

◆ 文化による創造都市づくりにむけて

佐々木雅幸

はじめに 求められる新たな都市像

日本の都市と地域は、前世紀末から続く産業空洞化と構造転換の大波に翻弄され、相次ぐ企業倒産と大量失業の中で苦境に立たされている。従来は、地域経済再生の切り札とされた企業誘致や大型の公共事業も有効性を失っている。「都市再生」のかけ声は喧しいが、東京都心の高層ビル建設ラッシュはまたぞろバブルの再現を想起させるに充分である。ポスト・バブル期の景気対策のために公共事業費を膨張させた自治体は巨額の財政赤字に陥り、「分権化社会」の担い手としては失望の声がひろまっている。このため、新たな都市像の登場が待たれている。

一方、2002年1月から統一通貨ユーロの本格的流通という一大社会実験が開始され、国境を越えた経済社会の統合が進むEUに目を転じると、「国民国家から都市へ」という社会の大きなパラダイム転換を迎え「都市の世紀」が始まろうとしている。その際、ロンドンやパリなど、ニューヨークや東京と並んで「世界都市」と呼ばれる巨大都市のみが注目されるのではなく、人口30～50万人程度の人間的規模の都市でありながら独自の芸術文化を育て、革新的な経済基盤を持つ「創造都市」の動向に人々の関心が集まっている。特に、市場原理主義的なグローバリゼーションに対する反省の契機となった「9・11テロ事件」以降は、ニューヨーク型の「世界都市」に対する評価は厳しくなり、多様性を認め合うグローバリゼーションの中でどの都市も、芸術文化の創造性を高めることで、市民の活力を引き出し、都市経済の再生を多様に競いあう方向に向かっている。

(1) 高まる「創造性」への関心

二つの世紀を跨いで閉塞状況が続く日本では、困難な現状を打開するためのキーワードとして「創造性」が話題になっている。一方、すでに、1970年代末から福祉国家の見直しに直面していた欧米では芸術文化の持つ「創造性」に関心が集中してきた。

例えば、イギリスでは「ニューレイバー」を標榜するブレア首相が登場して以来、大規模な行政改革が行われている。そのポイントの一つは、社会の創造的な力を引き出す芸術文化政策への転換であり、イギリス政府も広義の芸術文化産業を「創造産業 (Creative Industry)」という定義のもとで分類し直し、その「豊かさ創造能力」を引き出すために専門委員会を置き、振興策を打ち出そうとしている。

具体的には、音楽、舞台芸術、映像、ファッション、デザイン、クラフト、美術品市場、建築、テレビ・ラジオ、出版、広告、そしてゲームソフトを含むソフトウェアの各産業を「創造産業」として一括すると、1995年には140万人(全産業の5%)以上が雇用され、約250億ポ

ンドの付加価値(GDPの4%)をあげる一大産業となっており、その成長の可能性が注目されるとしている。アメリカでは1997年2月に芸術・学術に関する大統領諮問委員会が答申した『クリエイティブ・アメリカ』と題する報告書において、アメリカ社会のクリエイティビティをどのように高めるかという問題を投げかけている。その中で芸術・学術が持つクリエイティビティこそアメリカ社会に多様性をもたらし、アメリカの民主主義社会の基礎を強化するものであるという理由から、芸術・学術を「(準)公共財」として位置づけ、積極的に推進する政策が必要であると述べている。

日本でも昨年末に、芸術文化振興基本法が施行され、文化政策の新しい展開が期待されるが、これに先立ち、経営学者の野中郁次郎が『知識創造企業』を1995年に出版し、企業サイドから見た知識創造を課題としてマイケル・ポラニーの「暗黙知」や「創発」という概念に拠りながら議論を展開し国際的に注目されている。彼はリストラを名目にした企業の闇雲の人員削減は、株主が期待する企業収益を短期的には回復させるが、長期的に見るとむしろ企業の存立を危うくするものであると批判し、労働者の創造性を引き出す「知識経営」こそ、今、求められるものであると主張している。

野中は最近の論文の中で「創造する力は単に個人の内にあるのではなく、個人と個人の関係、個人と環境の関係、すなわち『場』から生まれる」と述べ、知識創造の「場」を重視した企業経営論を展開している。この「場」とは、空間と時間とを併せ持った概念であり、「現在の知識が十分に作用しないとき、または新たな生存のレベルを打ち立てねばならないときに、知識の創造が主体的に生まれる」と言っている。

だが、我々の視点からすると、「創造の場」という点から見れば、企業はもちろんのこと、まず、企業が存在し、労働者が生活する都市や地域そのものが創造的でなければならないと考えられる。

それでは、都市が創造的であるとはどういうことなのか？ いったい創造性の源泉とは何なのか？

(2) 創造都市とは何か その系譜と新動向

人間活動の「創造性」に関心を持った研究者の系譜を辿ると、文化経済学の創始者と目されるジョン・ラスキンやウィリアム・モリスに遡ることができる。イギリスのヴィクトリア期に活躍したラスキンは、当時の主流であった功利主義的経済学に対抗し、「人間の創造活動と享受能力」を重視する芸術経済学を提唱した。彼によれば芸術作品に限らず、およそ財の価値は本来、機能性と芸術性を兼ね備え、消費者の生命を維持するとともに人間性を高める力を持っている。このような本来の価値(固有価値)を産み出すものは人間の自由な創造的活動、つまり仕事 work(ラテン語でオペラ)であり、決して他人から強制された労働 labor(ラテン語で

ラポール)ではない。本来の固有価値は、これを評価することのできる消費者の享受能力に出会ったときにはじめて有効価値となると主張した。

彼はイタリアの都市ヴェネチアの建築群の美しさに心を奪われ、名著『ヴェニス石』を著し、終生その保存に尽力した。そこで世界的な文化財である多数の建築の中から特にゴシック様式を至高のものとしているが、その理由は、職人達の自由な仕事(オペラ)が生み出した「精神の力と表現」がそこに込められているからであった。

ラスキンの後継者を自認するモリスは、機械制大工業による大量生産=大量消費が労働疎外と生活の非人間化を促進すると批判し、ラスキンの提唱した職人の創造活動に基づく工芸(クラフト)的生産の再生により、「労働の人間化」と「生活の芸術化」をはかる美術工芸運動を指導し、その影響は食器、家具、インテリア、住宅等のデザインを通じて世界中に広がった。

ラスキンとモリスの思想を都市論に適用したのが都市研究者として著名なルイス・マンフォードである。彼は古典的名著である『都市の文化』において「文化的貯蔵、伝播と交流、創造的付加の機能　これこそ都市のもっとも本質的な機能であろう」とし、要約的に都市を「文化的個性化の単位としての地域」と定義し、メガロポリスを支配する金融機関、官僚機構、そしてマスメディアの三位一体構造を痛烈に批判して「生命と環境」を何よりも重視する「生命経済学」を提唱し、「人間の消費活動と創造活動を充実させる都市の再建」を主張した。

『都市の文化』の中で彼は都市の発展を「原ポリス」「ポリス」「メトロポリス」「メガロポリス」「ティラノポリス(専制都市)」として、その最後の段階に「ネクロポリス(死者の都市)」を置いて、その廃墟の上に再び「ポリス」が復活するという都市の輪廻説を展開し、巨大都市の存在への懐疑的予言を展開した。瀕死の状態にある巨大都市を再生させるための彼の提言は市民の「生活の文化」を豊かにすることである。

さて、現代の「創造都市」論の系譜についてみると、代表的な二つのアプローチがある。

その第1は、『都市と諸国民の富』(邦訳書名は『都市の経済学』)と題するユニークな書物を著わしたアメリカの都市研究者であるジェーン・ジェイコブズである。彼女は、アダム・スミスの古典『諸国民の富』を念頭において、国民経済を発展させる前提は創造的な都市経済を実現することであると主張し、経済学のパラダイム転換を求めた。

そこでジェイコブズが「創造都市」として注目するのはニューヨークや東京のような巨大都市ではなく、中部イタリアの人間の規模の都市であるボローニャやフィレンツェである。彼女は、これらの地域に集積する特定分野に限定した中小企業群(イタリアでは職人企業と呼ぶ)がイノベーションを得意とし、柔軟に技術を使いこなす高度な労働の質を保持しており、大量生産システムの時代に一般的であった市場、技術、工業社会のヒエラルキーの画期的な再編成をもたらすものであるという見解に立っている。

そして、ジェイコブズはこれらの都市の主役である職人企業というマイクロ企業のネット

ワーク型の集積がしめす「柔軟性、効率のよさ、適応性」のすばらしさに驚嘆し、その特徴を輸入代替による自前の発展とイノベーションとインプロビゼーションに基づく経済的自己修正能力あるいは、修正自在型経済と把握している。

輸入代替とは、先進技術を他地域から学び、これを吸収して自前の技術体系とし、他の産業との関連性をゆたかにしながら地域内市場を優先的に発展させる方式であり、インプロビゼーションとはジャズの即興演奏のように、環境の変化や技術革新の波に柔軟に対応できる想像力のことである。

ネットワーク型に結びつき、労働者や職人の高度の熟練や洗練された感性に基づいて国際競争力のある個性的な商品群を生み出す「第3のイタリア」の共生的小企業群が示すパフォーマンスを見て驚嘆し「柔軟な専門特化」を、大量生産システムの行き詰まり後に来る新しい生産システムであると彼女は認識したのである。

このように、ジェイコブズの「創造都市」は脱大量生産時代の柔軟で創造性あふれる「修正自在型」の都市経済システムをもった都市といえよう。

これに対して、第2のアプローチとしては欧州創造都市研究グループが挙げられる。このグループのランドリーとピアンキーニが1995年にまとめた『創造都市』という小冊子に続き、2000年にはランドリーによる『創造都市 都市イノベータのための道具箱』と題する著書が出版されている。後者は都市問題に対する創造的解決のための「創造的風土」creative milieuをいかにして作り上げ、いかにそれを運営していくのか、そしてそのプロセスをいかにして持続的にしていくのか、実践的に「創造都市をつくるための道具箱」を提供するユニークな「創造都市政策論」でもある。

さて、欧州においてはいち早く製造業が衰退した結果、青年層の失業者が増えて、従来の福祉国家システムが財政危機に直面した。彼らはその見直しの中で国家の財政的支援から自立して、どのように新しい都市の発展の方向を見いだすかという問題意識で研究を続けている。その際、芸術文化が持つ「創造的なパワー」を生かして社会の潜在力を引き出そうとする都市の試みに注目し、ジェイコブズの影響を受けて「創造性」を空想や想像よりも実践的で、知識（インテリジェンス）と革新（イノベーション）の間にあるものとして、つまり、「芸術文化と産業経済を繋ぐ媒介項」として位置づけていることが特徴的である。

彼らは都市プランナーとしての自らの経験から「芸術文化のもつ創造性」に着目した理由として、第1に、脱工業化都市においてマルチメディアやフィルムや音楽、劇場などの文化産業が製造業に代わってダイナミックな成長性や雇用面での効果を示す点を挙げ、第2に、芸術文化が都市住民に対して問題解決に向けた創造的アイデアを刺激するなど多面的にインパクトを与えることを挙げて、「都市の創造性にとって大切なのは、経済、文化、組織、金融のあらゆる分野における創造的問題解決とその連鎖反応が次々と起きて既存のシステムを変化させる流

動性である」とも述べている。

さらに、第3に、文化遺産と文化的伝統が人々に都市の歴史や記憶を呼び覚まし、グローバル化の中にあっても都市のアイデンティティを確固たるものとし、未来への洞察力を高める素地を耕すとも述べている。創造とは単に新しい発明の連続であるのみならず、適切な「過去との対話」によって成し遂げられるのであり、「伝統と創造」は相互に影響し合うプロセスである。

それゆえ、第4に、地球環境との調和をはかる「維持可能な都市」を創造するために文化が果たす役割も期待されるのである。

以上を踏まえると「創造都市とは市民の創造活動の自由な発揮に基づいて、文化と産業における創造性に富み、同時に、脱大量生産の革新的で柔軟な都市経済システムを備え、グローバルな環境問題や、あるいはローカルな地域社会の課題に対して、創造的問題解決を行えるような『創造の場』に富んだ都市である」と言えよう。

(3) 文化を活かした都市再生 欧州における都市文化政策

このように、欧州で創造都市政策に注目が集まった共通の背景として、第2次大戦後に各国とも「福祉国家システム」の中で文化政策が充実する一方、近年では分権化の進展とともに、文化政策の主体が国家から都市へとシフトしていることが挙げられる。

歴史的にみると、まず、1970年代以降のエコロジー、フェミニズム、エスニック・マイノリティ、コミュニティ運動など「新しい都市社会運動」の台頭が挙げられる。これらの運動によって既成の価値観が崩壊し、実験的演劇集団、ロック、インディペンデント映画などが産み出され、従来の「ハイ・カルチャー」「ロー・カルチャー」という区分が転換し、「文化」の概念が大きく拡大することになった。そして、個人や集団の表現の自由や文化施設へのアクセスに関する要求などの「文化権」が認知され、もはや芸術文化が従来のように特権階級だけの楽しみではなくなっていったのである。

80年代に入ると、長期にわたる不況、失業問題、さらに移民の増大に悩む都市政策担当者等が都市再生に文化政策をとり入れ始め、「薫り高い文化」や「アメニティの高さ」が「都市生活の質」を左右する重要な要素として認識され、国際的な文化・芸能イベントが都市の国際化戦略の決め手として位置づけられることになった。

さらに、90年代にはIT革命の影響により、情報・コンテンツ産業が急成長し、マルチメディア・アートなど文化産業の育成に関する期待が急速に高まるとともに、芸術と社会との関わりもより多面的になり、アーティストと教育や医療の現場との交流も急速に広がってきたといえよう。

以下では、具体的にはイタリアのボローニャやイギリスのバーミンガムにおける芸術文化に

よる都市再生の動きを紹介してみよう。

「創造都市」ボローニャの挑戦 「ボローニャ 2000」の試み

ジェイコブズが「創造都市」と賞賛したイタリアのボローニャは、世界最古の大学を擁する歴史都市でありながら、たえず新たな芸術や思想、そして産業を創造する力に満ちた「創造都市」として注目される。

産業面では食料品・飲料・タバコ・薬品等の自動包装機械からフェラーリやドゥカーチに代表される高品質の自動車・オートバイ等の幅広い分野の機械工業とそれを支える高品質の部品生産を担う多数の中小零細企業からなる多様な産業クラスターを形成している点に特徴がある。

歴史的に見れば、18世紀にそれまで地域経済の稼ぎ頭であった繊維産業が衰退を始めると、地域経済の危機を憂いた人々が先進地域から技術を学び、20世紀初頭にかけて独自に産業革命を成し遂げ、機械工業をこの地に根付かせたのであった。

以来、農業機械や輸送機械が次々と産業化され、現在では各種の自動包装機械(パッケージング)製造企業が集積して、特に1970年代から80年代にかけて、ベンチャー企業が次々とスピノフを繰り返し、その発展ぶりは世界的に注目を集め、アメリカのシリコンバレーと比較されて「パッケージングバレー」と呼ばれるほどである。このようなボローニャの産業的担い手は職人企業連合に結集するマイクロ企業であり、大量生産ではなくすでに述べた「柔軟な専門特化」システムを特徴としている。近年は、バーコード用光電子読み取り装置のデータロジック社に代表されるハイテク企業やマルチメディア・コンテンツのマイクロ企業を育成して「マルチメディア産業地区」をめざしている。

一方この街は、歴史的市街地の保存と再生の取り組みの先駆としても世界的に有名であり、2000年には「欧州文化都市」の一大文化イベントである「ボローニャ 2000」の取り組みを行政、商工会議所、大学そして市民が芸術家や芸術団体と協力して成功させた。

「ボローニャ 2000」の総合的な目標は、市民の「文化権」を確立するような文化構造を築き上げることにおかれ、その際、重点は、若い世代の市民の積極的な参加を図る、市民の文化消費のレベルを上げるにとどまらず「文化の生産と創造的発展」をめざす、そして、文化的観光都市としてのボローニャの地位を確立することにあつた。

主要プロジェクトについてみると都心に「2000年の創造的な文化空間」を創出するため、ボローニャ市が1,700億リラの資金を投入し、300のコンサート、230の展覧会、260のコンベンション、125のラボラトリー等、合計2000時間に及ぶイベントと文化施設の整備を行った。ここで、日本と対照的な点は、文化施設建設のために古い建物をスクラップするのではなく、内部には新しい機能を加えるが、外観と構造については伝統的街並みを維持するために歴史的建造物の保存修復を徹底していることであり、文化財を保存して、伝統職人の仕事を作り出す一方

で、「過去との対話」の中から新たな文化創造をめざしている。

例えば、市の中心部、マッジョーレ広場に隣接する旧株式取引所は保存修復工事により、外観はそのままに、コンピュータ・ネットワークにリンクされた900以上の座席をもつ、イタリア最大のマルチメディア図書館として生まれ変わる予定である。

工場の再利用で注目されるのは旧タバコ工場跡に出現した視覚芸術と演劇のための「創造空間」である。この区域には、工場のほかにも、古い運河と港や塩の貯蔵庫、旧パン製造所などの近代産業遺産があるが、改修工事にあたって、当時の建築様式への復元が合わせて進められている。ここには、市立フィルム・ライブラリーが新設されることになり、教育講座や映画関係資料を復元した資料館も併設され、また、特別顧問で著名な哲学者であるウンベルト・エーコが指導するボローニャ大学コミュニケーション学科の新校舎、芸術性の高い映画を上映するための市立映画館、視覚芸術および演劇資料館、音楽および演劇学科の学生のための音楽・演劇・映画・ビデオ用ラボ、そして若手芸術家のためのスタジオが開設される。

もちろん、これらの文化施設はいわば「器」に過ぎず、文字通り文化の創造的発展に活用し、新たな文化産業を創造するためには、行政が若手の芸術集団との間で国際演劇祭・映画祭・音楽祭などを通じて進めているコラボレーションの成否が大きな鍵をにぎっている。

従来から、ボローニャは芸術の香り高い都市で、市民の文化消費の水準は全国平均の二倍ほど高く、伝統的なボローニャ・オペラばかりでなく、現代演劇や芸能など舞台芸術が好まれ、無数のシネ・クラブが育てた映画愛好者が多数存在している。1970年代以降に登場した文化協同組合の運動は前衛演劇、児童演劇、音楽、芸能など新たな芸術創造の若い担い手を多数産み出した。

ボローニャ市は70年代の終わりごろから崩れかけた古い劇場や廃墟となった宮殿を改装して、伝統職人の仕事を創出する一方、若い舞台芸術集団には「創造の場」を提供することで、新たな文化創造の支援を試みてきたのである。現在は約20の文化協同組合(組合員数、約1,000名)が活躍しているが、ノーベル文学賞を受賞した著名な演劇人ダリオ・フォが以前活躍した前衛劇団ヌーヴァ・シェーナや児童劇団ラ・バラッカなど世界的に著名な芸術集団も登場してきた。

こうして、ボローニャは、伝統からハイテクさらにはデジタルに至る幅広いジャンルの芸術家と職人の街として持続的に発展を続けている。

バーミンガムの「創造都市戦略」と「文化的インキュベーター」

ボローニャとは対照的にバーミンガムは「煙に汚れた重工業都市」のイメージからの脱却を遂げるため「創造都市戦略」を採用した都市として注目される。

イギリスの産業革命をリードしたバーミンガムは18世紀後半から急激に成長を遂げて「世

界の金物工場」の地位を確立したが、1960年代には産業構造の転換によって、貧富の格差の拡大、失業者の増大、スラム化といった都市問題に悩むことになった。バーミンガム市議会はインナー・シティの荒廃した建物を撤去して道路や駐車場を拡張し、郊外での住宅開発を進めたが、かえってスプロール化や中心市街地の空洞化を招いてしまった。1988年に官僚主導型の都市再開発に対する市民の側からの批判が強まり、市議会で「人間中心の都心再生戦略」が決定されて転機を迎えたのである。

市議会は新たに中心市街地への自動車の乗り入れを禁止し、歩行者優先の街路整備を進め、市立美術館を改装充実し、コンサートホールと一体となったコンベンションホールを整備して都心を「文化の創造空間」に転換する事業に着手した。

この結果、煙に煤けたかつての重工業都市の面影は薄れ、中心市街地はショッピングを楽しむ歩行者で溢れ、市立美術館にはウィリアム・モリスと同時代の画家、ラファエル前派として活躍したバーン・ジョーンズらの名画が蘇るとともに、新たにマルチメディアを活用した現代アート作品を展示するアイコン・ギャラリーが新設され、若い芸術家達の発表の場が広がった。産業革命以来、工業製品の輸送に活躍した近代産業遺産である運河の保存と修復によってボートによる「運河めぐり」を開始し、運河沿いの古い倉庫群をレストランやホテルに改装してカルチャー・ツーリズムを促進した。

こうした都市政策の転換により、1981年から91年にかけて製造業の雇用はさらに35.6%も減少したが、他方で新しい専門サービス、金融、ニューメディアの分野で34.7%の雇用増加を見たのである。

しかし、真の都心の再生はこうした中心市街地の物理的な再生によってではなく、地区毎の固有の雰囲気や活気に溢れた市民の創造活動によってもたらされる。この点で注目されるのは、19世紀、「産業の黄金期」に活躍した工場街にあるカスタード工場の再生である。

1992年以降、芸術創造事業推進協会（略称、スペース Space）という民間団体が約2000万ポンドをかけてカスタード工場街の再開発を続けている。スペースはインナー・シティの再生を専門とする組織であり、小規模の芸術団体や個人の芸術家に安価にワークスペース（スタジオ）を提供する活動をイギリス各地で展開している。ここには既に、スタジオ以外に、劇場、ギャラリー、ダンスホール、レストラン、カフェなどの施設を作り、引き続きスタジオの増設、芸術系学生のためのアパート、ジャズクラブ、映画館などの施設整備が予定されている。

カスタード工場の再開発は完成すると、約1,000人の芸術家のためにワークスペースが提供される計画である。現在、家賃は週に18ポンドで、バーミンガム市内の平均家賃と比べてかなり安い。スペースはカスタード工場で活動している芸術家をPRするために展示会、演奏会、演劇公演といった様々なイベントを開催し、文化の消費者である市民に彼等の作品やパフォーマンスを紹介し、さらに、芸術家達には様々な情報やビジネス・アドバイスも無料で提供している。

このように多様なジャンルの芸術家達が1カ所に集中すると、そこで芸術家相互または芸術家と一般市民の間の交流が刺激されることによって「創造的な場」が生まれるが、再生したカスタード工場こそまさに「文化的インキュベーター」として機能していると同時に、現代社会が直面する若者の失業問題にたいする解決方法として注目されるのである。

このように、バーミンガムでは公共セクターと民間非営利セクターとのパートナーシップにより、「文化政策による都市再生」が軌道にのり、「創造的問題解決の連鎖反応」が見られるのである。

おわりに

日本においても欧州に見るような「創造の場」を創り出して都市再生を進める代表的なケースとして、近代産業遺産であるレンガ造りの紡績工場跡を市民参加型の芸術センターに再生した「金沢市民芸術村」や、伝統的な繊維産地であった西陣の町家を若い芸術家や職人達の工房として蘇生させる「西陣町家倶楽部」の活動などが注目される。

こうした、「創造の場」がネットワーク的に広がっていくとき、日本でもあらたな「創造都市」が誕生していくに違いない。

参考文献：

佐々木雅幸『創造都市への挑戦』（岩波書店、2001年）、『都市の文化経済学』（丸善、近刊）