

メディアデザイン手法を用いた都市のポテンシャルの可視化

—福井のマチの物語展を通じたまちづくりの一つの形—

木川 剛志*

Visualization of urban potential by means of media design

—A case study in FUKUINO MACHINO MONOGATARITEN—

Tsuyoshi KIGAWA*

In this study, we have carried out social experiments and held an exhibition, called "FUKUINO MACHINO MONOGATARITEN" in order to reveal the urban potential of city of Fukui. Before the exhibition, we have done several workshops, which are Make-up for filmmaking, BURA-FUKUI, and Film shooting, for citizen of Fukui. On the exhibition, we introduced archives of Fukui air raid, Fukui earthquake and interviews on Kiju Yoshida, a film director born in Fukui, and so on. Furthermore, we opened a symposium on how we can find and spread the narrative story on city and make them use for urban planning. In this paper, we wrote and discuss about the exhibition.

Keywords: メディアデザイン, 都市計画, 映像, 妄想福井, 福井のマチの物語展

1. はじめに

福井の人たちがよく口にする言葉「福井にはなにもない」。確かに、戦前までの福井市は、全国的にも高い84.8%の罹災率で焼け、復興の兆しが見えた昭和23年には未曾有の地震が襲った。戦後にフェニックスのごとく復興を果たす一方、現在までに、東京一極集中、産業構造の変容、少子高齢化の流れとともに、中心市街地の衰退を問題として抱えるようになっていく。今の福井市では、どんな地方都市の郊外でも見られるようなショッピングモールに人々が集い、幹線道路沿いにはどこでも見られるチェーン店がどこでも見られるような景観を形成し、そこでは人々がどこでも見られる生活をしている。そして、福井市は、どこにでもある地方都市となった。

しかし、固有の文化は生きている。福井市では、戦災慰霊のためにはじまった、フェニックス花火大会は2011年に58回目の開催を迎え、空襲で焼けたはずの旧街道には今でも江戸に開業した老舗が並び、大人たちは三八豪雪の話題で会話は弾み、商店街では福井弁で商品のやり取りがされている。人々の間では確実に「福井」は継承されている。日々の日常生活に記憶として刻み込まれている。ただし、それは見えにくいものである。

このような全国を一律に改造させてきた都市計画の流れは、福井を日本中どこにでもある“何にもない田舎”へと発展させた。その一方で人々の間で継承されてきた「福井」は世界に一つだけの場所としてかろうじて生き残っている。そして、その「福井」は世代が変わるにつれ、少しずつ色褪せてきているのも現実である。そんな今だからこそ、継承されてきた「福井」を見えにくいものから、見えるものへと変えることが必要ではないだろうか。

本研究では、この見えにくい「福井」を、福井のポテンシャルと呼び、それをいかに抽出し、

* デザイン学科

可視化するかを大きな研究目標とし、実験的なまちづくりイベントを開催した。後述するが、ワークショップとして、「映画のためのメイク講座」「ぶら福井」「映像撮影ワークショップ」を行い、これらの成果と、それとは別に行った制作を合わせて展示し、さらには都市、映像の専門家をパネラーにシンポジウムを行う「福井のマチの物語展」を開催した。本稿では、この一連のイベントの概要を記す。

2. メディアデザイン手法

2.1. ポテンシャルの可視化

本稿ではポテンシャルとは、潜在能力のことを言い、都市の表面上の形状からは安易に把握できない要素のことをいう。著者は、これまでスペース・シンタクスと呼ばれる手法を用いた数理による形状分析で都市のポテンシャルを顕在化することを研究してきた¹⁾。これは物理的情報に基づいた分析であり、人間の文化性を抽出するための手法ではない。しかし、このような物理的合理性によって分析することによって、それとは合致しない法則を抽出することができる。レヴィ＝ストロースは、このような物理的合理性を「ゲーム」と呼び、それによって抽出できない法則を「儀礼」と呼んだ。

2.2. 物理的ポテンシャルと儀礼的ポテンシャル

構造主義の中心的な学者であったレヴィ＝ストロースは、『野生の思考』¹⁰⁾の中で民族の文化構造を分析しその比較から以下のような「ゲーム」と「儀礼理論」の相対概念による理論を提唱している。

「ゲームはすべて規則の集合で規定され、それらの規則は事実上無限な数の勝負を可能にする。ところが儀礼は、同じようにプレイされるものではあるが、それは特別の試合で、勝負結果が両軍のあいだにある種の均衡をもたらす唯一の形であるがゆえに、あらゆる勝負の可能性の中からとくに選び出されたものである（レヴィ＝ストロース 1976:38）。」

彼の言う“ゲーム”では、相称性が先定されている。つまり、コインを投げた時、その表が出る確率と裏が出る確率は全く同じである。それゆえに表と裏との関係は相称となる。しかし、儀礼ではコインは表であるか、裏であるかはすでに決まっている。それゆえに表と裏との関係は非相称であり、確率の法則に背いたものである。

つまり、ゲームとは物理的規定であり、その規制に従わない“特別”の規定を儀礼と呼んだ。本研究では、スペース・シンタクスによって抽出できる形状的特性を、物理的ポテンシャルと呼び、それによっては理解できない生活者の文化性によって形成される法則を儀礼的ポテンシャルと呼ぶ、本稿でいうポテンシャルとは、儀礼的ポテンシャルを差す。

結論を先に述べるが、本稿によって、福井市における儀礼的ポテンシャルの抽出が成功したわけではない。ただ、この仮説を基に、イベントは行われ、その可能性を論じるものである。

3. 妄想福井プロジェクト

妄想（もうぞう）福井プロジェクトは、著者を含めた福井工業大学経営情報学科、デザイン学科の教員、学生たちから構成される団体であり、「福井のマチがこんなだったら楽しいのに」

を視覚的に提示するイベントを開催し、まちづくりを行っている。これまでに行った主たるイベントとしては、2009年と2010年に、福井市中心市街地で開催した福井街頭映像会がある。

福井街頭映像会は、福井市の昭和20年代、30年代の映像を収集し、それを撮られた場所にイベントスペースを設置して、地域の住民と一緒に鑑賞するイベントであった。図1は2009年8月6日に福井市の中心市街地、呉服町商店街で開催した第一回の風景である。福井街頭映像会については、妄想福井プロジェクトが発行する冊子、妄想福井創刊号⁴⁾の特集ページに詳しい。

4. ワークショップ+イベント、-福井のまちの物語展-

福井のまちの物語展は、妄想福井プロジェクトの名義で、福井市が毎年公募するまちなか活性化交流事業に応募し、採択されたイベントである。応募の際のタイトルは『「絵になるまちをつくろう」映像制作ワークショップを通じたまちの再発見』だった。そして、当初の目的は、福井のまちづくりを考えたときに、映画製作の視点から、どうやれば絵になるいい風景ができるのかを市民が考えるようになれば、これまでにない視点でのまちづくりが行われるのではないかと仮定し、様々な映像の専門家を通じてワークショップを重ね、短編映画を制作するというものだった。しかし、公募の審査において様々な委員から頂いた助言や、妄想福井プロジェクトのメンバーで企画を何度も練り直した結果、最終的に「福井のまちの物語展」と名付けた展覧会とシンポジウムを合わせたイベントを最終ゴールとして、ワークショップを行うこととした。

ワークショップは、「映画のためのメイク講座」、「ぶら福井」、「映像撮影ワークショップ」の三回であり、これらに参加することによって、映像制作に必要な技術を得ることを目的とした。想定した対象者は福井市在住の一般市民である。

4.1. 映画のためのメイク講座

映像の撮影機材が、家庭用でも Standard Definition (: SD) から High Definition (: HD) へと移り変わり、細部ま



図1 第一回福井街頭映像会 呉服町商店街



図2 妄想福井創刊号⁴⁾



図3 妄想福井創刊号⁵⁾

で撮影できるがゆえに、被写体のメイクや照明の技術の優劣が画面上にはっきりとでてしまうようになった。そのため、しっかりと映像をつくるための技術として、映像用のメイク技術と、照明をつかった撮影技術の修得のために、メイクアップアーティストとして多くの映画にたずさわってこられた山本富士代さんと、カメラマン、前田達央さんを講師にワークショップを行った。

当日の参加者は23名であり、ほとんどが女性だったが、中には映像制作に興味のある男性もいた。アンケートからも映画のメイクが普段のメイクに比較し、非常に厚いこと、しかし、明るい照明の下ではその厚さが必要なことを理解できた、など、プロの講師の技に感銘を受けた状況がわかった。

4.2. ぶら福井

中心市街地は都市である。都市空間は、歴史を積層し、その積み上げが魅力ある都市空間を作り出している。その積み上げを読み解くための都市空間にあるヒントを市街地を専門家と一緒に回遊して、歴史を振り返り、魅力を感じる。そんなイベントが「ぶら福井」である。

「ぶら福井」では、福井工業大学の池田岳史先生を講師に、マチを構成する空間や時間のシーケンスをキーワードに基礎編として講義をしてもらい、そのあと、実際にマチ歩きを行う実践編の二部構成でイベントは行われた。シーケンスとは、開閉、分岐、折れ曲がりといった空間変化を差し、普段当たり前のように接する都市空間も歩いて視点が変化することによって、止まっている時とは違う風景となる。これは、写真と映像動画との違いであり、映像制作に関わるものには重要な要素となる。映像ならでは、は、この歩くならでは、から学べると仮定してのワークショップとなった。

イベントの講義では、福井城址の周りを歩き、ガレリア元町、新栄商店街から柴田神社へと巡った。その際に、かつての百間堀の名残の坂などを紹介し、参加者たちは、普段気づかない街の風景に驚いていた。

4.3. 映像撮影ワークショップ

ここまでに行われたワークショップを通じて、動画ならではの特性を理解した上で、おこなったのが映像撮影ワークショップである。このワークショップで制作した映像を「福井のマチの物語展」で上映することを想定して行われた。

本研究における映像制作には、二つの意味があると考えた。一つは福井に生活する人が、独自の視点で制作した映像を、他の人が見ることで視点を共有すること。もう一つは制作を通じて、制作者がマチに対する新しい発見をすることである。



図4 映画のためのメイク講座風景

や、越のルビーの開発者、森義夫氏などに行い、「福井街頭新聞」にまとめて展示した。また、福井在住のカメラマン前田龍央さんに「六十年後の福井に残っていたらそのときに重要な写真となる写真」をテーマに三枚の写真を撮ってもらい展示した。

展示スペースの横にはステージを用意し、和太鼓北乃庄の勇壮な演舞や、福井工業大学吹奏楽部が昔の映画の曲を中心とした演奏、そして福井駅前ではライブを重ねてデビューしたザ・ルーズドックスのメンバーだったタカハシケンジさんにもライブを行ってもらった。夕方からは近代都市史の専門家、中川理先生、映画「この空の花」-長岡花火物語-(大林宣彦監督)のプロデューサー、渡辺千雅さん、福井市出身の俳優、津田寛治さんをパネリストにシンポジウムを行った。シンポジウムでは、全国の地方都市が“金太郎飴”のように同じ形状を持っているのに、街の中身はそれぞれ違う。中身に即した形状を今後は作っていくべき、など、活発な議論が行われた。

5. まとめ

福井市中心街の儀礼的ポテンシャルの抽出のための一手法として、ここまで示したようなイベントを開催し、その可能性を考察した。元々は映像を一つの手法としてまちづくりに適用することがイベントの趣旨だったのだが、実際にワークショップを重ねて、「福井のマチの物語展」を企画を進めるうちに、映像とは儀礼的ポテンシャルをいかに目に見えるものとするか、に意味があるようになるようになった。その結果、執筆に至ったのが本稿である。

本稿は、限られた人数のインタビューと、限られた新聞記事によって開催されたイベントの概要をまとめたものである。この展覧会のために、インタビューを行ったが、力不足のために、記事にまとめるまで至らなかった方もいた。まちづくりに最も必要なものは継続することであろう。福井のマチのポテンシャルの可視化のためにも、今後もインタビューを重ね、より影響力のある展覧会を近いうちに開催したい。

謝辞

「福井のマチの物語展」は、平成23年度福井市まちなか活性化交流化事業の委託を受けて開催された。また、吉田喜重監督へのインタビューや展示資料の収集など展示の骨子となる成果は福井工業大学特別研究費の補助によって得られたものである。ここに記して感謝したい。

参考文献

- 1) 木川剛志 (2007): 『スペース・シンタクスを用いた福井市近代化過程の分析』- 明治から昭和初期に至る歴史地図を用いた解析 -, 福井工業大学研究紀要 第37号, pp. 55-64
- 2) 木川剛志 (2008): 空間における形態に関する一考察-スペース・シンタクスの理論的背景として-, 福井工業大学研究紀要 第38号, pp. 55-64
- 3) 木川剛志, 西尾浩一, 手塚広一郎 (2010): メディアデザインを用いた街づくり-福井街頭映像会2009と仮想商品開発を事例として-福井工業大学研究紀要 第40号, pp. 247-252
- 4) 木川剛志編 (2011) 「妄想福井」創刊号, 私家版, 2011年3月28日発行
- 5) 木川剛志編 (2012) 「妄想福井」第二号, 私家版, 2012年3月18日発行
- 6) 蓮見孝 (2009): 地域再生プロデュース: 参画型デザインングの実践と効果, 文眞堂, 2009.4
- 7) 蓮見孝, 佐山剛勇, 冷水豊国 (2006): プロジェクト・ピュア茨城: 純県産酒のデザインプロモーション, 日本デザイン学会デザイン学研究作品集, pp. 22-27
- 8) 福井市 (1976): 『新修福井市史』II 市政80年福井市政史, 福井市
- 9) 福井市 (1990): 『わがまち福井』, 福井市
- 10) レヴィ=ストロース (1976): 『野生の思考』, 大橋保夫訳, みすず書房

(平成24年3月31日受理)