特に重要であることが明らかとなった。既存のシッティング・プレイスの改善案として、「エステック情報ビル前」と「都庁前広場」に着目し、木製ベンチや花壇の設置、芝生の導入、可動式テーブル・椅子の設置などを提案した。これにより、より多くの人々が快適に滞留できる環境の創出を目指した。今後は、提案の実現可能性や管理運用の面をさらに検討し、より具体的な改善策を模索していきたい。

【図表の出典】

- (図1) 石澤果林 作成
- (図2～4) 佐藤舞空・江崎薫乃・柳日香莉 作成
- (図5・6) 本多沙綾 撮影
- (図7) 江崎薫乃 作成
- (図8) 工藤陽 作成
- (図9) 柳日香莉 作成

【執筆者】

1. 石澤果林 Karin Kokuzawa (文化構想4年)
2. 本多沙綾 Saya Honda (文化構想4年)
3. 工藤陽 Akira Kudo (創造理工修士1年)
4. 佐藤舞空 Maiku Sato (文化構想3年)
5. 江崎薫乃 Yukino Ezaki (文化構想3年)
6. 柳日香莉 Hikari Yanagi (文化構想3年)

3

新宿駅西口地区を表記する実験的な地図をつくる

Creating an Experimental Map of the Shinjuku Station West Exit District



本グループでは、都市における歩行体験をもとに、個人の主観的な感覚を反映した実験的な「地図」の表現方法について模索した。従来の地図は客観性や普遍性を重視し、個々の体験や感情は排除される傾向にあるが、ここでは主観的要素に焦点を当て、歩行者の視点からシーケンスとして都市を捉えた。

新宿駅西口地区は、かつて浄水場であった歴史と、歩車分離の都市計画により、立体的かつ碁盤状の街路が形成されているという特徴を有する。この特徴がよく現れている“ふれあい通り”を対象として、地図を作成することとした。実際に学生が通りを歩行しながら感じた印象や体験をもとに議論を重ねた結果、視覚的な景観の変化が心理的な感情や歩行のリズムに影響を与え、体感時間にまで変化をもたらすことに気がついた。これらの知見を踏まえ、視覚情報と心理的反応を併記し、時間的な流れに沿って記述するリニアな歩行体験の「地図」を作成した。

今後は、更なる心理的な要素の追加や、他の通りについても同様の手法を適用し、複数の歩行体験地図を縦横に組み合わせることで、面的な広がりを持つ地図表現への発展などが考えられる。

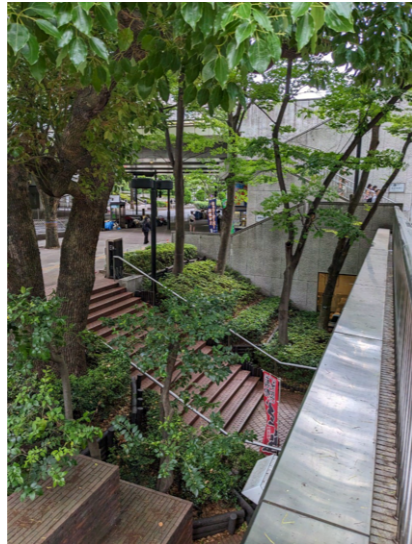
藤井由理

プロジェクト概要

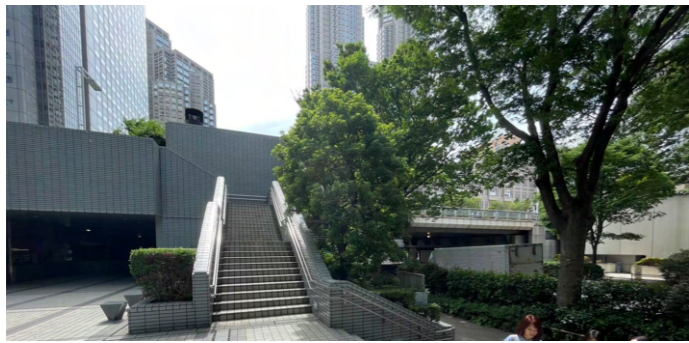
本グループでは、新宿駅西口地区の特徴である「浄水場跡地由来の立体的な都市空間」における歩行体験をもとに、主観的な地図を作成することを試みた。従来の地図は、物理的な距離や都市機能の配置を示すものであり、客観的な情報の整理には適している。しかし、実際のまちあるきにおける「体験の質」や「感情の変化」は、必ずしもそのような情報だけでは説明しきれない。人は街を歩く際、視覚的な刺激や環境の変化に影響を受け、同じ距離であってもその感じ方が異なる。そこで本研究では、都市空間の「主観的な体験」という視点から分析し、それを地図として表現することを試みた。



(図1)



(図2)



(図3)

(図1～3) 浄水場跡地由来の立体的な都市空間

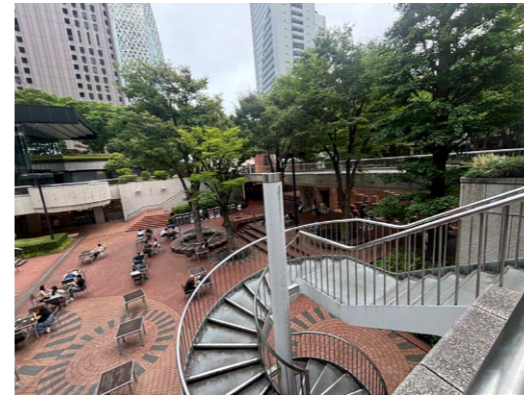
主観的な地図を作成するにあたり、本研究ではいくつかの手法を組み合わせた。まず、都市の持つ特徴や歩行体験についてグループ内で議論を重ね、主観的な地図の作成方法を検討した。その後、歩行者の感覚を捉えるために「リズム地図」や「フォトモンタージュ」を活用し、都市空間が歩行者に与える影響を視覚化した。そして、今回のプロジェクトで最終提案に至った「主観的な地図」を作成し、その応用可能性について考察した。

本研究の成果は、都市計画や歩行者の動線設計に応用できる可能性を持つ。特に、Google Mapsのような既存のナビゲーションシステムが「最短距離」を重視しているのに対し、「心理的に快適なルート」を提示する新たな視点を提供できる可能性がある。本研究では、都市を単なる物理的な構造物の集合ではなく、歩行者の感覚や体験を含めたものとして捉える新たなアプローチを提示する。

1. 研究の目的と意義

本研究の目的は、都市空間を歩行者の「主観的な体験」の視点から再構築し、それを地図として表現することにある。従来の地図は、道路や建物の配置、土地の高度などの客観的な情報を示すものであり、都市の構造を理解するには有用である。しかし、実際に街を歩くとときに人が感じる「空間の広がり」や「心理的な距離」、さらには「滞在したいと感じる場所」と「早く通り抜けたらと感じる場所」などの体験的な情報は、通常の地図には反映されておらず、大抵はその土地に身を置いて初めて感じ取るものである。

例えば、同じ100メートルの距離であっても、賑やかな通りと静かな裏道では、体感時間や体感距離が異なることがある。また、視覚的な刺激が多く、開放的な場所では歩調がやや遅くなり、逆に圧迫感がある場所や単調な景観の場所では歩行速度が速くなる傾向がある。こうした歩行体験の違いを可視化することで、都市空間を「主観的な感覚」の視点から再解釈することが可能になると考えた。



(図4) 歩行速度が遅くなる場所の例



(図5) 歩行速度が速くなる場所の例

2. 主観的な地図の作成手法

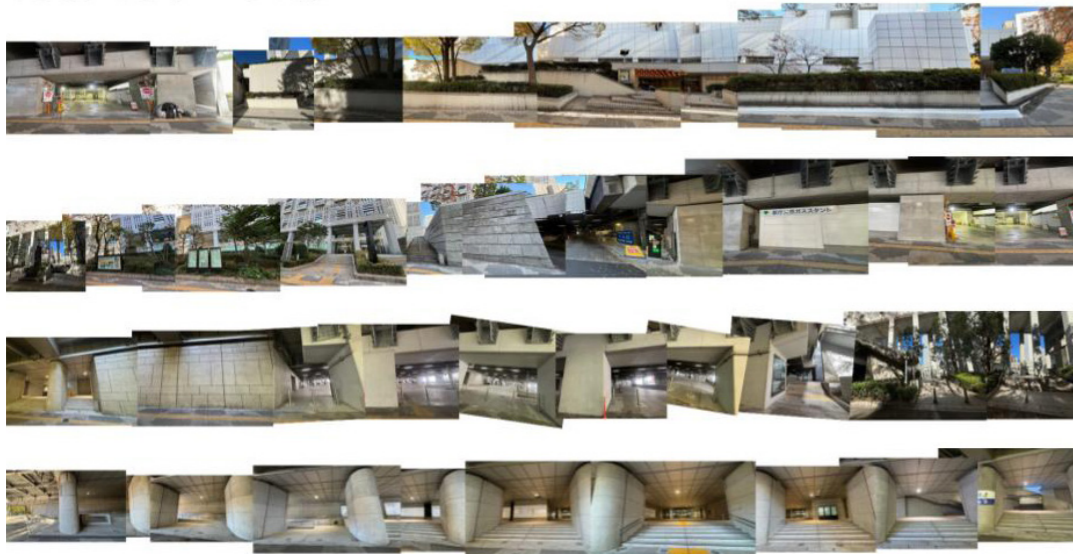
本グループでは、単なる感覚的な記述に留まらず、それを「波形地図」や「フォトモンタージュ」といった手法を用いて定量的に表現し、新たな都市理解の手法の創出を目指した。この手法を用いることで、都市設計の観点から、より快適な歩行空間を創出するための指針を得ることができると考えられる。

2-1. フォトモンタージュ

視覚的な印象をより直感的に伝えるために、歩行時に見える景観を撮影し、それらを重ね合わせるフォトモンタージュという手法を活用した。



(図6) ふれあい通り モノリス側 モンターージュ

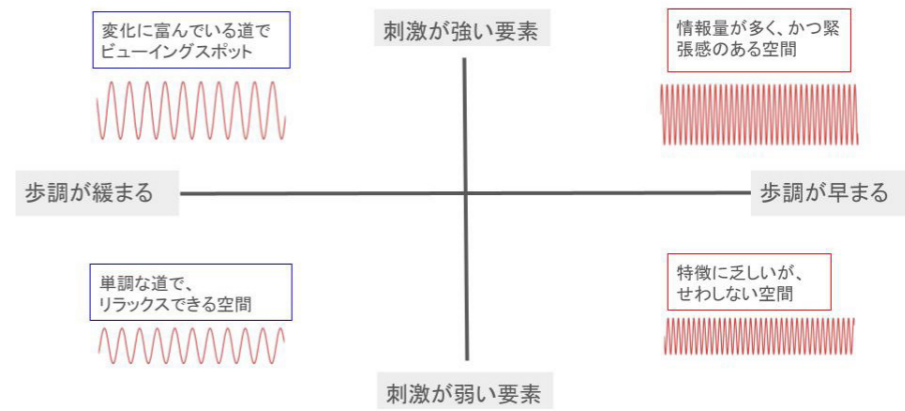


(図7) ふれあい通り 京王プラザ側 モンターージュ

2.2. リズムを表す地図

都市を歩く際のリズムは、周囲の環境の変化に応じて異なる。本研究では、歩行者がどのように歩調を変化させるのかを分析し、それを「リズム地図」として表現した。例えば、視覚的な情報が多く、空間に変化があるエリアでは、歩調がやや遅くなり、注意を向ける時間が長くなる。一方で、単調な景観のエリアでは、歩行者は速足になり、できるだけ早くその空間を通過しようとする傾向がある。

このようなリズムの違いを地図上に表現するために、歩行者の体感時間や体感距離を反映した波形図を作成した。



(図8) 作成したリズム地図

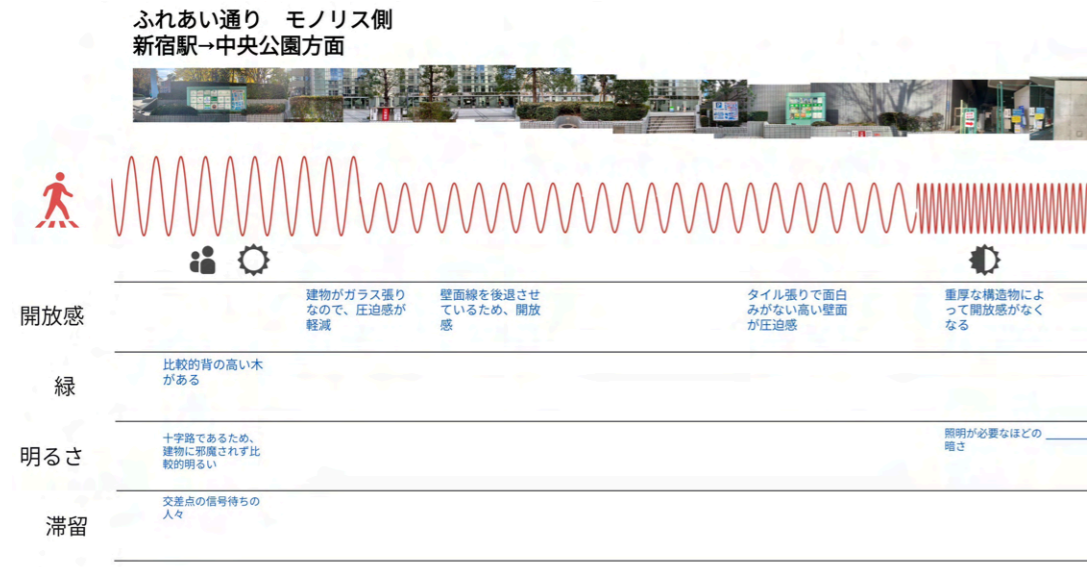
2-3. 主観的な地図

上記で作成したフォトモンターージュ地図に、リズム地図とその波系の変化を表す要因を示した地図を重ね合わせた。地図上に示した要因は「開放感」「緑」「明るさ」「滞留」の4つであり、いずれも複数回の現地調査から班員全員がそれぞれの歩行体験から感じた要素を選んだ。

3. 「主観的な地図」(次ページ参照)

3-1. ふれあい通り（新宿モノリス側）

ふれあい通りは、視覚的な刺激が多く、歩行者の感情が大きく変化すると考えられるエリアである。京王プラザホテル側では、開放的な空間が広がり、歩行速度が緩やかになる傾向が見られた。



3-2. ふれあい通り（京王プラザホテル側）

新宿モノリス側では、建物が密集し、圧迫感が強いので、歩行者は早く通過しようとする傾向があった。

4. 研究の成果と考察・今後の展望

本研究を通じて、都市空間が人の歩行体験に与える影響を可視化することが可能であることが明らかになった。従来の地図では、都市の物理的な配置や距離が重視されていたが、本研究で作成した主観的な地図では、歩行者が実際に街をどのように感じるのかを示すことができた。特に、歩行リズムの変化や視覚刺激の度合いを反映させた「リズム地図」や、景観の変化を強調する「フォトモンタージュ」を用いたことで、都市の持つ潜在的な特徴が浮かび上がった。

4-1. 主観的な地図の有効性

主観的な地図を作成することで、都市空間の「歩行体験のリズム」を可視化することができた。この手法を用いることで、街を歩く人がどのような感覚を持ちながら移動しているのかが分かりやすくなる。例えば、刺激の多いエリアでは歩調が遅くなり、単調なエリアでは速くなるといった変化が明確に表れた。この情報を都市設計に応用することで、人々が快適に過ごせる歩行空間の設計が可能になる。

また、都市の景観は、建物や道路の配置だけでなく、光の加減や緑の量、開放感といった要素によって大きく変わる。本研究では、こうした要素を4つの指標（開放感・緑量・明るさ・滞留しやすさ）として定量化し、それを地図に反映させた。この手法により、主観的な感覚を定量的に示すことができ、都市の印象をより正確に表現することが可能となった。

4-2. 応用の可能性

本研究の成果は、都市設計や公共空間のデザインに応用できる可能性がある。例えば、リズム地図を用いて、人々が歩行中に快適に感じるエリアを特定し、そうした要素を都市空間に取り入れることで、歩行者にとって魅力的

な街づくりができる。また、都市空間の設計だけでなく、ナビゲーションシステムにも活用できる可能性がある。現在のナビゲーションシステムは、最短距離や移動時間を基準にルートを案内するものが主流である。しかし、本研究の成果を応用することで、歩行者にとって「心理的に快適なルート」を提案することが可能になる。例えば、視覚的に変化が多く、楽しいと感じられる道を優先的に案内することで、都市をより魅力的に体験できるナビゲーションの提供が期待される。

また、本研究では新宿駅西口地区を対象としたが、今後は他の地域にも適用し、より広範な都市環境における主観的な地図の作成を試みる。データの取得方法についても、歩行者のリアルタイムな移動データや生体情報（心拍数、視線の動きなど）を活用することで、さらに詳細な分析が可能になると考えられる。

4-3. 今後の展望

本研究では、主観的な地図を視覚的に表現することに重点を置いたが、今後はインタラクティブなデザインを取り入れることで、より多様な利用者が都市の特性を直感的に理解できるようにすることも重要である。例えば、スマートフォンアプリやWeb上で、歩行者が自身の感覚に応じて地図の形を変化させられるような仕組みを構築することで、都市体験のパーソナライズが可能になると考えられる。本研究を通じて、都市を「歩行者の体験」という視点から捉える新たな手法を提示し、今後の都市設計や歩行環境の改善に貢献することを目指す。

【参考文献】

- ローレンス・ハルプリン, PROCESS ARCHITECTURE NO.4, プロセスアーキテクチャ, 1978, pp.55-58
- 杉浦康平, 時間のヒダ、空間のシワ…[時間地図]の試み, 鹿島出版会, 2014
- Donald Appleyard・Kevin Lynch・John R. Myer, The View From the Road, Mit Pr, 1965

【図表の出典】

- (図1・5) 今林晴 撮影
- (図2) 石山俊介 撮影
- (図3・6・8~10) 中田光 撮影
- (図4・7) 洲上優衣 撮影

【執筆者】

1. 中田光 Hikaru Nakada (文化構想4年)
2. 洲上優衣 Yui Fuchikami (文化構想4年)
3. 今林晴 Haru Imabayashi (文化構想3年)
4. 工藤千雅 Chika Kudo (文化構想3年)
5. 田崎里奈 Rina Tasaki (文化構想3年)
6. 石山俊介 Shunsuke Ishiyama (創造理工修士1年)

4

新宿駅西口地区における主観的時間感覚

Subjective Sense of Time in the Shinjuku Station West Exit District



都市のダイナミズムの根源は、人間、車両、時間、空気、動物といった諸要素がうごめき、交錯する「流れ」にこそ見出される。これらの「流れ」が複雑に絡まり合い特異な磁場を生み出す場面は、都市の至る所において偶発的に発現し、一時的に漂ってやがては消失していく。都市における「流れ」とは、表層的な現象を視認することは可能であっても、その実体はあくまで無形であり、把握困難な存在である。

本研究において当班は、そうした都市の「流れ」を捉えるべく、まず自らがまちを移動し、漂いながら、その空間に心を開いて観察することから出発した。その結果学生達が注目したのは「時間」であった。しかも、時計が刻む客観的な時間ではなく、人びとの感覚に根ざした主観的な「時間感覚」という最もつかみ所のないものについて調べていくことになった。

よく考えてみれば、あらゆる「流れ」は、流動するモノと時間との関係性によって成立している。したがって「時間感覚」から都市を捉えることは、都市の生成の本質に直接的に接近しうるのではないか——このような仮説のもとに展開されたのが、本プロジェクトである。

班員たちはまず、印象評価実験を通じて、時間感覚そのものに迫る試みを行い、その後、西新宿の各地点における時間の流れ方を視覚的に表現した。これは、高度に工学的・合理主義的に設計され、それゆえに一見、やや均質にも見える計画都市・西新宿に潜む複雑性を、主観のレベルから読み解きなおそうとする試みである。

山村崇

プロジェクト概要

「主観的時間感覚」とは、一般的な時間尺度とは別に、自らが置かれた状況によって変わる時間経過の速さを指す。例えば「退屈で時間が過ぎるのが遅く感じられた」というように、感情に結びつけて主観的時間感覚の違いを感じる場面がある。私たちはまちあるきを通して、西新宿の各地点において、場所に関連した時間感覚の違いを発見した。そして、主観的時間感覚から、一見するとやや均質にも見える「計画都市・西新宿」のまちなみの多様性を描き出してみたいと考えた。

まず、西新宿における主観的時間感覚の実態を記述するため、リッカート法を用いて印象評価実験を行った。西新宿内で15地点を選出し、被験者に時間感覚に関連する形容詞と、好悪感覚に関する形容詞を用いて、各地点を評価させることで、主観的時間感覚の評価構造を把握した。その結果、①空間への意識が強く影響する「ゆとり」感覚と②音や振る舞いへの意識が強く影響する「落ち着き感覚」の2種類に分類できることを明らかにした。加えてその数値を地図に落とし込むことで、「ゆとり感覚」と「落ち着き感覚」は強い相関関係にあることを示した。最後に以上の結果を踏まえ、人々にとって快適に感じる空間とは如何なるものなのか、主観的時間感覚の視点から論じた。

1. プレ調査：まちあるき

2024年6月15日に、第1回目の西新宿のまちあるきを実施した。その際に多くの班員が感じたのが、場所ごとに異なる時間感覚であった。例えば、駅前の人通りや車通りの多い場所（図1）では慌ただしいような感覚を覚えて時間経過が速く感じられた一方、人が少なく道路に面していない静かな広場（図2）では、時間経過がゆったりと遅く感じられた。

我々は、このような主観的時間感覚、つまり実質的な時間の長さではなく個人の感覚に委ねられた時間の長さの感じ方に着目して、西新宿の特性を明らかにすることとした。



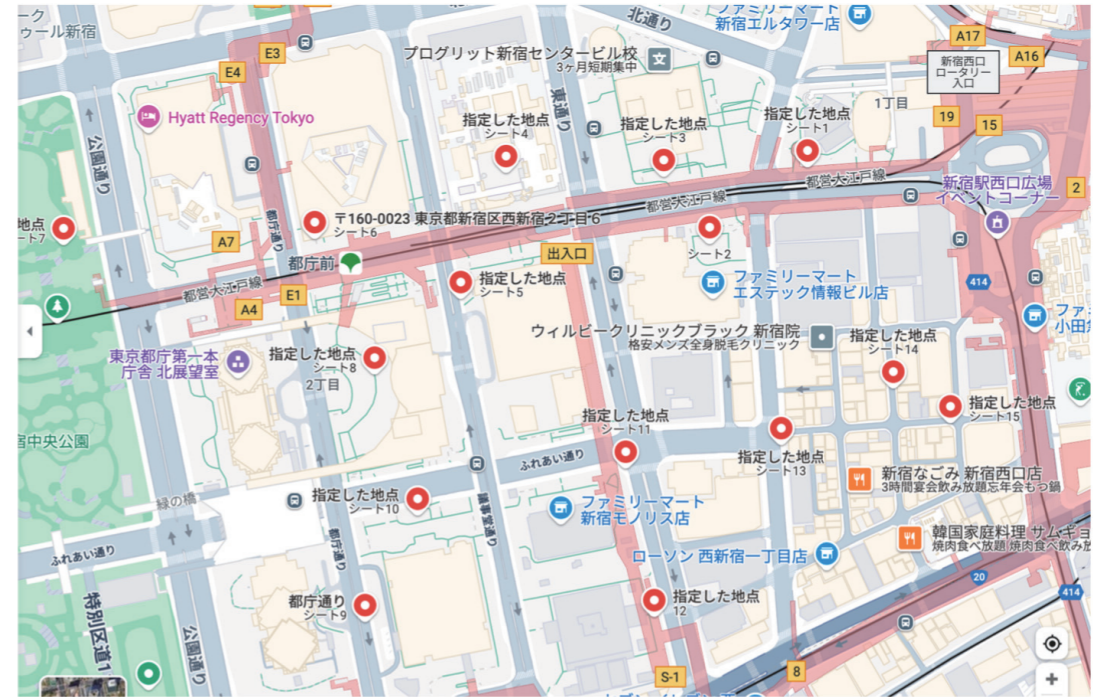
（図1）新宿西口駅前



（図2）新宿三井ビル 55HIROBA

2. 本調査：印象評価実験

主観的時間感覚を調査するために、印象評価実験を実施した。具体的な実験の手法として20～23歳の学生男女11名を対象に、西新宿の15地点（図3）に一定時間滞在させ、その場で感じる都市環境に対する印象を、質問紙を用いて評価させた。評価の基準として、時間感覚に関連する形容詞11個と好悪評価に関連する形容詞4個を用意し、各地点においてその形容詞がどの程度当てはまるかを5件法で評価させた。



（図3）検証地点（赤いマークが検証地点、「シート」の後ろの数字が地点番号である）

該当実験の結果として、以下のようなデータが得られた（図4）。

地点15	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	平均値
のんびりした	2	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1.272727273
つまらない	3	3	2	2	2	2	3	5	5	4	3	5	4	3	5	3.363636364
開放的な	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	1	1.363636364
せかせかした	3	4	3	5	5	5	5	4	3	4	5	5	4	5	5	4.181818182
好ましい	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	1	2	3	1	2.090909091
窮屈な	2	5	3	5	4	4	5	4	2	4	2	4	2	4	5	3.909090909
ゆったりした	1	2	1	1	1	1	1	1	3	2	2	1	2	2	1	1.454545455
不快な	1	4	2	2	3	4	4	4	4	2	2	3	4	2	3	3
静かな	1	2	1	1	1	1	2	3	2	2	2	1	2	2	1	1.545454545
落ち着きのない	3	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4.363636364
心地よい	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	1	1.727272727
騒がしい	5	4	5	4	5	5	4	4	3	4	5	4	3	4	5	4.363636364
程やかな	1	2	2	1	1	1	1	4	2	2	2	1	2	2	1	1.636363636
賑やかな	5	4	5	5	5	5	5	4	4	3	5	4	4	3	5	4.545454545
せわしない	2	5	3	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4.090909091

（図4）得られた印象評価データの一部（地点15）

3. 時間感覚に関する因子分析結果

印象評価実験を元にした因子分析

15の地点と被験者11名の組み合わせ（165パターン）のうち、一部被験者が回答していなかった5パターンについては、層化平均値代入法によって欠損値を補完した。こうして得られた165パターンをケースとし、11+4形容詞のSD得点をパラメーターとして、因子分析を行った。ただし、「時間感覚」と「評価（好悪）」は別物と捉え、個別に因子分析を実施した。

「時間感覚」に関する因子分析結果

「時間感覚」に関する11形容詞のデータについて、因子分析を最尤法とプロマックス回転を用いて行ったところ、固有値1以上の因子が2個得られ、累積寄与率は64.586%であった（図5）。因子負荷量から判断して、それぞれ「ゆとり感覚」「落ち着き感覚」の因子と命名した。

下記の表から、都市における時間感覚は、空間への意識が強く影響する「ゆとり感覚」と、音や振る舞いへの意識が強く影響する「落ち着き感覚」という、ふたつの要素から構成されていることが分かる。

	因子1「ゆとり感覚」	因子2「落ち着き感覚」
ゆったりした	0.970	0.118
開放的な	0.896	0.114
のんびりした	0.870	0.042
穏やかな	0.623	-0.096
窮屈な	-0.583	0.202
せかせかした	-0.445	0.439
賑やかな	0.320	0.951
騒がしい	-0.248	0.661
静かな	0.189	-0.610
落ち着きのない	-0.304	0.594
せわしない	-0.299	0.555
初期固有値	6.745	1.078
負荷量平方和	6.400	0.705
寄与率%	58.179	6.406
累積寄与率%	58.179	64.586

（図5）因子分析結果，固有値1以上を表記

「評価」に関する因子分析結果

評価に関する4形容詞のデータについて、因子分析（最尤法）を行ったところ、固有値1以上の因子が1個得られ、累積寄与率は51.124%であった（図6）。因子負荷量から、評価（好ましき）に関する総合評価の因子と判断した。以上から、都市空間の「評価=好ましき」は、単一の要素として把握することができる。

	因子1「好ましき評価」
好ましい	0.919
心地よい	0.749
つまらない	-0.587
不快な	-0.543
初期固有値	2.466
負荷量平方和	2.045
寄与率%	51.124
累積寄与率%	51.124

（図6）因子分析結果，固有値1以上を表記

「時間感覚」と「評価」の相関

続いて、時間感覚に関する2因子と評価に関する1因子の関係について、相関係数を算出して確認した（図7）。下記の表から、「ゆとり感覚」は、空間評価に、ポジティブに影響し、「落ち着き感覚」は、空間評価に、ややポジティブに影響することが分かる。

	時間感覚		評価
	因子1「ゆとり感覚」	因子2「落ち着き感覚」	因子1「好ましき評価」
時間感覚	1.000		
	-0.873	1.000	
評価	0.753	-0.377	1.000

（図7）相関係数

地点ごとの「時間感覚」と「評価」の得点

時間感覚に関する2因子（因子1「ゆとり感覚」、因子2「落ち着き感覚」と、評価に関する1因子（「好ましき評価」）に関して、165ケースの因子得点を求めた。そして、その因子得点を各地点ごとに平均した値を算出した（図8）。

地点	時間感覚		評価
	因子1「ゆとり感覚」	因子2「落ち着き感覚」	因子1「好ましき評価」
1	0.264	-0.625	0.178
2	0.845	-0.949	0.348
3	0.525	-0.830	-0.061
4	0.589	0.095	1.092
5	0.053	-0.527	-0.271
6	0.277	-0.242	-0.111
7	1.059	-0.061	1.450
8	1.151	-0.777	0.878
9	0.004	-0.487	-0.597
10	0.290	-0.549	-0.400
11	-0.446	0.474	-0.474
12	-0.447	0.015	-0.410
13	-1.351	1.324	-0.442
14	-1.408	1.625	-0.377
15	-1.405	1.514	-0.803

(図8) 地点ごとの「時間感覚」と「評価」の得点

「ゆとりマップ」と「落ち着きマップ」

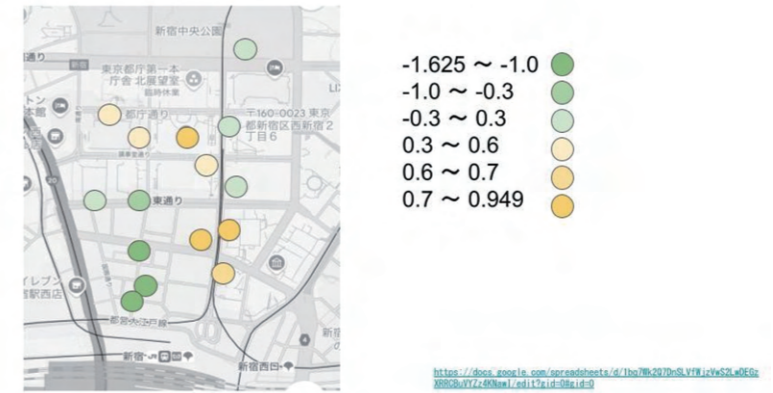
算出した時間感覚に関する因子の因子得点の平均について、一定の範囲で区分し色づけしたものをそれぞれ地図に反映した。図4が「ゆとり感覚」に関する因子の因子得点の平均を地図に反映させた「ゆとりマップ」、図5が「落ち着き感覚」を反映させた「落ち着きマップ」である。因子得点が小さくなるほど濃い緑に、大きくなるほど濃い黄色に近づくよう、数値と色を関連づけた。

●ゆとりマップ



(図9) 「ゆとりマップ」

●落ち着きマップ

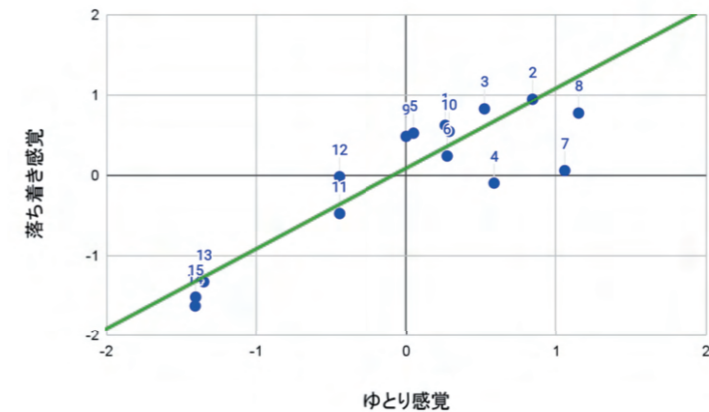


(図10) 「落ち着きマップ」

4. 二つの因子の関係

「ゆとり感覚」と「落ち着き感覚」の関係

次に私たちは、因子分析の結果得られた時間感覚についての二つの因子、すなわち「ゆとり感覚」と「落ち着き感覚」をそれぞれ縦軸と横軸に取り、地点ごとの得点を散布図に示した（図11）。



(図11) 「ゆとり感覚」と「落ち着き感覚」の散布図

この散布図に「ゆとり感覚」=「落ち着き感覚」の直線を引くと、二つの因子の得点が強い相関関係を表しており、「ゆとり感覚」が高い地点では「落ち着き感覚」が高い傾向が強いことが見てとれる。例えば、地点13、地点14、地点15は、散布図の左下に位置しており、「ゆとり感覚」「落ち着き感覚」双方の得点が低い結果となっている。一方で、地点2や地点8は、双方の得点が高く、時間感覚として時間がゆっくりと流れていると感じるような地点となっている。

このように、2つの因子のあいだに強い相関関係が見られる地点が多い一方、地点4と地点7は「ゆとり感覚」=「落ち着き感覚」の直線から大きく下へ乖離しており、「落ち着き感覚」の点数より「ゆとり感覚」の点数が高いという結果になっている。また地点12、地点9、地点5などはこれとは逆に「落ち着き感覚」の点数の方が高くなっている。例えば地点4の「ゆとり感覚」の点数は0.589となっているが、「落ち着き感覚」については-0.095となっており、「ゆとり感覚」がかなり優勢となっているのが分かる。このような点数のばらつきから、西新宿の街における時間感覚についての4つの類型を見出した。

時間感覚の類型

上記の「ゆとり感覚」と「落ち着き感覚」の散布図を踏まえて、ゆとり・落ち着き両感覚の得点が高い「ゆとり・落ち着き優勢型」、両得点が低い「ゆとり・落ち着き劣勢型」、ゆとり感覚が落ち着き感覚より高い「ゆとり優勢型」、そして落ち着き感覚がゆとり感覚より高い「落ち着き優勢型」の4つの類型を仮定した。これらの4つの類型に当てはまる地点にどのような特徴があるのかを表にした（図12）。

	ゆとり高い	ゆとり低い
落ち着き高い	「ゆとり・落ち着き優性型」 人や車が少ない 空間的に開けている	「落ち着き優勢型」 空間的に開けている 特に閑散としている
落ち着き低い	「ゆとり優勢型」 空間的に開けている 人が多く滞留が生まれている	「ゆとり・落ち着き劣勢型」 人や車が多い 空間的に狭い

（図12）時間感覚の四類型

初めに「ゆとり・落ち着き優勢型」について見ていく。この型は散布図のなかでは右上に位置し、地点2や地点8、地点3などが当てはまる。これらの地点について、主に西新宿の北側に位置している。特徴としては、人の通りは比較的少なく、車の通りからも街路樹などにより遮断されている印象があった。加えて道幅が非常に広く、空間的に開けているような印象も受けた。このような、ある程度の静けさと空間の開放性がこの「ゆとり・落ち着き優勢型」の特徴であると言える。

次に「ゆとり・落ち着き劣勢型」について考える。これに該当するのは地点13、地点14、地点15などである。これらの地点は、新宿駅近くの南側に位置しており、オフィス街とは異なり繁華街が広がっているエリアとその周辺である。これらの地点は、人の通りや店の看板などが多く雑然とした印象を受けた。加えて道幅も狭く、開放感のある西新宿のほかの地点とは大きく異なっていた。このように、狭く雑然とした印象が「ゆとり・落ち着き劣勢型」の特徴である。

3つ目の型は、「ゆとり優勢型」である。この型は散布図の「ゆとり感覚」＝「落ち着き感覚」の直線より左下に外れた地点であり、地点4と地点7が当てはまる。これらの地点について、地点4は「55HIROBA」と呼ばれる広場であり、空間的な解放感がある中で、人の滞留が多くにぎやかであった。地点7も新宿中央公園内であり、のびのび開放感のある空間の中で、多くの人でにぎわっていた。このように、空間的に開放感があり、人が多くにぎやかで活気のあることが「ゆとり優勢型」の特徴であると言える。

最後に「落ち着き優勢型」について考える。この型は地点5、地点9、地点12などが該当し、散布図上では「ゆとり感覚」＝「落ち着き感覚」の直線の左上側に位置している。これらの地点では、印象評価実験の際、被験者から「閑散としてさびれている」といったような感想を受けた。実際、空間的に開けているが、人通りが全くと言ってよいほどなく、無機質で閑散としたような印象を受ける。このように、空間的に開けているが、人の活気が極端に少ないことが「落ち着き優勢型」であると言える。

5. 結論

新宿駅西口における実際の歩行体験を通じた印象評価実験データを因子分析した結果、主観的時間感覚に関連する2つの因子、「ゆとり感覚」と「落ち着き感覚」が得られた。「ゆとり感覚」は、空間への意識が強く影響する因子で空間評価にポジティブに働き、「落ち着き感覚」は音や振る舞いへの意識が強く影響する因子で空間評価にややポジティブに働くと考えられた。

これらの因子得点の平均値をマッピングしたゆとり感覚マップと落ち着き感覚マップ、両因子の散布図をみると、実験の15地点は図12に示す通り4類型に分類されると考えられる。「ゆとり・落ち着き優勢型」の地点は、人通りが少なく車は視覚的に遮断されており道幅が非常に広いという共通点から、ある程度の静けさと空間の開放性が当類型の特徴であると言える。「ゆとり・落ち着き劣勢型」の地点は、人やモノが多く道幅が狭い共通点から、当類型狭く雑然とした特徴をもつ。「ゆとり優勢型」の地点は、開けた空間において多くの人で賑わっている点から、当類型は開放的で活気のある特徴をもつと考えられる。最後に「落ち着き優勢型」の地点は、開けた空間において閑散とした様子から、当類型の特徴は解放的で活気のないことであると言える。

【図表の出典】

- （図1）高野琴奈 撮影
- （図2）石井理央 撮影
- （図3）香川瑞樹、Google マップ上に地点を設定
- （図4）大道拓実 作成
- （図5～7）担当教員 作成
- （図8）富高桜 作成（担当教員が算出したデータを元に）
- （図9～11）服部葵 作成
- （図12）香川瑞樹 作成

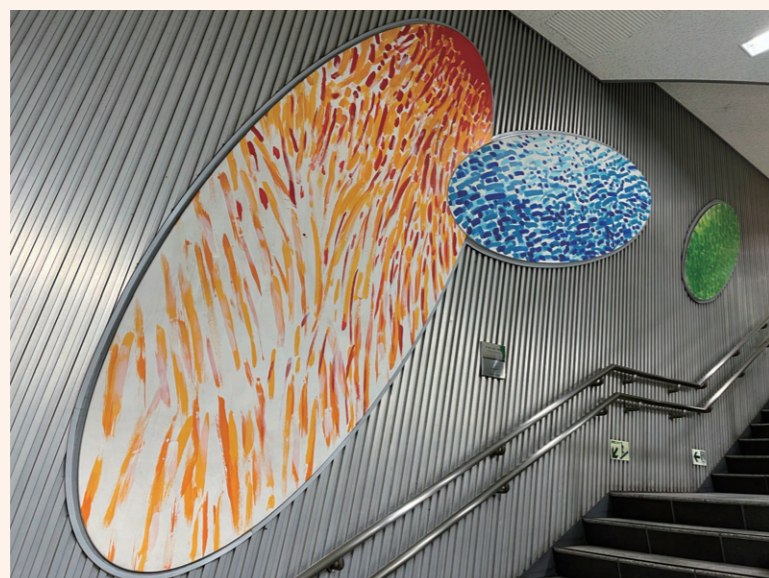
【執筆者】

1. 石井理央 Rio Ishii（文化構想3年）
2. 大道拓実 Takumi Daido（文化構想3年）
3. 服部葵 Aoi Hattori（文化構想3年）
4. 香川瑞樹 Mizuki Kagawa（文化構想4年）
5. 小谷月乃 Tsukino Kotani（文化構想4年）
6. 富高桜 Sakura Tomitaka（文化構想4年）
7. 高野琴奈 Kotona Takano（法4年）
8. 古久保舞 Mai Furukubo（創造理工修士1年）

5

新宿駅西口地区におけるパブリックアート

Public Art in the Shinjuku Station West Exit District



都庁から新宿アイランド周辺にかけては、世界的に有名な作家の手になるパブリックアートが多数点在する。本調査では、どのような作品がどこに点在するかを実際に調査して確認し、現時点における本区域のパブリックアートの全貌を明らかにすることを目的とした。調査においては、さらに、作品が設置された経緯、現在の作品の保存状況、作品がその場所に存在する意義、周辺環境への効果などについても調べ、検証した。具体的には新宿アイランド、都庁、新宿中央公園、都営線地下鉄駅構内、その他地上におけるパブリックアートを対象に、可能な限り網羅的に把握することを試みた。

その結果、本区域全体に点在するパブリックアート作品は、施設ごとにそれぞれ特徴ある歴史や設置コンセプト、現状があることが浮き彫りになった。同時にあらためて、本地区は、数とともに質的、内容的にもパブリックアートの宝庫であることが再認識された。これらの調査は、パブリックアートに関連する諸問題、すなわち作品選定、作品の状態の維持・保全、街や周辺環境への影響などについてさまざまな例を提供するものであり、今後のパブリックアート政策にも大いに参考になるものと考えられる。

坂上桂子・小川綾子

プロジェクト概要

本プロジェクトでは、再開発が進む新宿駅西口地区における美術の現状を概観することを目指した。なかでも新宿駅西口地区に広がる代表的地区①新宿アイランド、②東京都庁、③東京オペラシティにおけるパブリックアートに着目し、キュレーション、プロジェクトの特徴、アート作品が担う役割について考察した。とくに、これらの施設における建築空間とアートの関係性について、調査および分析を行った。同時に、④新宿中央公園、都営新宿線をはじめとする地下鉄駅、その他、本地区の地上に在るアートワークについても調査を実施した。

調査では、まずは現地においてフィールドワークを行ったうえで、作品のコンセプト、場所性、素材、保全状況、設置場所、鑑賞者との関係性を分析した。こうして得たデータはマップへ落とし込み、独自のマップを作成した。同時に関連するアートプロジェクトの文献調査も行い、多角的視点から、本地区におけるアートの状況に関わる評価を試みた。

1. 新宿アイランド：南條史生氏のキュレーション

ここでは、新宿アイランドにおける南條史生氏のキュレーションの在り方に着目し、その意義と影響を分析の主軸とした。

新宿アイランドは「人間の愛と未来」というテーマを掲げ、都市と芸術の融合を目指した開発である。調査では、各作品を設置意図・現在の状態・素材・設置場所との関係性などの観点から分類・分析し、当初の構想、および、現在の都市文脈との接続点を考察した。方法としては、現地でのフィールドワークを実施し、空間における作品の存在感や人々との関係性を観察した。また、南條氏の事務所訪問と文献調査を通して、その思想や作品への関わり方を多角的に捉えた。本稿では、複数あるアート作品のうち、特に象徴的なものをいくつか抜粋し、それぞれの造形や設置コンセプトについて深い考察を試みる。これらの分析を通じて、「人間の愛と未来」という抽象的な理念が、都市空間においてどのように可視化・体験化されているかを明らかにする。また、現在進行中の新宿駅西口地区の都市再構想において、本アートプロジェクトの思想がどのように活かされ得るか、再開発におけるアートプロジェクトの理想形についても言及する。

1-1. 主要作品と分析

はじめに取りあげるのは、ロバート・インディアナの《LOVE》である(図1)。この作品は、「L」、「O」、「V」、「E」の4文字を組み合わせて構成された独特の大型彫刻で、世界各地に同様の作品が設置されている。新宿アイランドに設置されている《LOVE》は、1995年同施設の完成に合わせて設置されたもので、インディアナ自身が新宿のために特別に色彩を考案し、制作したものである。現在の作品の状態については、一部に塗装の剥がれがみられたが、比較的良好な状態が保たれている。この作品は、訪れる人々に「愛をもって歓迎する」というメッセージを伝えるとともに、新宿アイランドのシンボルとなっている。

次に取り上げるのは、長澤英俊の《Pleiades》である(図2)。本作は新宿アイランドに設置された大理石製の彫刻群で、池の中に配置された7つの大理石の彫刻から成り、ギリシャ神話に登場する7人姉妹「プレアデス」を象徴している。各彫刻は鉱物の結晶を思わせるシャープな形状を持ち、自然の摂理を表現する。これらは池の形状や周囲の建物との調和を考慮して配置されており、都市空間における芸術と環境の融合を試みている。



(図1)
ロバート・インディアナ《LOVE》



(図2) 長澤英俊《Pleiades》

1-2. アート作品の設置計画

アート作品に関する計画は、クライアントによる主導、アートコンサルタントによる主導、建築士による誘致・選定、ギャラリーへの委託など、さまざまな方法がある。新宿アイランドでは、建築家・六鹿正治がアートコンサルタント・南條史生と協働することで、アートを建築全体のデザインの中核要素として位置づけた。アートと建築の専門家が連携することにより、片方の視点に偏ることなく、空間全体の質を高める統合的なアート計画が実現した。これによりアート作品は、単に装飾性を担うだけではなく、空間全体に意味と価値をもたらす論理的かつ効果的な存在となっている。

1-3. アーティストと作品の選定意図

南條氏は国際展のキュレーション経験を活かし、国内外で高い評価を受けたアーティストを選出した。日本のアーティストのなかからは、ヴェネツィア・ビエンナーレやドクメンタに出展経験のある長澤英俊が選ばれたが、国際舞台での実績と芸術的品格(ディグニティ)が評価された。一方、海外からは1960年代後半の前衛芸術運動「アルテ・ポーヴェラ」に参加したジルベルト・ゾリオやコンセプチュアルアーティストであるダニエル・ビュランが選ばれているが、ともに戦後美術史における重要な潮流の象徴的存在とされたアーティストである。この選定には、単なる芸術性にとどまらず、作品の質(クオリティ)、社会的信望(プレステージ)といった観点も重視されており、新宿という都市空間にふさわしい品格を備えたアート作品を選出する意図が見て取れる。このように、南條氏による選定は建築とアートを統合し、空間の文化的価値を高めるための論理的かつ戦略的な判断に基づいたものといえる。



(図3) ダニエル・ビュラン《From One Place to Another from One Material to Another Passages In and Out》

1-4. 総括

新宿アイランドではアートが単なる装飾ではなく都市空間の本質的要素として位置づけられた。特に《LOVE》や《Pleiades》といった作品は、空間と調和しつつ都市の理念を視覚化・体験化する役割を果たしている。南條

氏は国内外で評価の高いアーティストを選定し、作品の芸術性と社会的信望を両立させた点でも注目される。こうしたアートの導入は、都市の文化的価値や居住者のアイデンティティ形成にも寄与している。さらに、アートと建築の対等な連携が空間全体の質を高め、訪れる人々に多層的な意味体験を提供していることも見逃せない。現在進行中の新宿駅西口地区の再開発においても、このようなアートと建築の有機的統合は、地域固有の物語性や都市ブランドの形成に大きく貢献しうる。アートを空間構成の中核に据える姿勢こそ、今後の都市開発における持続的価値の創出の鍵と考えられる。再開発においては、空間が人々の記憶と結びつくような象徴的作品の導入や、周囲の文脈を読み解くキュレーションの視点が不可欠となるだろう。

2. 東京都庁の例から見る公共財産としてのパブリックアート

東京都庁に設置された38点の作品で構成される「都庁アートワーク」の性質は、本報告書で取り上げる他のプロジェクトと大きく異なる。パブリックアートの「パブリック」には広義の「開かれている」という意味があるわけだが、都庁の場合は購入・設置・保全の全てを都民の税金をもってして運用がなされる、まさに「公共の財産」なのである。

まず始めに、パブリックアートの形態を3つに分けて考えてみたいと思う。一つ目は、作品により空間が構築される「パブリックアート>空間」型である。美術作品に言い換えるのであれば、インスタレーションと近い形態であり、元の空間の持つ特性を凌駕するスケールや概念を全面に押し出している。二つ目は、作品が空間の特性を生かした「パブリックアート=空間」型である。設置場所からモチーフに至るまで、場所性の追求に重きを置いており、言い換えればサイト・スペシフィックという言葉が適切だろう。三つ目は、パブリックアートが空間に付属する装飾物とも受け取られかねない「パブリックアート<空間」型である。

日本におけるパブリックアートは、街中を彩る目的で置かれた具象彫刻から生じたと言われるが、近年では、十和田市の鈴木康広やリュウ・ジャンファによるストリートファニチャーに象徴されるように、日常生活における機能性と芸術性を両立させた例も散見される。

これらをまとめると、二つ目のサイト・スペシフィックな形態と十和田市のような機能性を持ちあわせたものが理想的なパブリックアートといえることができそうだが、調査の過程で都庁のアートワークを実見する中では、「公共の財産」としての在り方の実現には大きな障壁が存在することが読み取れた。

2-1. 都庁アートワークにおけるコミッションの一例

都庁には十和田市のような「座る・寝転がる」といった機能性を持った作品は一切ないが、サイト・スペシフィックという観点から見た際に理想的な在り方が果たされた作品の例として、関根伸夫の《空の台座》(図4)を取り上げてみようと思う。第一本庁舎と第二本庁舎の間の広場に設置された本作品は、場所の記憶として機能する作品として評価することができる。《空の台座》では、大規模再開発により高層ビルが乱立した西新宿から失われた、かつての広大な空のイメージをとどめるかのように、円形の彫刻の中心に余白=空(そら・くう)がとられている。

代表作《位相―大地》で知られ、制作の支柱として長らく「もの派」を牽引した関根は、1973年に『環境美術研究所』を設立し、国内外数々の場所でパブリックアートの制作に取り組んできた。「もの派」の中心作家として関根と活動を共にした菅木志雄の言葉を借りれば、関根の活動もまた、空間を「アクティベーション(=活性化)」させるという考えが根幹にあったのだろう。彼は、パブリックアートの制作に



(図4) 関根伸夫《空の台座》

において、作品が単なる装飾物として視線を向けられるのではなく、いかに空間に接続し働きかけることができるかを追求していたのである。本作品も、作品が「ただそこに在る」という状態にとどまらず、西新宿の過去の風景への眼差しを醸成する機能を果たしている。

2-2. 公共事業としての「都庁のアートワーク」

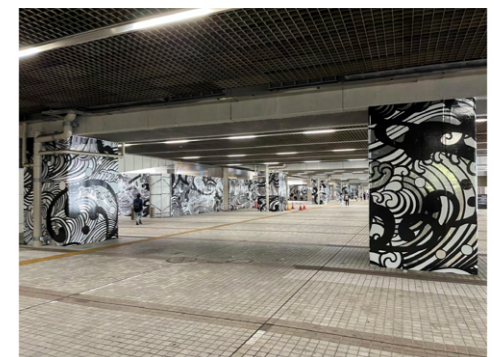
一方ここでは、都庁前広場にある具象彫刻をはじめとし、既存作品の買い上げによる作品が主に置かれていることで、場所性を意識した作品が著しく少ないという問題点も挙げられる。総工費の1%をパブリックアートに費やした、当時としては画期的なプロジェクトだっただけに、その多額の資金で著名作家の作品を買い上げるだけでなく、充実したコミッションワークを揃えることができていないのは非常に残念である。

また、現在の都庁のアートワークを構成する屋内設置の作品を見てみると、都議会議事堂前に設置された村井政誠と大澤昌助による2点の壁画を除いて、独立した彫刻やペインティングなど、移設が容易な形態をとっている。

これは、旧都庁(現・東京国際フォーラム)の丸の内から新宿への移転の際に、金銭的・技術的問題により移設がかなわなかった岡本太郎の陶壁画が取り壊され、大きな議論を呼んだことに起因していると考えられる。今回の調査で対象にした新宿アイランドや東京オペラシティとは異なり、公共事業として保存・継承への対応がより強く求められていると感じさせる。

2-3. 東京都におけるパブリックアートの新しい在り方

最後に、ここまで取り上げてきた恒久設置作品の他に、都が『『未来の東京』戦略』の一環として行なっている「TOKYO CITY CANVAS」を取り上げたい。「TOKYO CITY CANVAS」は工事現場の仮囲いなどをキャンバスに見立てたパブリックアートプロジェクトで、都庁では2024~25年にかけて、1階中央エントランス前に、大巻伸嗣の《みずのはし》が掲出された(図5)。綿密なフィールドワークにより紐解かれた土地のイメージを、大規模なインスタレーションに仕立て上げることで知られる大巻が今回のモチーフとして採用したのは、水の紋様である。古くからさまざまなイメージが投影されてきた水の紋様を表現として取り入れた作品を、淀橋浄水場から姿を変えた現在の西新宿で展示することは、積層化された「水の都・東京」の姿を再解釈するきっかけになるだろう。



(図5) 大巻伸嗣《みずのはし》

前述のように、このプロジェクトは、本来人の立ち入りを制限するという機能しか持たず、決してアーティストのために作られた場ではない無機質な仮囲いを活用したものであり、景観面・予算面ともに市民の理解が得られやすいという意味で、新しいパブリックアートの可能性を示してくれている。

3. 東京オペラシティにおけるパブリックアートと建築空間

東京オペラシティは1996年8月8日に複合文化施設として開業した。「劇場都市」をテーマにオフィス、商業施設、新国立劇場などの文化施設が融合する副都心線沿線の文化的シンボルである。1960年代に実施された「新宿副都心計画」に伴い、新宿が業務機能と文化施設を兼ねる副都心として確立し、整備が進むなかで設立された経緯を持つ(注1)。まず新国立劇場の建設が始まり、次第に周辺一帯もまとめて整備を広げる方針のなか、民間地権者と行政が協力する形で展開していった。現在は西新宿の文化・芸術発信の拠点としてだけでなく、京王新線初台駅からの容易なアクセスにより、地域活性化にも貢献している。また、今後は2023年3月に策定され

た「西新宿地区再整備方針」(注2、3)に示されているように東京オペラシティ南西方面の再開発が予定されており、文化施設がより集中するエリアへと発展していくことが予想される。

東京オペラシティは設立から現在に至るまで、文化的中心地としての役割を期待されてきたが、設置されたアートワークは「劇場都市」においてどのような役割を果たしているのか。これを明らかにすべく、現地でフィールドワークを実施し、設置作品のコンセプト、保全状況、素材、設置場所、そして作品の周辺環境について調査した。さらに、当該施設の設計者で建築家の柳澤孝彦氏と、武蔵野美術大学名誉教授の小池一子氏によるキュレーションの独自性にも着目し、特に建築空間と作品の関わり合いがどのような効果をもたらしているかという点についても考察を行なった。

3-1. 主要作品と分析

ここでは、はじめにジョナサン・ポロフスキーの《シンギングマン》(図6)を取り上げたい。本作はアルミでできた巨大な人物像で、絶えず東欧風のメロディーを口ずさんでいる。4層吹き抜けのサンクンガーデンに設置され、京王線初台駅の出口から出てすぐの所にあり、広場という空間に置かれることでランドマークとしての役割を担っているといえよう。しかし、ただ単にシンボリックな作品として鎮座するにとどまらず、作品自体、温かみやユーモアを兼ね備えた親しみやすさをもっており、通り過ぎる人々の目を引いている。

次に取り上げるのは、宮島達男の《タイム・パッセージ》(図7)である。自然光を取り入れた広大なギャラリーの床に、異なるタイミングで0から9までのデジタルの数字が明滅する発光ダイオードが埋め込まれた作品である。一列に埋め込まれているため、ギャラリーを歩き交う人々は自然とその流れに沿って歩くこととなり、点滅する数字が示唆するものについて考えを巡らせるかもしれない。数字が意味する時間性や数字の点滅が人々の動きと重なって、動的な空間が演出されている。



(図6) ジョナサン・ポロフスキー 《シンギングマン》



(図7) 宮島達男 《タイム・パッセージ》

3-2. アート作品と空間

オペラシティにおける作品は、アーティスト及び作品の選定は柳澤孝彦氏と小池一子氏によって進められ、建築空間に対する「人間讃歌」が全体のテーマとして設定されているため(注4)、必ずしも物理的な建物の空間に調和・融合するだけではない点が特徴の一つに挙げられよう。たとえばアントニー・ゴームリーの《トゥー・タイムズII》は、その一例である。人体を象った二体の像は静かにその場において、周辺を速足で往来する周辺の人々に対極的なイメージをみせている。無機質な空間に作品を通して人間性を付与するという、建築と美術が密接に関わり合う演出は、双方の分野の専門家が共働することによってこそ可能になったものといえよう。以下では、東京オペラシティにおける独自の空間づくりが具体的にいかんして実現されたかを述べる。

3-3. アーティストと作品の選定意図

アーティストの選出にあたっては、「人間讃歌」のテーマに合致する「人間を多様な形で捉えたり、考えたりすることのできる」(注5)作家が対象とされ、キャリアを積んだ一流アーティストに限らず、若手でも「第一線で魅力的な仕事をしているアーティスト」(注6)が含まれた。国際的視点も盛り込まれ、9点のうち4点は海外アーティストの作品となっている。ジョナサン・ポロフスキーは、夢を記録することを制作の中心に据え、匿名的な人間を模った巨大彫刻を各国にコミッションワークとして提供しているアーティストであり、アントニー・ゴームリーは人間と時間、空間の関係性を探求する彫刻作品で世界的に高い評価を受けており、ともに世界レベルで活動する作家たちである。若手の選出という意味では、宮島達男の選出は特筆すべきだろう。1996年に《タイム・パッセージ》を制作した時点で唯一30代のアーティストであり、当時すでに第43回ヴェネツィア・ビエンナーレの若手作家部門「アペルト88」にて出品作《Sea of Time》が注目を集めるなど、若手ながらもアーティストとして頭角を現しつつあった。宮島は本アートプロジェクトを手掛けたのち、1999年には日本代表としてヴェネツィア・ビエンナーレに参加している。このように、若手を含め十分に実力があるとみなされるアーティストが選ばれることで、場の文化的価値が向上するだけでなく、作品のコンセプトにおいてもより高いクオリティが実現されている。

3-4. 建築としての東京オペラシティとパブリックアートの関係性に関する考察

最後に、東京オペラシティのアートプロジェクトをより特徴づけるものとして、建築空間と作品の関係性について述べる。オフィス、コンサートホール、アートギャラリー、ショップ、レストランなどが混在する複合文化施設であるオペラシティは、柳澤孝彦氏の哲学を取り入れ「芸術空間」を目指したが、その実現におけるパブリックアートの役割について考察した。

本調査ではまず、柳澤孝彦氏の建築物を比較分析することで彼の建築理念を把握し、複数の建築物に共通して見られる特徴、またオペラシティのみに見られる特徴を分析した。共通の特徴を見出すための代表的な比較例としては静岡県熱海市のMOA美術館が挙げられるが、オペラシティとMOA美術館の両者においては以下のような点が認められる。①空間設計と光の活用、②風景との調和の二点である。MOA美術館の2階とオペラシティのアートギャラリーのエリアは、類似したガラス張りの設計となっており、光が積極的に空間に干渉しやすくなっているため、開放性を感じさせている。また、MOA美術館のエスカレーターとオペラシティのギャラリーからコンサートホールまでの通路は、ともに上昇する特徴的な空間をもち、前者は入口へのトンネル、後者はコンサートホールへの階段がその役割を担っている。そこではライトアップやパブリックアートが効果的に用いられ訪問者の眼を引くことで、空間的な距離感を伸ばし、目的地までの期待感を高めている。

オペラシティにおいてとくに顕著な特徴が見られる施設上の構造としては以下が挙げられよう。ジョナサン・ポロフスキーの《シンギングマン》が設置されている地下1階のサンクンガーデンは、水平的には建物の壁に囲まれ閉鎖的だが、垂直的には天井のない構造によって開放的な空間になっており、シンギングマンから流れる音声と相まって訪問者に非日常性を感じさせている。

最後に、来場者がオペラシティを訪問するだけで芸術性を感じるように意図された本施設において、パブリックアートはその目標にいかん形で応えているかに関して考察した。建築構造と設置された作品の位置の場所性を考慮したとき、最もその役割が目立つ場所は次の二か所であった。一つはギャラリーからコンサートホールに繋

がる長い通り道である。そこは単に空間移動の通路としてだけでなく、宮島達男の《タイム・パッセージ》や和泉正敏の作品（題不詳）が設置されることで、座るなどしてその場に滞留して過ごす可能性も考慮されており、多目的空間としての開放感がある。もう一つはアントニー・ゴームリーの《トゥー・タイムズII》が位置する2階のロビーである。本作品は通行量が多い場所に設置され、作品の間近を人が行き交っているが、それにより、時間の現在性と時間の不動性をともに感じさせている。以上から、東京オペラシティは、空間とパブリックアートが交わる特別な芸術的空間となっているといえるだろう。

4. 新宿中央公園・地下鉄駅・その他のパブリックアートの都市空間における静かな役割

新宿中央公園は、都市における憩いの場であると同時に、歴史的・文化的意義を有する場として注目すべき空間である。園内には、かつて写真感光材製造工場が存在した歴史を示す「写真工業発祥地記念碑」や、淀橋浄水場の記憶をとどめる洋風建築「富士見台」など、都市の記憶を形象化したモニュメントが点在しており、地域の産業やインフラの変遷を物語っている。

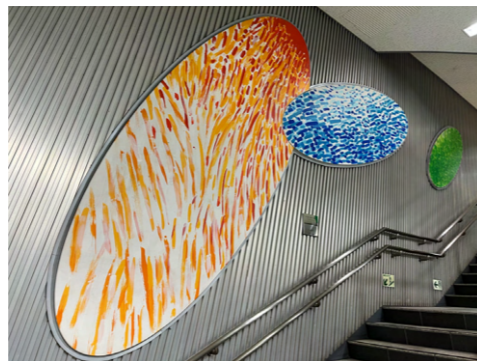
加えて、園内には彫刻作品も数多く設置されており、それらは都市の公共空間におけるパブリックアートとして機能している。たとえば、渡辺弘行の《髪》は、女性が髪をかき上げる瞬間を表現したブロンズ像であり、日常の身体動作を美術的に昇華させることによって、都市の片隅に詩的な時間を生み出している。また、「山吹の里」伝説をモチーフにした《久遠の像》は、歴史的逸話を視覚化することで、都市空間に物語性と想像力の余白を与えている。

このような作品群は、特定の美術館やギャラリーと異なり、開かれた空間で市民の目に触れることを前提として設置されている。パブリックアートの特性として、鑑賞者の意図や立ち止まり方に左右される自由な体験が挙げられるが、それゆえに、作品の存在や意味が見過ごされることも少なくない。実際、新宿中央公園の公式ホームページなどではこれらの彫刻や記念碑が「史跡」として紹介されているにとどまり、それぞれの作品の美術的・文化的意義が詳細に語られる機会は少ない。この状況は、都市における芸術作品が単なる背景化された景観の一部にとどまってしまうという、パブリックアートが抱える一般的な課題を映し出している。

こうした文脈の中で、注目すべき作家のひとりが彫刻家・流政之である。彼の作品《玉ちゃん》は、新宿住友ビル前に設置され、太田道灌と猫にまつわる伝説をもとに制作されたものである。流の作品は、地域の歴史や風土をモチーフにしなが、その土地に根ざした物語を造形的に再解釈するという点で、記念碑と美術作品の間にあるパブリックアートの意義を体現している。彼が制作した他の作品、たとえば、銀座の街並みに合わせた《恋鯉鱗》や、北海道の自然を背景とする《守門》などもまた、都市と自然、過去と現在の交差点に芸術を介在させるものであり、地域との関係性を重視する彼の一貫した姿勢が読み取れる。

地下空間に目を向けてみれば、西新宿駅の出口付近に関根伸夫の《水と緑と太陽にふれよう》(図8)、改札内には箕原真《Crystal Srteam- 青の壁》が設置されている。土地性や利用者の動線を意識したこれらの作品は、都営大江戸線の各駅に設置されたパブリックアートプロジェクトの一つである。西新宿の地下を歩くと、排除アートを兼ねたような無機質なオブジェが散見されるが、多様な色彩・素材を多用したこれらの作品群は非常に目を引くものである。

パブリックアートは、都市空間において単なる装飾ではなく、場所に歴史性や記憶、または対話の契機を与える存在である。今後、これらの作品を史跡や設置物としてのみ捉えるのではなく、公共空間における芸術実践として、いかに社会や地域と関係を築いているのかという視点から再考する必要があるだろう。



(図8) 関根伸夫《水と緑と太陽にふれよう》

5. 結論

最後に、美術と建築の関係性について再考してみたい。展覧会の場合、作品はそれぞれの関係性や美術史の文脈における位置付けを意識して展示される上、鑑賞者も能動的に美術作品と触れることが一般的である。一方、パブリックアートは、施設利用を妨げない範囲で、芸術性と装飾性を両立させる必要がある。

パブリックアートプロジェクトの実現には、利用者・建築家・美術家・アートディレクター・施工業者・ギャラリー・行政などさまざまな機関の協力が不可欠であり、予算・技術・景観・保存といった各々の領分を意識しながら進行させなければならないしがらみがある。それを一施設のみならず、地区全体として展開していくのは容易なことではないだろう。

新宿駅西口地区では、駅前広場や西新宿3丁目を中心に、現在再開発が進行中である。アートプロジェクトに関しては、上記の例にみられたように、有効な協働が行われることで、質の高い街が実現することを期待したい。

【注】

- (注1) 西新宿地区の成り立ち - 東京 (新宿区ホームページ)
- (注2) 西新宿地区再整備ガイドライン【全体版】(新宿区ホームページ)
- (注3) 『西新宿三丁目西地区第一種市街地再開発事業』都市計画決定のお知らせ (住友商事)
- (注4) LOK, 劇場都市 東京オペラシティ物語, 工作舎, p.118, 1999
- (注5) 同上, p.118
- (注6) 同上, p.118

【参考文献】

LOK, 劇場都市 東京オペラシティ物語, 工作舎, p.118, 1999

【図表の出典】

- (図1～5・8) 土田祥ノ介 撮影
- (図6・7) 隅田梨奈 撮影

【調査・執筆】()内は担当箇所

1. 小山将治 Masaharu Oyama (文化構想3年) (新宿アイランド)
2. 土田祥ノ介 Shonosuke Tsuchida (文化構想3年) (都庁、新宿中央公園、結論)
3. キム・ミンヒョク Minhyeok Kim (文化構想4年) (オペラシティ)
4. 隅田梨奈 Rina Sumida (文化構想4年) (概要、オペラシティ)
5. 高橋雄大 Yudai Takahashi (文化構想4年) (新宿中央公園)

6

西新宿の表象

Representation of Nishi-Shinjuku



新宿駅西口地区は、日本で最初にできた高層ビル群の街並みにより、東京でも最先端のイメージを担ってきた。1970年代の建設ラッシュにはじまり、1980年代のバブル経済期を経て、1990年に都庁舎が竣工し、以来、東京の中心としてのイメージも加わった。本調査では、こうして定着してきた新宿の景色やイメージが、人々のなかでどのように捉えられてきたのかを、映画、アニメ、ドラマ、CM、小説、音楽などの作品を通して検証することを目的とした。

その結果、東京を代表する地区だけあって、映像では『ゴジラ』から最近のアニメまで、またミュージックビデオやCMなど身近なメディアでも、多数取りあげられてきたことが分かった。同時に、1970～80年代、1980～90年代、1990～2000年代、2010年代～現在まで、これらに表象されているイメージを年代ごとに追っていくと、さらに興味深いことがみえてくる。高層ビルの立ち並ぶ街並みに対するイメージは、時代のもっている価値観をよく反映していることがわかるのである。すなわち、街自体の変化によるというよりも、社会や人々が抱く価値観の転換が、その街のイメージ形成に大きな影響を与えるものと考えられる。

坂上桂子・小川綾子

プロジェクト概要

本プロジェクトは、西新宿という街の景観がどのようにメディアに表象されてきたのかという問いをもとに、西新宿の都市計画の歴史と照らし合わせて、その変遷を辿ったものである。1970年代からの高層ビルの建設は、それまでの日本で類をみない大都市としての新宿を創り出し、アイコン的な景観として機能してきた。しかし、丸の内や渋谷など、東京のその他の場所にも高層ビル群の建設が進み、西新宿としての色がうすれてしまっているのが現状である。実際に、現在の街の印象として、「無機質」などネガティブなものが見受けられる。またそれ以前に、地下道が通っていることから地上を歩く機会がなく、あまり意識して景観を見ないという意見もある。そこで、西新宿がどうしてこのような景観に至ったのか、また、メディアというレンズを通して西新宿はどのように取り上げられているのか、その変化を追い、複数の視点から西新宿という街を再考する。対象とするメディアは1970年代から現在までに発表された映像作品、文学、音楽である。

1. 西新宿ビル群の形成過程と映像作品における表象 — 1970～80年代

西新宿ビル群の成立 1970年代

1970年代、西新宿の開発が大きく進んだ。特定街区制度の創設、建築基準法改正、西新宿エリアの建築基準の緩和により高層ビルの建設ラッシュが始まるが、当時の基準では考えられない規模の建設であった。それまでの高層ビルと言えば、1968年竣工の霞が関ビルディング（147m）があった。しかし西新宿では、1971年竣工の京王プラザホテル（170m）を皮切りに、新宿住友ビル（211m）、新宿三井ビル（212m）、損保ジャパン本社ビル（200m）、新宿野村ビル（209m）、新宿センタービル（222m）など200mを超える高層ビルの建設ラッシュによって高層ビル群の形成が始まる。

西新宿ビル群の表象 1980年代

西新宿では、1970年代に高層ビルの建設ラッシュが始まり、70年代終盤までにビル群が形成される。その後80年代、90年代と高層ビルの開発が続くが、1970年代にはまだ西新宿ビル群を扱った映像作品を見つけることはできなかった。しかし1980年代になると、以下の映像作品において西新宿ビル群が登場してくる。

映画・ドラマ

- ① 宇宙刑事（1982年）
- ② ゴジラ（1984年）
- ③ ガメラ リバース（舞台は1989年）

CM

- ④ 日産 Y30 セドリック（1985年）
- ⑤ トヨタ ビスタ（1988年）
- ⑥ ダイア建設（1988年）

なかでもビル群と関連して、「近未来性」「発展への反発」「働く男の街」の3つを表象したものが多くわかる。

①『宇宙刑事』シリーズでは、高層ビル群に「近未来性」を見出している。本作品は、『スターウォーズ』や『宇宙戦艦ヤマト』などのSF作品が人気な状況下で制作されたこともあり、未来性を意識したものになっている。1980年代における最先端の街が西新宿であったため、未来性を志向する作品テーマと合致し、近未来感を演出できる場として西新宿のビル群が用いられている。

②『ゴジラ』（図1）および③『ガメラ リバース』では、急速な「発展への反発」が、新宿のビル群を通し

て表現されている。

『ゴジラ』では、核実験や公害といった人間の驕りが引き起こした事態に対して、警告や反発を表わす存在であるゴジラが、西新宿ビル群を破壊し、暴れまわる。そこでは発展した都会としての西新宿は、人類の進歩や繁栄を表すものとして描かれている。

『ガメラ リバース』では、人口調節機能として生まれたギャオスが西新宿のビル群を襲う。『ゴジラ』同様に、西新宿＝繁栄しすぎた人類の象徴、ギャオス＝人類への戒め的存在として登場する。これら怪獣が登場する作品において西新宿は、急速な発展をとげる街というイメージから、「発展への反発」を表すための要素となっている。



（図1）1980年代映像作品におけるビル群描写、映画 ゴジラ、1984年

④⑤⑥にあげたCMにおいて西新宿は、「働く男の街」を表象している。④『日産 Y30 セドリック』や⑤『トヨタ ビスタ』のCMでは、どちらも西新宿ビル群を背景にスーツ姿の男性サラリーマンが登場する。働くのは男性、なかでも高層ビル群のような大企業が集まる場の主役は自分たちだという時代感が読み取れる。西新宿ビル群＝働く場所＝男性の街というイメージの構成がそこには認められる。⑥『ダイア建設』（図2）のCMにおいても、前述のCMと同じく西新宿の主役は男性であるという雰囲気が伝わってくる。また「私たちが成長すれば、街も発展する」というナレーションから、不動産バブルによって好況に沸く不動産会社と日本の経済発展を重ねる象徴として西新宿のビル群が使われている。



（図2）1980年代CM作品におけるビル群の描写、ダイア建設、1988年

2. 1990～2000年代における西新宿の表象

この年代における西新宿の表象の特徴として、都庁が様々な作品のなかで頻りに登場することが挙げられる。その背景には、1990年に竣工された新宿都庁が東京の新たな象徴として根付いてきたことが考えられる。さらに、この年代の西新宿を表象する作品に共通するテーマには、ホームレス、原発、テロ、非行といった社会問題が見て取れる。新宿都庁は、開庁以来、行政の中心としての権威を持つ場所として認められて来たが、1990年から2000年代の作品を概観すると、フィクションにおいてはその象徴性が反転し、不安や混乱の舞台として表象されている。このことは、バブル崩壊後の社会の不安定さや、当時の時代背景を反映していると考えられよう。

映画・アニメ

- ① ゴジラ vs キングギドラ (1991年)
- ② 東京ゴッドファーザーズ (2003年)
- ③ 東京原発 (2004年)
- ④ 攻殻機動隊 S.A.C. 2nd GIG 第六話 潜在熱源 (2004年)

小説・音楽

- ⑤ 『都庁爆破!』 高嶋哲夫 (2001年)
- ⑥ 『東京非行少女』 COMA-CHI (2006年)

2001年の小説『都庁爆破!』は、東京都庁が大規模テロの標的となるサスペンス作品である。新宿都庁は、国家権力や社会秩序の象徴でありながら大規模テロの標的対象として描かれ、2000年代以降にみられる「テロと都市」というテーマを先取りしている。政府・警察・自衛隊の対応が描かれることで、当時の安全保障意識の高まりや、不安定な国際情勢が反映されていると指摘できるだろう。

2003年の今敏監督によるアニメ映画『東京ゴッドファーザーズ』では、新宿都庁の高層ビル群が冒頭シーンに登場する。しかし、そこで舞台となるのはホームレスの3人が暮らす世界である。冒頭に表象される都庁や新宿中央公園を舞台に物語が展開されるが、新宿都庁は、その巨大なシルエットの一部として登場し、東京の新たな中心としての顔を持ちながらも、その裏側に潜む社会的格差や孤立の現実を浮き彫りにする。こうした描写からホームレスや格差社会、貧困問題といった事柄が新宿駅西口と共に連想される。

2004年公開の『東京原発』は、原発問題を題材とした風刺的な映画である。本作品では、都庁舎が政治的権力とエネルギー政策の中核として描かれる。架空の設定のもと、東京都知事が都庁を拠点に原発誘致を推進するシナリオは、行政機関が抱える矛盾や、エネルギー政策に対する市民の不安を浮き彫りにしている。新宿都庁は、単なる建物を超えて、国家の意思決定や社会全体のリスク管理の象徴として位置づけられており、原発という重大な社会問題と結びつくことで、より深い社会批評が行われている。

2004年のアニメ『攻殻機動隊 S.A.C. 2nd GIG』の第六話「潜在熱源」は、このアニメ上の旧都市の行政の中心である、新宿都庁とみられる施設に政府の隠し原発が存在していたことが発覚するというストーリーだ。このストーリーも原発や難民といったテーマと新宿都庁が結びついており、新宿都庁が不安や混乱の舞台として機能していると言えることが出来る。

2006年に発表されたラッパー・COMA-CHIの楽曲『東京非行少女』においても、新宿都庁が表象されている。この曲はインターネット上の歌詞検索で「都庁」と調べると一番初めに出てくる曲であり、『東京非行少女』という穏やかでないタイトルやその歌詞のなかに新宿の象徴の1つとして都庁が登場していることから、この楽曲も社会不安と東京都庁を結び付ける作品の1つということが出来るだろう。

以上の作品群を通じて、新宿都庁は1990年の竣工以降、単なる行政機関としてではなく、時代ごとの社会不安や矛盾を映し出す象徴的存在として機能していることが明らかである。『ゴジラ vs キングギドラ』(図3)においては近代文明の脆弱さが、『都庁爆破!』においてはテロという現代の脅威が、『東京ゴッドファーザーズ』に

おいてはホームレスや格差が、そして『東京原発』(図4)、『攻殻機動隊 S.A.C. 2nd GIG 第六話 潜在熱源』、さらには『東京非行少女 / COMA-CHI』においては、原発、非行など、各々の社会問題が多面的に描かれている。これらの表象は、バブル崩壊後の暗い世相や、都市の二面性を如実に反映している。すなわち、新宿都庁というシンボルは、東京という大都市の抱える複雑な現実と、時代ごとの社会不安を象徴する記録として位置づけることができるのである。

以前は東京の「未来」を示すシンボルだった西新宿が、2000年代の作品では様々な問題と結びつき、その象徴性故に、逆説的に物語の深刻さを演出させる存在として表象されている。こうした変遷をたどることで、西新宿と都庁がどのように都市の象徴として扱われてきたのかを考えることができるだろう。



(図3) 1990年代ゴジラ作品におけるビル群の描写『ゴジラ vs キングギドラ』, 1991年



(図4) 2000年代の西新宿を舞台にした作品『東京原発』, 2004年

3. 2010年代～現在までの映像・音楽・文学作品の中における西新宿高層ビル群の表象

2010年代における西新宿

コクーンタワーなど、現在の新宿のシンボルである建物が建設された2000年代とは裏腹に、2010年代には目玉となるようなビルは建設されなかった。しかし、この頃になって注目すべきなのが「住」を意識したビル建設である。2010年代に建設された建物として挙げられるのが、新宿セントラルパークシティ、住友不動産グランドタワーやザ・パークハウス西新宿タワー60である。そのうち、後者2つのビルはマンションとして建設された。1990年以降の新宿駅西口地区の再開発では、定住人口の確保を目指す事業が促進され（注1）、これらのビル群の建設は、この再開発事業に沿ったものといえることができる。

西新宿ビル群の表象 2010年代

2010年代の西新宿の表象において特筆すべき点は、西新宿という具体的な場所に焦点を当てるといよりも、都市・都会として取り上げられていることである。

映画・ドラマ

- ① 君の名は（2016年）
- ② いぬやしき（2018年）
- ③ 天気の子（2019年）

パフォーマンス

- ④ 椎名林檎・紅白歌合戦（2016年）

上記の作品においては、西新宿の表象と関連して、「都会の象徴」、「高層」、「無機質さ」の3つの要素があげられる。

①『君の名は』（図5）③『天気の子』は、新海誠監督による作品であり、西新宿という場所や景観は都会を象徴する景色として映し出されている。実際に、新海監督は以下のように語っている。

僕にとって、東京と言えば新宿だったんですよ。時代とともに東京の中心って変わっていくのかなと思うんですけど、僕が上京した90年代前後というのは、新宿が目立っていた気がするんです。その後、東京の文化的中心地は渋谷に移ったりして変遷していきましたが、僕は世代的に新宿が中心だった。（注2）

このように、新海監督作品における西新宿の描写は1990年代における新宿の状況が反映されている。西新宿の高層ビル群＝東京という構図は人々の頭の中にすでに存在している図式であり、新海監督作品の表象はそれを可視化していると言える。

②『いぬやしき』（図6）では、西新宿のビル群の高さが強調されている。この作品では、西新宿の高層ビルを舞台に飛行しながらバトルをするという、ビルの高さを利用した切迫感や迫力の演出が特徴である。映画のキャッチコピーにあるように「新宿上空250メートル」という数字は東京都庁第一本庁舎の高さである243メートルと対応しており（注3）、西新宿高層ビル群が舞台であることがここからもうかがえる。

一方、④椎名林檎の紅白歌合戦でのパフォーマンスでは、都庁前の都民広場をステージにしてプロジェクションマッピングを使い、和服を着た歌手とダンサーがパフォーマンスを行った。グレーを基調とした都議会議事堂は、このパフォーマンスの中で最先端技術であるプロジェクションマッピングと和服を結び付ける無機質かつ中立的な印象を醸し出すものとなっている。庁舎の建築的特徴である色や形を活かして表現された、初めての例といえる。



（図5）2010年代映像作品におけるビル群描写 映画『君の名は』, 2016年



（図6）2010年代映像作品におけるビル群描写 映画『いぬやしき』, 2018年

2020年代における西新宿

2020年代においては、新しい高層ビルの建設は見られない。再開発の動きとしては、小田急電鉄、東京メトロ、東急不動産の3社を主体とする「新宿駅西口地区再開発計画」に基づく高層ビルの建設が進められている（2025年3月現在）（注4）。オフィス街として機能する西新宿地域の特性を生かした新たな消費の中心地としての商業施設が開業される予定である。

西新宿ビル群の表象 2020年代

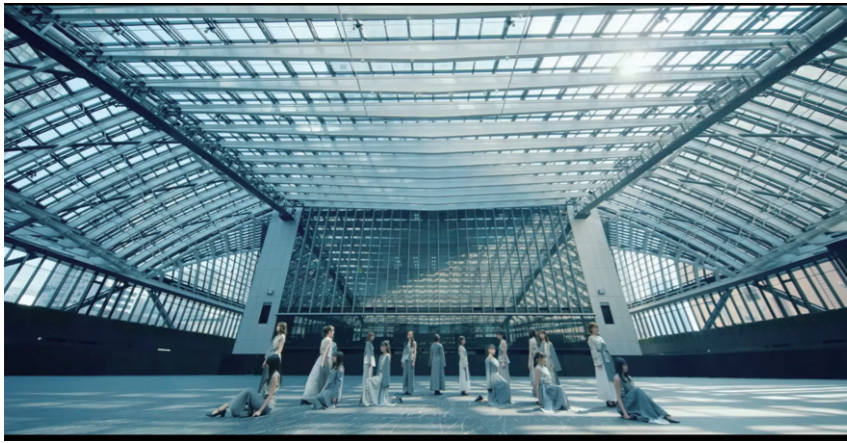
2020年代から現在に至っては、映画やアニメではなくミュージックビデオ（以下、MV）において西新宿が登場する。

- ①『Actually…』乃木坂46（2022年）
- ②『Gold～また逢う日まで～』宇多田ヒカル（2023年）

上記の作品における西新宿の表象では、無機質さや雑多さが描かれている。

『Actually…』のMVでは、新宿住友ビルの三角広場がロケ地として設定されている（図7）。この三角広場は2020年7月に開業し、多目的な空間としてイベントなどで使用されている。洗練されたデザインによって汎用性が高く、『Actually…』のMVでも衣装と合ったグレーを基調としたモダンな雰囲気を提供している。

一方で、宇多田ヒカルの『Gold～また逢う日まで～』では今まで表象の対象ではなかった新宿駅西口のヨドバシカメラの店前が舞台となっている（図8）。乃木坂46の無機質な印象とは対照的に、昔ながらの店先の雰囲気がそのまま映し出され、雑多さやノスタルジックな雰囲気が特徴的である。実際この曲の歌詞には「別れ」や「思い出」が中心に描かれている。そのような歌詞にも合った雰囲気がこの景観によって醸し出されていることが分かる。



(図7) 2020年代映像作品における西新宿 MV『Actually...』乃木坂46, 2022年



(図8) 2020年代映像作品における西新宿 MV『Gold～また逢う日まで～』宇多田ヒカル, 2023年

4. まとめ

本調査では西新宿の表象として、西新宿の高層ビルが建設され始めた1970年代を起点として現在までを取り上げた。1970年代から80年代は最先端な景観を利用して進化への反発や、オフィス街という新たなイメージが描き出された最初のフェーズだといえるだろう。1990年代からは、東京都庁が移転したことにより、オフィス街に加えて首都機能としての西新宿が表象される作品が多いことが挙げられる。また、『ゴジラシリーズ』などの作品に、舞台として登場してくることも西新宿の特徴といえる。2010年代になると、「西新宿」として取り上げられるよりも、都会のイメージとして西新宿の高層ビル群が取り上げられ始めた。新海誠監督の作品がその例である。初期の最先端な景観とは逆に、ミュージックビデオなどでは、ノスタルジックな演出もされるなど、時代が変わるにつれて多様な表象がなされていく。なお新宿駅の西口地区は2025年3月現在、再開発が行われている。1970年代からの都市開発はさらなる変化を遂げ、新宿の様相に新たな色を続々と付け足している。再開発事業によってどのように新宿という街が変化していくのか、また、それによってメディアがどのように表象するのか、今後も注目していきたい。

【注】

- (注1) 新宿区, 「西新宿地区の成り立ち」, pp.9-10, <https://www.city.shinjuku.lg.jp/content/000367279.pdf>
 (注2) Technology & Solutions, 「ハイテク都庁が新宿を変える、東京を変える。」 https://www.taisei-techsolu.jp/solution/office/tokyo_metropolitan_government_1bldg.html
 (注3) animate Times, 「『すずめの戸締まり』新海誠監督インタビュー | 神木隆之介さんへのオファーは一度断れながらも電話で直談判!? 10年たった今だからこそ描く東日本大震災への想い」, 2022/11/12, <https://www.animatetimes.com/news/details.php?id=1668074939&p=3>
 (注4) 加藤綾, Impress Watch, 「新宿西口再開発、小田急百貨店跡地で新築着工 48階建ランドマーク」 2024/03/25, <https://www.watch.impress.co.jp/docs/news/1578860.html>

【参考文献】

- 新宿区, 「西新宿地区の成り立ち」, pp.9-10, <https://www.city.shinjuku.lg.jp/content/000367279.pdf> (最終閲覧日: 2025/03/24)
 Technology & Solutions, 「ハイテク都庁が新宿を変える、東京を変える。」 https://www.taisei-techsolu.jp/solution/office/tokyo_metropolitan_government_1bldg.html (最終閲覧日: 2025/03/24)
 animate Times, 「『すずめの戸締まり』新海誠監督インタビュー | 神木隆之介さんへのオファーは一度断れながらも電話で直談判!? 10年たった今だからこそ描く東日本大震災への想い」, 2022/11/12, <https://www.animatetimes.com/news/details.php?id=1668074939&p=3> (最終閲覧日: 2025/03/24)
 加藤綾, Impress Watch, 「新宿西口再開発、小田急百貨店跡地で新築着工 48階建ランドマーク」 2024/03/25, <https://www.watch.impress.co.jp/docs/news/1578860.html> (最終閲覧日: 2025/03/24)

【図表の出典】

- (図1) 橋本幸治監督, 脚本 永原秀一, 『ゴジラ』, 1984年, 東宝, BANDAI CHANNEL, <https://www.b-ch.com/titles/4098/> (最終閲覧日: 2025/03/24)
 (図2) yayan19800, 『ダイアパレス CM CM (1988)』, 2012/02/06, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=ISsgKwOF2PI> (最終閲覧日: 2025/03/24)
 (図3) BS 松竹東急 260ch, 「ゴジラ特集 ゴジラ vs キングギドラ」 <https://www.shochiku-tokyu.co.jp/program/27/9384/> (最終閲覧日: 2025/03/24)
 (図4) music.jp, 「東京原発」 <https://music-book.jp/video/title/099425> (最終閲覧日: 2025/03/24)
 (図5) 新海誠監督, 監督 新海誠, 『君の名は』, 2016年, コミック・ウェブ・フィルム, DVD
 (図6) 佐藤信介監督, 脚本 橋本裕志, 『いぬやしき』, 2018年, シネバザール, DVD
 (図7) 乃木坂46 OFFICIAL YouTube CHANNEL, 『乃木坂46『Actually...』』, 2022/03/20, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=dPoPxRSifwc> (最終閲覧日: 2025/03/24)
 (図8) Hikaru Utada, 『宇多田ヒカル Gold～また逢う日まで～』, 2023/08/11, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=u-8R5n54toE> (最終閲覧日: 2025/03/24)

【調査・執筆】()内は担当執筆箇所

- 八木沢里紗 Risa Yagisawa (文化構想4年) (概要、まとめ)
- 大鹿新之助 Shinnosuke Oshika (文化構想4年) (1970～1980年代)
- 岡部光越 Koetsu Okabe (文化構想4年) (1990～2000年代)
- 樋口咲子 Shoko Higuchi (文化構想3年) (2010年～現在)
- 菅野拓人 Takuto Kanno (文化構想3年) (1990～2000年代)
- 江藤遥香 Haruka Eto (創造理工4年)
- 福島詩乃 Shino Fukushima (法3年)

新宿アイランドパブリックアート計画 実現の経緯

Shinjuku Island Public Art Project: Background of Its Realization

南條 史生 / Fumio Nanjo

1990年代の始めに日本設計の六鹿正治氏が突然、私の小さな事務所（当時はナンジョウ・アンド・アソシエイツという名称だった）を訪ねてきた。知り合ってから少し経って、彼はさてそろそろ一緒にやりますか、という感じで西新宿のパブリックアート計画の話を持ち出した。私はパブリックアートがどうあるべきかイメージはあったが、一度も本格的な計画に取り組んだことはなかった。そのおかげで、この計画が日本でも異例に大規模で、予算も大きな事業だという期待も恐れも持たなかった。

プロセスとしては、まず私が資料を調査してこれはという作品、作家をリストアップし、会議で提示する。そこで議論しながら選択して、実行リストを作っていた。一方で建築図面を見ながら、どこにどのような形態の作品が来るのが良いのか議論をした。こうしたやりとりの中で、最終リストができてくる。その際私が考えていたことは、現代美術の重要な作家を中心に構成することであった。というのもその時代にはまだ日本の美術館には、常設で現代美術が展示されている館はほとんどなかったからだ。私は公共の広場に美術館を作る心積もりだった。結果として選んだ作家は、アルテ・ポーヴェラのイタリア人作家、コンセプチュアルアートを制作する作家、ミニマルなテイストの作家、ポップ・アーティストで構成されることとなった。多くの作家にはスタジオに会いに行った。ソル・ルウィット、ロイ・リキテンスタイン、イタリア人作家達に会いに行ったのは、貴重な体験だった。

全体を貫くテーマは、意外なことに宇宙的なイメージとなった。時間、星座、ダイナミズムなどの要素が共通していた。六鹿氏は、シンクロシティが生じたのだと喜んでいて。また彼は、新宿駅から来た時に最初に目に飛び込んでくる作品にはこだわった。視認性が高く、皆にわかりやすい、明快な作品が必要だと感じていたのだろう。最終的にロバート・インディアナのLOVEが、その役割を負うことになった。かれの直感は正しかった。この作品は計画全体を象徴し、集約する作品となった。荒木経惟や篠山紀信、その他多くの写真家がこの作品の前でモデル撮影を行った。また、この作品の下をくぐると恋が成就するという噂が流れ、多くのカップルがやってきた。ひとつのブームを作ったのではないだろうか。

パブリックアートを設置するときには、やはりアーティストとして評価されている作家を起用することが大事だ。しかしその効果として、視認性やわかりやすさ、ランドマークとして強い存在である事なども重要だ。韓国の作家チェ・ジョンファは、皆がその前で記念撮影をしようとする作品が成功したパブリックアートなのだという。新宿アイランドは当時最大の計画だったが、おそらく今でも日本のパブリックアート計画で史上最大、最高レベルのプロジェクトであり続けているのではないだろうか。

西新宿のパブリックアートの存在

The Presence of Public Art in Nishi-Shinjuku

大内 政男 / Masao Ouchi

1965年、丸の内や日本橋など都心部への過度な都市機能の集中を防ぐため、西新宿は東京の副都心として位置付けられ街づくりが始まる。輻輳する自動車交通の処理と歩車分離、浄水場跡地の高低差を利用した立体構造の街路が計画され、建築敷地も一街区1.5ha、原則一つの敷地に一つの建物という取り決めが成され、更に特定街区という計画手法が導入され、それまでの建築の絶対高さ31mを超える超高層建築の建設が可能となった。この特定街区では建物の足元に広場や緑地を設ける事が義務付けられ、建物相互の離隔が広い街並みが出来上がっていく。こうした初期の取り組みが現在の西新宿の姿を決定づけている。

西新宿には美術館も在り、多数のパブリックアートが特定街区によって整備された広場や緑地に存在するが、この超高層ビル街をアートの香りのする街と捉える人は決して多くは無いだろう。多くのアートの存在にも拘らず、街全体にその香りが無いのは何故だろうか。私はこの街の基本的な骨格、立体構造の街路空間や建物足元の広場や緑地の設え、1~2m程度の街路面と建物敷地との高低差などに原因があると考えている。新宿駅からの歩行者の主導線である「中央通り（4号街路）」はトンネルを抜けると街路樹が育ち豊かな緑が目に入るが、パブリックアートが多く存在する都庁の「都民広場」には2m程度の高低差がある階段を昇り、「ふれあいモール」までは更に上段の街路面まで昇らなくてはならない。多くのパブリックアートが「中央通り」や「ふれあい通り」を歩く人の視線の枠外にあり、目の留まることが無い。西新宿のパブリックアートの多くは、同様に個々の街区の中に閉ざされ、街路を歩く人からは残念ながらその存在を感じ取る事が出来ない。

新宿アイランドタワーは例外的な街区である。ここではアートの導入に著名なキュレーターも関与しているが、敷地と歩行者街路とが同一レベルにある事も大きく寄与している。街区の入り口にある『LOVE』は明彩度の高い赤色で彩色され、人通りの多い交差点に面し、歩くレベルと同一面に置かれているため、誰もが目に止める西新宿のシンボリックな存在となっている。更に敷地沿いに進むとパブリックアートと建物との関係が創るアートの香り溢れる空間を楽しむ事が出来る。これが「中央通り」「ふれあい通り」に面する敷地と同様に高低差があり、多くの緑で遮蔽されていたならば、このようなシークエンスを創り出す事が出来なかったかもしれない。

街をぶらぶらと歩きながらパブリックアートが自然に目に留まる。美術館のアートと違い日常の生活空間にあり、それが人の五感に触れて街の印象を創っていく、パブリックアートはそのような存在だと私は考える。西新宿を歩くとパブリックアートが置かれた敷地と街路の高低差、建築、緑の設え等、それらの相互の関係の大切さを改めて考えさせられる。西新宿はウォークアブルな街を目指してこれから再生される。その時にはパブリックアートの存在がもっと身近になり、日々歩く人をアートな感覚で包んで欲しいと思う。

おわりに | Afterword

長田 攻一 / Koichi Osada

本論集では、天王洲アイル（2022~24）と新宿駅西口（2024-25）という東京都内の性格の異なる2つの地区について、まちあるきを行い、都市空間のデザインとそれを利用する人びとの行動形態を観察し分析したものである。まちあるきに参加したメンバーはみずから歩くことで新たな気づきを得、それによって多くのデータを収集し得られたデータの分析を行っており、さらにはグループの視点から改善の提案もしている。美術、建築学の立場からは、どちらかと言えば、アートや建築物に着目する傾向が強いものに対して、社会学ではデザインに対する訪問者のタイプやまなざしの違いに重きを置く傾向がある点で、本研究プロジェクトの内容を相互に補完し合う関係にあったことで、研究成果としての広がりや深さが生まれたといえよう。

それぞれの都市空間のデザインについても、デザインの背後にある意図、人の目を引く特異な形態、特定の施設、歴史を感じさせる痕跡、訪れる人びとに与える効果など、多くの側面が俎上に載せられている。その一方、その空間に立ち入る人びとにもそれぞれに期待される役割に応じてさまざまな視点や動機があり、そこに立ち入る季節の違い、曜日や一日の時間帯の違いによってその空間に立ち入る人の印象は大きく変わる。それぞれの狙いに応じてそれぞれの視点から分析を行った結果を一堂に会して複数回に分けて報告、意見交換をする中で相互にさらなる刺激をうる部分もあった。限られた時間の中での試みではあったが、各グループ参加者の地道な努力に敬意を表したい。

グループそれぞれの関心の向け方は多様であっても、参加者全員に共通しているのは、それぞれ特色のある、それぞれの都市空間の経験の質がさらに深まりさらに豊かなものになることに少しでも貢献したいという密かな思いである。その成果が、本報告書を読む人に対象地区ばかりでなく、普段何気なく行き来している、あるいは新たな都市空間に関心を広げる刺激となり、イメージを膨らませるきっかけになれば幸いである。

天王洲・新宿まちあるきワークショップ

都市と美術研究所顧問・研究員

長田 攻一 早稲田大学名誉教授（顧問）
坂上 桂子 早稲田大学文学学術院教授（所長）
池田 祥英 早稲田大学文学学術院准教授

都市と美術研究所招聘研究員

古谷 誠章 早稲田大学名誉教授・荣誉フェロー
大内 政男 建築設計工房M 一級建築士事務所主宰
藤井 由理 早稲田大学理工学術院総合研究所研究院客員教授
山村 崇 東京都立大学都市環境学部准教授
河野 昌広 早稲田大学文学学術院非常勤講師
小藪 明生 早稲田大学文学学術院非常勤講師
小川 綾子 東京都江戸東京博物館学芸員、早稲田大学法学学術院非常勤講師

寄稿

南條 史生 キュレーター、美術評論家
影山 幸一 フリーランスアートプランナー
山本 裕子 ANOMALYディレクター

編集・発行

早稲田大学総合研究機構プロジェクト研究所 都市と美術研究所
<https://w3.waseda.jp/prj-cityandart/>

制作・デザイン

柳 日香莉 早稲田大学文化構想学部4年
土田 祥ノ介 早稲田大学文化構想学部4年

発行日

2026年2月15日

