

人と社会の活性化を促すアート・デザインについて 8

「さりげない」形のパブリックアートデザイン

下 山 肇

1. はじめに

2022年、東京都港区に新築された地上21階建120戸の集合住宅エントランスガーデン内に設置したパブリックアート（以下アート）の事例とそのデザインプロセスをモチーフに、アートの存在意義として一般的に考えられているインパクトや個性などによって得られる「特別な」存在感から離れて、「さりげない」ということについて着目し、その具現化から、アートを「デザイン」することの意義を通して新しいアートのあり方について考察した。

2. 実施概要

■設置場所：東京都港区虎ノ門4丁目

■設置作品：『季（とき）の雫』（Fig.1,2,3）

サイズ／高1000×500Φmm、素材・仕上／アルミ鋳物、真空蒸着メッキ鏡面仕上

■設置時期：2021年11月

■制作・設置：株式会社平和合金

■アートディレクション：株式会社アートココ

3. デザインの条件と前提 1

計画当初よりクライアントからは設置現場の条件と設置するアートのイメージについてかなり具体的な要望があり、それは以下の通りであった。

【設置現場の状況】

外観：石材、直線構成の鉄材、ガラス、緑（植栽）

内装：庭、曲線の木ルーバー、球のガラスオブジェ

- 1）風除室を通してラウンジエントランスホールにつながる通過点へ設置
- 2）建築マスタープランコンセプトでの外観・内装のキーワードをつなぐようなアート
- 3）鉄の格子から曲線の内装や球体ガラスオブジェをつなぐ中間的な役割のアート
- 4）庭を予感させる、映り込みや現象により期待させるようなアート
- 5）希望素材：クリスタルやアクリルまたはステンレス鏡面など

4. 提案1とコンセプト

以上の条件から事前に筆者の過去の作品事例『不確かな庭－増上寺－¹』(Fig.4)と、『YSKW Project Relief “ウネ”』(Fig.5)を提示してプロジェクトのたたき台とし、これらをもとに2つのイメージA案、B案を作成した(Fig.6,7)。その結果、A案を発展させた置き型アートの方向性が採用された。

さらに建築マスタープランでのランドスケープやエクステリア、インテリアのコンセプトを元にそれらに準じて、

『森の緑、木々の葉から落ちる「雫」が、
やがて、小さな水たまりや流れとなって……、水の翠へと集まっていく』
という作品のコンセプトを立て、現場に合わせた具体的な形体化に向けて準備を進めた。

5. デザインの条件と前提2及び提案2

筆者の提示したアートのイメージとコンセプトを受けて、クライアントからはさらに追加の要望として以下四つが提示された。

1) ランドスケープコンセプト「サンクチュアリ」に沿っていること

「Sanctuaryの「水」「空」「森」を感じさせる3つのみどり(翠・碧・緑)による優雅で時・移ろいを感じる『Sanctuary-Garden』(コンセプト書より)」

2) アートに庭の緑が映り込むこと

3) 和風の表現にならないこと

4) 内と外をつなぐしかけとなること

これらを加味して、実際の水滴のイメージ画像(Fig.8)や形体の基本構造(Fig.9)、反射現象の検証モデルを作成し(Fig.10)、設置現場に合わせた具体的な形体C1,2,3の3案(Fig.11)を提示してクライアントの判断を待った。

6. デザインの条件と前提の刷新

しかしその後、集合住宅全体の意匠について大幅な見直しが行われ、その結果アートは設置提案場所が屋外の庭、植栽と植栽の合間へと大きく変更された。

改めてクライアント側から提示された要望は、

1) 凝った造形的なことではなくシンプルでわかりやすいもの

2) おしゃれな家にあるちょっとしたインテリアオブジェにありそうな感覚のもの

3) メインで求心力のあるアートを創りたいというよりも、例えば庭に置いてあるちょっとした鳥かごがあるぐらいの、インテリア感覚のアート

4) 一言で言うところのちょっとした「さりげない」もの

という一聴すると、デザイナーを雇って改めてつくる意味があるのかと疑問を持ってしまうよう

なものに変わっていった。しかしすでに筆者から提示していた前述したコンセプトから「雫」という部分は尊重され、形体のイメージとして継承することとなった。

7. アノニマス・デザインとの関係性

ここで提示された要望をまとめてみると「さりげない」という言葉に集約される。この要望を受け再びデザインを進めるにあたり、改めてこの「さりげない」ことについて考え直してみると、プロダクトデザイナー柳宗理氏²の提示した「アノニマス・デザイン³」の概念との類似性に気がついた。アノニマス・デザインとは人々の購買意欲を促すこれ見よがしで刺激的な、移り変わりの激しい「インパルス・デザイン」に対し、一見すると目立たない、その土地土地の人々の用のためにつくられたもののことである。柳によれば「芸術家やデザイナーによる特別なものではない、名もなき職人によって造られたものとしての存在であり、そしてそこには生活の用に即した健康な平穏な美しさがあり、人間性のある暖かい本質が備わっている」という⁴。

アノニマス・デザインは人々が生活に使用する道具である「用」のデザイン領域の観点であるが、人々の住処というある意味「用」である集合住宅内へのアート設置という本プロジェクトの特性から、今回設置するアートも「アノニマス・デザイン＝さりげない」ものであるべきことの意義が見えてきた。

8. 「理」の造形について

では実際にアートの領域で「さりげない」ものの具現化に必要なこととは何かと考えると、最も重要なことはそのアートから個人の技や特性が見えない「無名性」であろう。それには例えば、日本庭園のように自然物そのものを活用する方法や、建築に利用されている工業製品のパーツや既製品を活用する方法など考えられるが、今回は筆者の提唱する単純な仕組みのみによって生み出させる必然の形、「理」の造形⁵を手段にデザインを進めることとした。「理」の造形とは筆者の作成した「表現の4つの方向性」図の中で (Fig.12)「プリミティブ・情動」からくる表現の対極に位置づけられ、単純さから豊かさを生む必然的な「仕組み」からなる表現のことである。具体的な表現の事例としてはデ・スタイルを主宰したテオ・ファン・ドゥースブルフ⁶が提示した「コンクリート・アート⁷」やその思想を発展させたマックス・ビル⁸による一連の作品群 (Fig.13) が挙げられる。これらに共通する特徴は、「一切の感情表現を排した客観的な外観と数学的な厳密さ⁹」であり「無名性」の具現化に相応しい。

9. 提案3とデザインの決定

「理」の造形による具体的な形体デザインとして、以前から筆者が取り組んでいる「円と方による造形¹⁰」の方法論からなる原形二つ (Fig.14) を展開して、新たに雫そのものの形体をイメージしたタイプのF案、雫の跳ね回る軌跡をイメージして形体化したタイプのG1,2案、合計3案をデザインして提示した (Fig.15)。その結果、F案のイメージが採用となり、実物と同じ制作方

法をとった1/5マケット（Fig.16）での検証を経て、実物の設計・制作へとデザインを進めていった。

10. 制作・設置について

雫そのものの形体をイメージしたF案は「塊」形状であるため、パーツの組み合わせではなく一体物として制作する必要があった。また屋外の庭に植栽と共に設置されるため耐候性にも配慮が必要であった。そこでこの条件に相応しい実体化の方法として屋外彫刻作品などに多く見られる「鋳造」技術による制作とした。鋳造は大まかに、①原型の制作、②型取り、③鋳込み、④形体整備、⑤仕上げという工程を踏む。筆者はデザインを進める際に主に3D CAD を使用しているため作品の3D デジタルデータが存在する。そこで今回、原型の制作はそのデータを直接加工機に反映できる3D 切削による発泡材加工によって行なった。その後この原型を整えてから砂型に型取りし、芯材であるアルミにて鋳込みをおこなった。さらに表面の形状を整え、仕上げとして自動車のバンパーやホイールにも活用され、耐候性に定評がある真空蒸着メッキによる鏡面加工を施した（Fig.17）。

設置はあらかじめ現場に提示して穿たれていた穴へ、作品本体の下部に固定した直径16mmのボルトを差し込み、二液性の樹脂接着剤にて固定した（Fig.18）。

11. 評価について

計画変更など紆余曲折を経て完成・設置されたアートを見てクライアントからは、次のような満足を得ることができた。

「さりげなく、周囲と同化していてまさに自然の雫です。ここまで透明感のある物体ができるとは思ってもみなかった。」

12. まとめ：アートを「デザイン」すること

実際に設置されたアートは、表面の鏡面に周囲の植栽の緑が写り込み、一見するとどこにあるのかわからないほど庭の中にひっそりと溶け込んだ。しかしよく見るとそこだけ周囲の風景が歪められていることに気づき、そこにアートがあることが認識できる。

今回のプロジェクトを通して気付かされた重要な点は、アートと「人々の用」の関係について再認識することであった。これまでの一般的なアートに期待され、作家やデザイナー自身も無意識に目指しているインパクトや個性などによって得られる「特別な」ものだけでなく、日常に溶け込んだところから気づく者にしか気づかれない「健康な平穏な美しさと人間性のある暖かい本質」を得ていくことがアートの別の意義としてあり、今回のプロジェクトではこのことを志向してアートを「デザイン」しなければ、作者の主観を反映しすぐさまその「さりげなさ」を失ってしまったことであろう。採用されなかった案を改めて確認してみるとその表現には作家としての筆者の特別感が多く感じられるものであった。

さらに今回得られた知見をわかりやすく考察するため、「存在感」と「実体感」の「ある・なし」を軸としたアートのあり方について整理してみると、図 (Fig.19) のようなマトリクスとして表すことができる。存在感があり、実体感もあるものが今までのアートの一般的なあり方であり、今後もこの領域はアートの存在意義としてわかりやすく認識されていくだろう。今回のプロジェクトでデザインしたアートは、「さりげない」ことを具現化することによって、存在感がなく現物としての実体感のみあるという位置付けとなった。一般的なアートの存在意義とは別領域のこの「さりげない」アートの必要性は、今回のような集合住宅のアートに限ったことではないだろう。人々との関わりの深いさまざまな場でインパクトや個性による「特別な」存在感とはまた違ったアートのあり方の一つを提示している。

13. 今後の展開：新たな領域でのアートの可能性

また今回この図を作成することで、異なる領域によって更なる新たなアートの可能性を仮定することができた。それは1) 存在感があり実体感がないもの、2) 存在感も実体感もないもの、である。前者については実空間ではなくメタバースなどサイバー空間でのアートあり方を提示するものが考えられ、具体的には AR (Augmented Reality／拡張現実) 空間や VR (Virtual Reality／仮想現実) 空間でのアートのあり方について考えることにつながる。前述したように筆者は主たるデザインツールとして3D CAD を使用しており、このデザイン手法ではデジタルデータを扱うため、サイバー空間での展開に親和性が高い。現在その研究の第一歩として、今回のプロジェクトでは採用されなかった案をモチーフに、スマートフォンなどのデバイスで操作できる簡易的な AR アプリケーション¹¹を活用して拡張現実としてのアートを現実空間へ展開する実験を始めた (Fig.20)。デバイスやインターネットブラウザから呼び出せるデータとして存在するアートは、ブルーノ・ムナリ¹²の『旅行のための彫刻¹³』の考え方をさらに発展させたアートとして位置付けることができ、名所や旧跡などの観光地や、建築など好きな場所や環境とコラボレートすることでその場所や環境の魅力を再発見する、いわば「持ち運べるパブリックアート」という新たなアートとして捉えることができるだろう (Fig.21)。

現状では今回のように実空間へ具現化するためにデザインしたアートを元データとして AR 空間上に展開しているが、AR 空間や VR 空間の特性を活かした実空間の模倣ではないサイバー空間ならでのアートとはどのようなものになるのか、まだまだ広く深い可能性のあるこの方向での表現を引き続き研究していく。さらに残された第四の領域である、存在感も実体感も「ない」アートと人々の用との関係性とその可能性についても考察を進めていく。

註

1 2019年環境芸術学会第20回記念大会企画作品展発表作品。蛍光色の反射効果によって広がるほのかな色彩によって、「みえる」と「みえない」と、「ある」と「ない」ことの不確かな豊かさを表現した。

2 柳宗理 1915年－2011年

インダストリアル・デザイナー。民藝思想を提唱した柳宗悦の第一子として誕生。日用雑貨や家具・

- インテリア、交通機関のデザインなど戦後日本の工業デザインの礎を築いた伝説的なデザイナー。
- 3 インダストリアル・デザイナーの柳宗理が「アノニマス・デザイン」として紹介したことにより広まった。ドナルド・A・ワランスの著書『Shaping America's Products』を読み感銘を受けた柳が、1960年に日本で開催された世界デザイン会議において科学実験用品やスポーツ用具を例に挙げ「純粋に用途のみを考慮した製品、即ち無名のデザインは非常に健康的」だと発言。さらに日本の伝統的クラフト製品にも特筆すべきデザインが多いと述べ、民藝運動の先駆者である父、柳宗悦が無銘の物品に美を見出した精神を継承するモダンデザインを提唱した。高橋美礼『art scape website アートワード／アノニマス・デザイン』<https://artscape.jp/artword/index.php/> アノニマス・デザイン（2022年10月閲覧）参照
 - 4 柳宗理 監修『柳宗理 デザイン』セゾン美術館／日本経済新聞社 編集 1998年 p.207参照
 - 5 表現についての四つの方向性として筆者が提唱している造形に関する考え方のうちの一つ。他に超絶技巧追求からの表現「技」、思いや考えによる表現「コンセプト」、原初的な感性から生じる表現「プリミティブ」を加えマトリクスとして表した。下山肇『円と方による造形の研究1』実践女子大学美学美術史学30号 2015年 p.54参照
 - 6 Theo van Doesburg, テオ・ファン・ドゥースブルフ 1883年－1931年
オランダ・ユトレヒト生まれ。1916年初頭からピエト・モンドリアンらと交流し、1917年雑誌「デ・スタイル」を創刊。デ・スタイル理論に基づく絵画作品を制作。1922年バウハウスで「デ・スタイル」の講座を開設。
 - 7 テオ・ファン・ドゥースブルフによって提唱。具体的な美術の意。美術作品の形式上の特性のみを問題とする立場を打ち出した。原義は幾何学的均衡を重んじる抽象表現にあり、その言葉とは裏腹に、具象表現とは対立する。1930年代には、ヨゼフ・アルバースやその弟子マックス・ビルなど、自らの作品を「コンクリート・アート」と称する作家が登場するようになった。美術作品がそれ自体として独立した物体としての価値を持ちうるというその立場は、戦後の抽象表現主義などにも継承されていった。
 - 8 Max Bill, マックス・ビル 1908年－1994年
スイス・ヴィンタートゥール生まれ。造形家。芸術、美学、政治のダイナミックな分野の間を行き来する、20世紀で最も重要なスイスの芸術家であり、デッサウの伝説的なバウハウス出身の最も有名な学生であった。アルバース、カンディンスキー、クレー、モホリ＝ナジ、シュレンマーに師事。1951年ウルム造形大学創設、1956年まで校長。熱心な反ファシストであり、アーティスト、彫刻家、建築家、タイポグラファーとしての前衛的な作品はすべて、彼の生涯を通じて社会的責任と環境意識を示していた。
 - 9 暮沢剛巳『art scape website 現代美術用語辞典1.0／コンクリート・アート』
https://artscape.jp/dictionary/modern/1198182_1637.html（2022年10月閲覧）より引用
 - 10 単純な仕組みから、より豊かな空間を生み出すことを目指す筆者の造形研究。
単純さをあらわすモチーフとして、幾何形体である「円」と「方（正方形）」を取り上げ、それらを単純な仕組み、すなわち同じ「形」、同じ「大きさ」、同じ「リズム」といった、造形時の構成要素を極力減らした関係性によって展開。さらに、自然の影響を消した造形の純正を追求するため、筆者本人の「手技」を極力排除し、専門の職人や業者、またマシンとのコラボレーションによって具現化。
 - 11 Adobe Aero：iOSにてコーディングなど不要でインタラクティブなAR体験ができる。
PalanAR.com：Web AR。Google Chrome などのブラウザ上で3Dモデルや画像、動画などのデータをアップロードしARを作成・体験できる。
 - 12 Bruno Munari, ブルーノ・ムナリ 1907年－1998年

イタリア・ミラノ生まれ。その活動はプロダクト、グラフィック、造形、絵本、映像、彫刻、美術教育など多岐にわたる。未来派の活動から出発し、1933年には代表作『役に立たない機械』発表。1942年ごろより子どもの創造力を育てる絵本づくりを手がける。1967年ハーヴァード大学にてヴィジュアルデザインの講義を担当。

- 13 彫刻が3次元の芸術とするならば、物質による空間構成さえできていれば従来の石や金属などの素材である必要はないというムナリーの造形思想から、折りたたんで旅行カバンに入れて持ち歩き、旅先での均質なホテルの部屋で開いてテーブルの上などに置くことで、変化と安らぎの空間を生み出すという紙製の彫刻。

[参考文献・URL (2022年10月閲覧)]

下山 肇 著『円と方による造形の研究1』実践女子大学美学美術史学30号 2015年
下山 肇 著『人と社会の活性化を促すアート・デザインについて5「偶然性の造形」～創造性を開く造形プログラムについての実践的研究報告』実践女子大学文学部紀要61集 2019年
柳宗理 監修『柳宗理 デザイン』セゾン美術館／日本経済新聞社 編集 1998年
『デ・ステイル 〈1917-1932〉』セゾン美術館, 河出書房新社 1998年
ブルーノ・ムナリー 著『芸術家とデザイナー』みすず書房 2008年
ブルーノ・ムナリー 著『ブルーノ・ムナリー』展覧会カタログ 求龍堂 2018年
高橋美礼『art scape website アートワード／アノニマス・デザイン』
<https://artscape.jp/artword/index.php/> アノニマス・デザイン
暮沢剛巳『art scape website 現代美術用語辞典1.0／コンクリート・アート』
https://artscape.jp/dictionary/modern/1198182_1637.html
『Max Bill – The Master's Vision', a film about Max Bill by Erich Schmid website』
[https://erichschmid.ch/page.php?2,3,0,6,0,](https://erichschmid.ch/page.php?2,3,0,6,0)
『メトロクス website/max bill fifteen variations on a single theme max bill fifteen variations on a single theme』
https://metrocs.jp/special/maxbill/fifteen_variations.html
『Adobe Aero website』
<https://www.adobe.com/jp/products/aero.html>
『PalanAR website』
<https://palanar.com>

[図版]

Fig.1～3 撮影 加藤 健

Fig.4～16、18～21 撮影・作図 下山 肇

Fig.17 撮影 株式会社平和合金

[協力]

実践女子大学エデュテイメント研究所 学生研究員 佐藤 沙織



Fig.1 『季（とき）の雫』



Fig.2 『季（とき）の雫』（本体拡大）

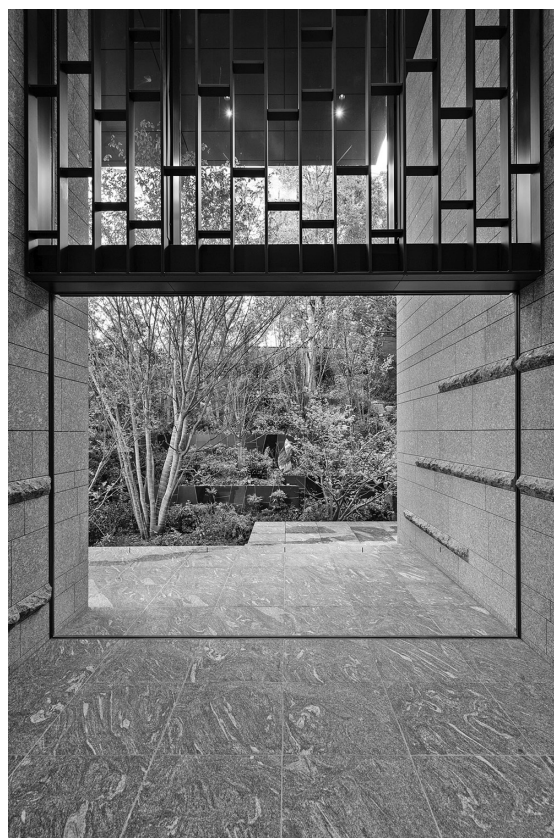


Fig.3 『季（とき）の雫』（エントランスより）



Fig.4 『不確かな庭－増上寺－』 2019年

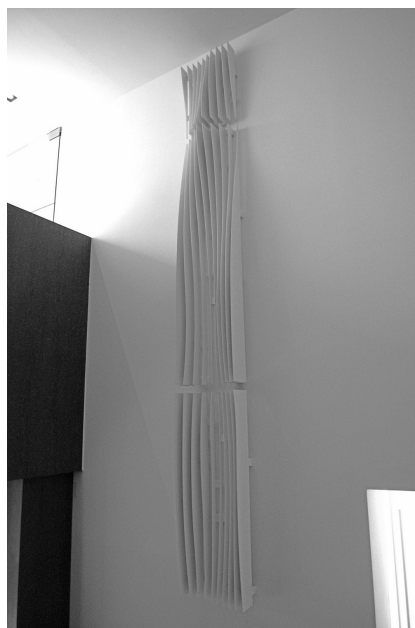


Fig.5 『YSKW Project Relief “ウネ”』 2009年

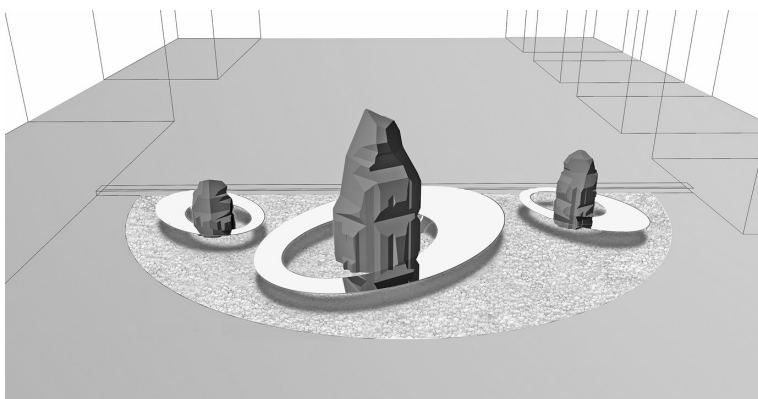


Fig.6 イメージスケッチ2：A 案

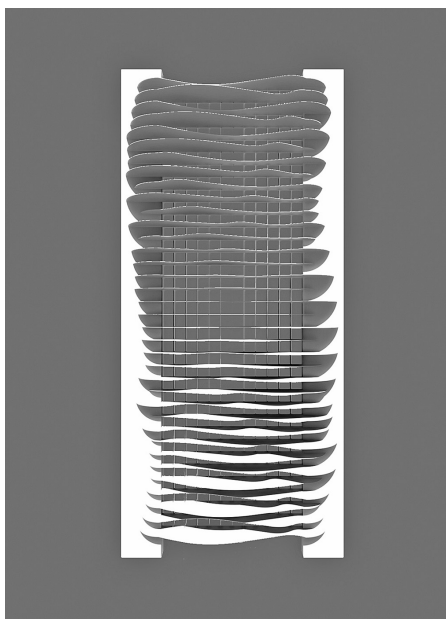


Fig.7 イメージスケッチ2：B 案

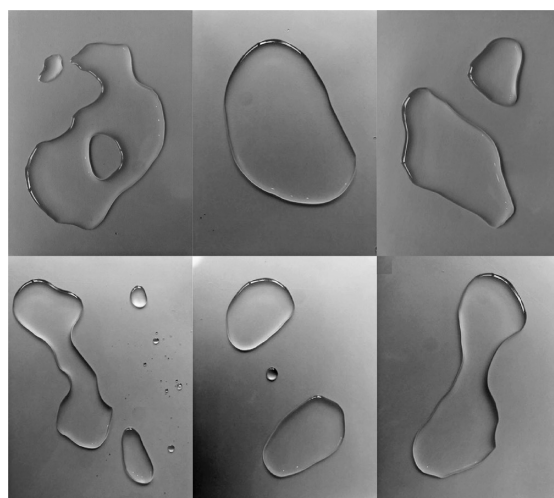


Fig.8 水滴のイメージ画像

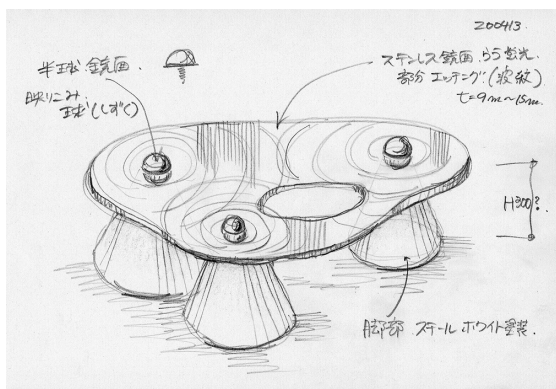


Fig.9 基本構造スケッチ



Fig.10 検証モデル

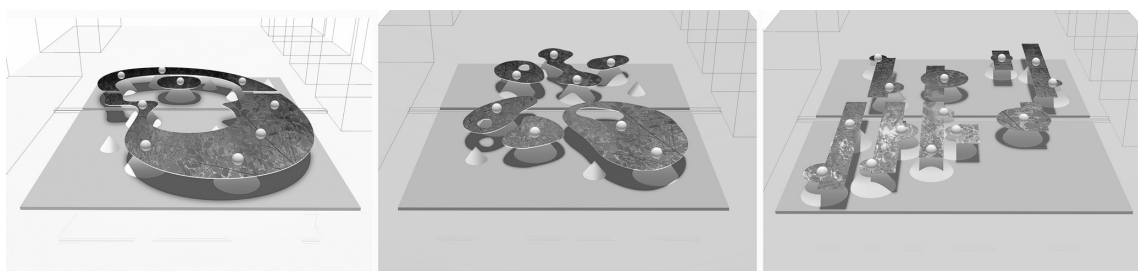


Fig.11 イメージスケッチ4 左：C-1案、中央：C-2案、右：C-3案

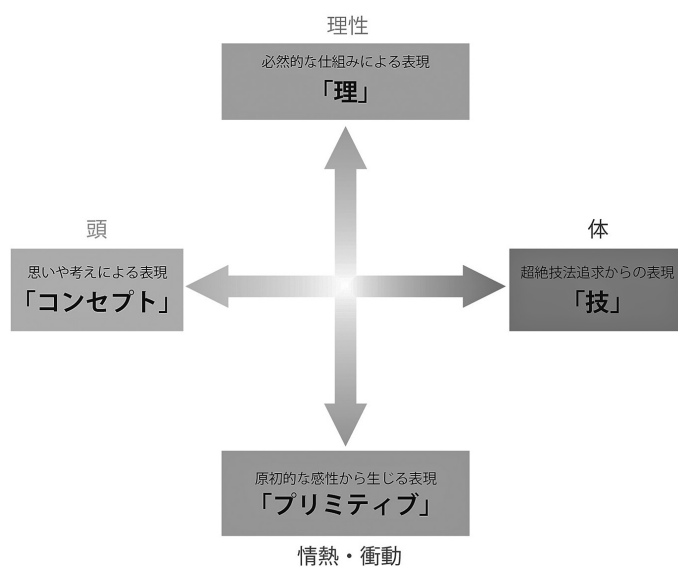


Fig.12 表現の四つの方向性



Fig.13 マックス・ビル『1つのテーマに対する15のバリエーション』のうち、バリエーション12と1

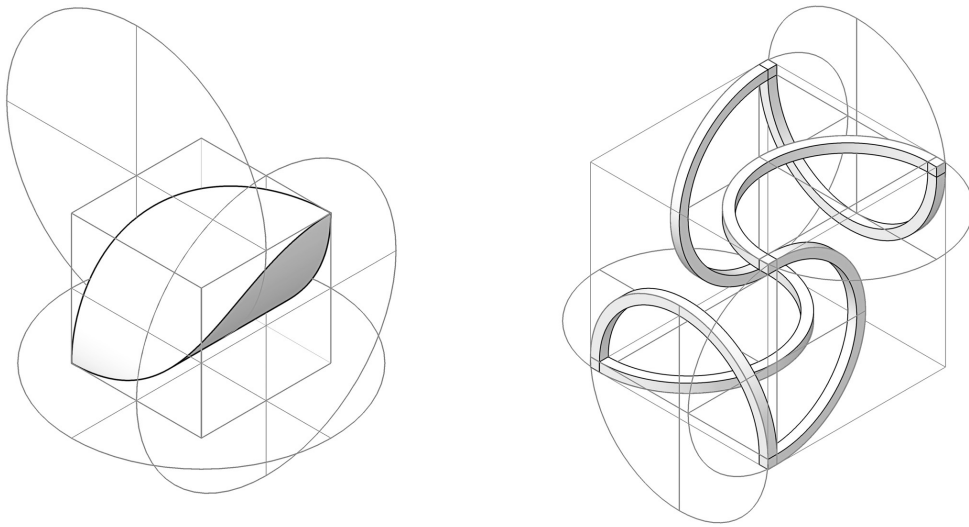


Fig.14 円と方による造形の原型図2種

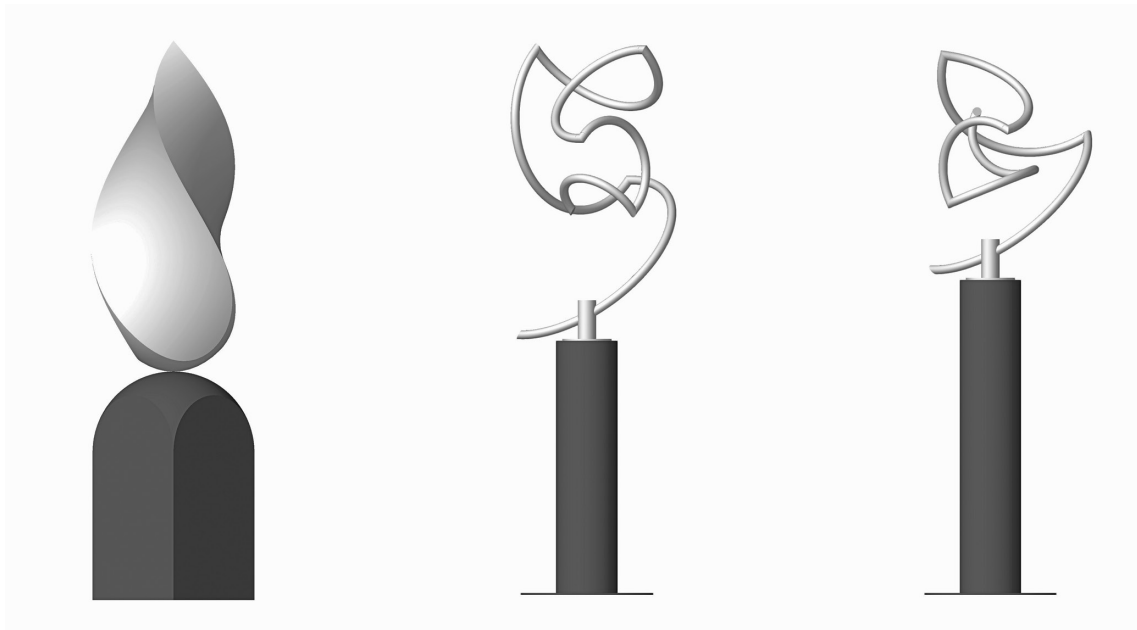


Fig.15 イメージスケッチ6 左：F案、中央：G1案、右：G2案



Fig.16 1/5マケット

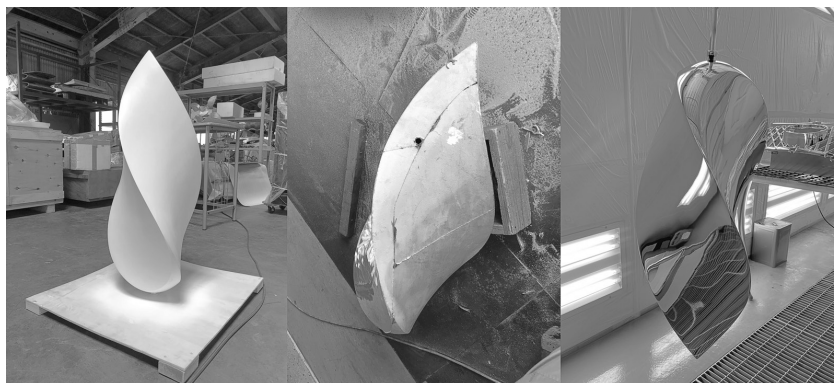


Fig.17 左：発泡材原型、中央：アルミ鋳込み、右：真空蒸着メッキ鏡面仕上



Fig.18 現場設置の様子

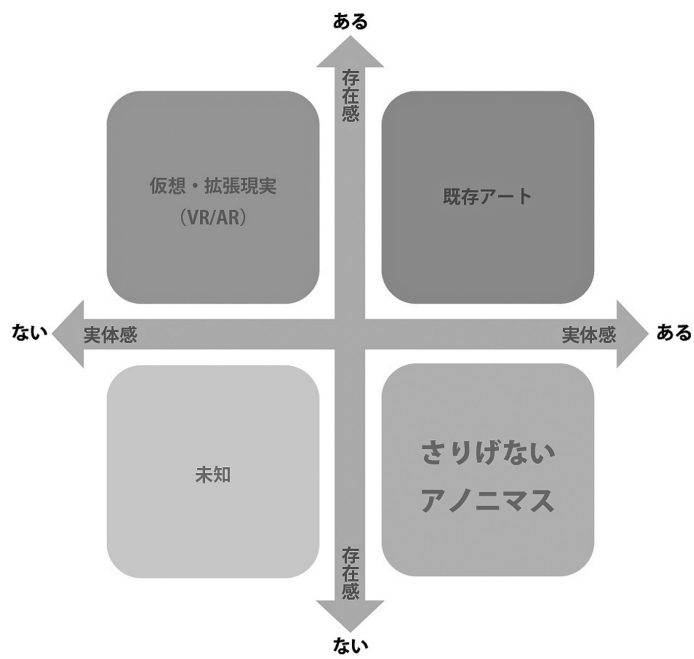


Fig.19 アートの位置付け図（存在感・実体感）



Fig.20 スマートフォンによる AR 実験の様子

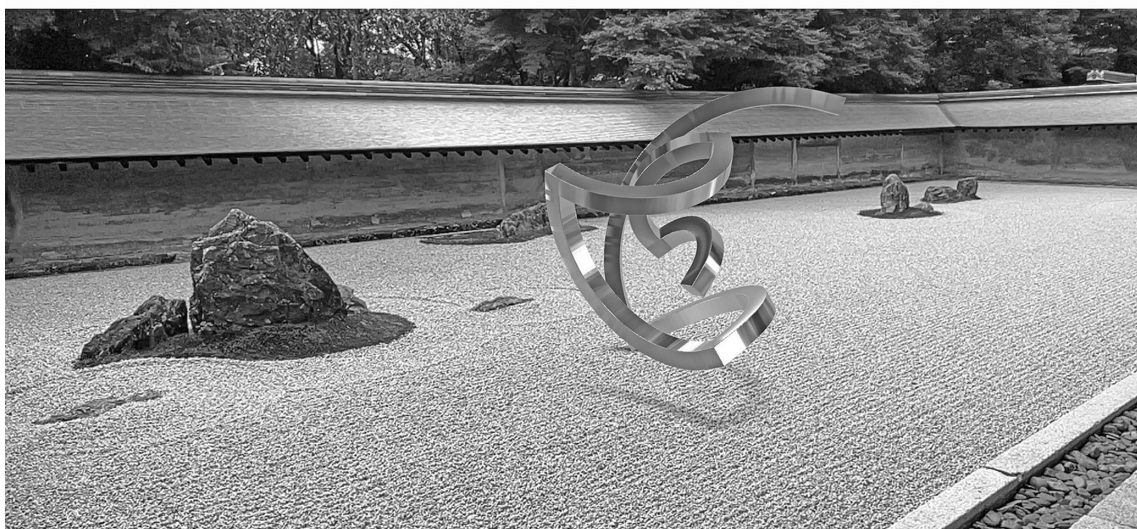


Fig.21 ARを活用した「持ち運べるパブリックアート」の実験（根岸森林公園、金閣寺、龍安寺）

