

都市の歴史的アイデンティティと価値創生  
——プロジェクションマッピングの及ぼす効果——

上 石 学

岡 橋 純 子

### **La mise en valeur d'identité historique des villes : l'effet du vidéo mapping ———**

This paper will discuss the potential for creating and discovering the value of historic cities through the execution of projection mapping on cultural resources – such as historic monuments. In particular, observations are based on two case studies of Le Mans and Bourges in France, where projection mapping projects are carried out throughout the city during a certain period of the year.

The paper includes an introductory section concerning the French policy framework «ville et pays d'art et d'histoire», which promotes cultural policies of cities as linked to their historic values. This example articulates the idea that the forming of historic identities of cities through their existing heritage resources is, in fact, framed within policy objectives. The introductory section also provides the background of projection mapping on its expansion and development across all continents, starting from its mid-20th Century precursor, the «son et lumière» initiative in France, which is a well-recognized artistic experiment conducted at heritage sites. Based on such considerations, the two aforementioned case studies are described in detail and are positioned as the main components of the paper. The case observation focuses on the sensory, intellectual and emotional impact on the spectator through the perception and experience of projection mapping.

The discussion concludes by pointing out the impact of projection mapping as an integrated cognition of reality, fiction, and imagination, and, moreover, as the effect of enforcing and transforming the cognition of space and time. The paper also emphasizes that such impacts and effects create renewed significance and value for heritage sites within the minds and understanding of spectators.

## 1. はじめに

*Genius loci* とは何か。この語は、建築や都市の歴史、とりわけ文化遺産の分野で地霊と訳され、頻繁に用いられる概念に通じている。守護霊のいる場所、もしくは場所の守護霊、といったところであろうか。特定の場所をつくる人間や社会の活力は、何に宿っているのか。場所には意味がある。その場所に生きてきた各時代の人間や社会の記憶は、現代においても何かをきっかけに呼び覚まされることがある。そのきっかけとは、五感のいずれにも関わるようなあらゆる感覚、感性、あるいは知識といった抽象的な記号、媒体がつくっているものであると言えよう。そのような場所の記憶や意味性とは、そこに関わる人々の間で意識的・無意識的に継承されてきたものである。さらには、集団的であれ、個人的であれ、場所の記憶が教育的手段による知の創造や、芸術的手段による情感や錯覚を経た感性への刺激のようなものによって創生し直しされている場合もあろう。

*Genius loci* が何に宿っているかはともかく、それはどのように人や社会の間に意識的に伝えられ、あるいは無意識的に共有されているのだろうか。今日、街の活性や地域振興を目指す過程のなかで、その地の文化遺産や歴史的環境を地域資源として活用する傾向が強まっている。特定の都市が内外へ向けてその歴史的身份を際立たせ、それを軸にした街の魅力発信やその場所に関する価値の創生を目指している。そのような過程のうちに、芸術的表象はどれだけ意味を成し、効果を及ぼすものであろうか。芸術的表象といっても、恒常的に特定の場所に存在しその土地の象徴のようになるものと、刹那的にインパクトを及ぼすものがある。後者に関してはまた、期間限定的にアクセス可能となり、それも日中には見えずに夜間のみにも現れるようなものもある。そのような機会が集中的に得られる例としては芸術祭やビエンナーレのような催し、カーニバルをはじめとする祭、夏の夜の夢である花火、演劇・音楽の公演などが挙げられる

が、本稿では、今日プロジェクションマッピング<sup>1</sup>と呼ばれる光の技術を駆使した芸術的表現技法に着目する。

本稿は、二つの視点を交差させることにより、街の文化的資源を用いてプロジェクションマッピングをおこなうことで見えてくる価値づくりのあり方を論考することを目的としている。一方の視点でおこなう考察は、街という空間のなかに時を経て蓄積されている歴史的アイデンティティーとその価値を見直し、または創出し、さらに共有することにおける、プロジェクションマッピングの効果を明らかにするものである。他方の視点では、プロジェクションマッピングという表現技法の可能性を、まちづくりの文脈において考察することが課題である。どちらの視点も、アプローチが異なっていたとしても目指す議論は同一のものである。

本稿でとりあげる複数の事例はプロジェクションマッピングの盛んなフランスのものであり、筆者が現地へ赴きおこなった考察をもとにする。本稿の前半では、まずはそのフランスの事例の背景として、文化政策と歴史的な環境を生かしたまちづくりに関連づける文化事業を自治体のイニシアティブによって可能としている制度的取り組みを論じる。また、プロジェクションマッピングの発端と発展、波及についても言及する。フランスの事例は、芸術的手段を積極的に活用していることと、プロジェクションマッピングの先駆けとなった *son et lumière* の伝統が根付いていることを踏まえ、文化遺産の効果的利用と再意味化、価値の再認識が可能となる考察対象として位置づける。そして、本稿の後半では、事例参照を通し、プロジェクションマッピングの表現技法としての発展を考え、単なる感覚的な面白みを指摘するにとどまらず、それぞれの技法の持つ表現の奥行きへの探究・意味づけをおこなうことを目指す。さらには、背景や作品の考察を通して、プロジェクションマッピングを周期的におこなうことによる都市のイメージ創生、価値再生の可能性を論じることとする。

---

<sup>1</sup> 他に3Dマッピング・プロジェクション、ビデオ・マッピングなどとも呼称される。

## 2. フランスにおける都市の歴史的アイデンティティ：制度からの考察

フランスの地方自治体には、地方圏、県、コミューン<sup>2</sup>の各レベルがある。伝統的には、文化政策は中央政府が掌り、地方自治体は文化政策を直接実施する立場にはなかった。ただし、1980年代前半の地方分権法制定と一連の関連法令の発出により、また2003年のフランス憲法改正および2004年の権限移譲法制定により、この状況は変化してきた。国から自治体への権限の移譲によって、「公と公、公と私との間の協調およびパートナーシップが必要となった」<sup>3</sup>。公的機関の間の協調は、主として中央政府と地方自治体各レベルとの間での契約（convention）締結に基づいて実現される。後述する歴史芸術都市の制度もそのひとつであり、制度であると同時にコミューンなどの地方自治体間の連盟的ネットワークとしても機能しているものである。文化に関する地方分権の推進と自治体間の連携の進行は、芸術的創造活動への公的支援のあり方に変化がもたらされた要因であると言える。

ここでは、諸都市が街をあげて文化遺産の活用や芸術創造活動を積極的に推進するための土壌となっているフランスの制度を取り上げる。すなわち、国の中央政府が、選考に基づいてコミューンもしくは複数のコミューン集合体へ「歴史芸術都市・歴史芸術地方（ville et pays d'art et d'histoire）」と称する公的なラベル付与をおこなう制度である。これは、1985年から続く公的措置として、地域の場所性をブランド力にして促進、発信するものとなっている。国とコミューンとの間で歴史芸術都市・歴史芸術地方のラベル使用契約が結ばれた自治体は、2021年3月現在で202存

<sup>2</sup> 日本の市町村に該当する基礎自治体である。

<sup>3</sup> グレフ、クサビエ著／垣内恵美子監訳、『フランスの文化政策 芸術作品の創造と文化的実践』、水曜社、2007年、p. 33。

在する。そのうち123が「歴史芸術都市 (ville)」であり、79が「歴史芸術地方 (pays)<sup>4</sup>」である。なかでも、文化遺産にめぐまれた都市では、複合的かつダイナミックな都市の動態の所産そのものを環境と雰囲気を形成する集合財として見出し、発展していく上で、そのような文化遺産の保全と活用を重要な資源マネジメントとして政策化している。歴史芸術都市制度は、文化遺産の保全というテクニカルな分野と隣り合わせにありながら、むしろ活用を中心に据えるものである。それが国任せではなく、都市政策のうちにどれだけ歴史文化を尊重する方針として整備されているかが、ラベル付与選考の際の重要な鍵となる。

ここで、歴史芸術都市と訳している ville d'art et d'histoire の art の持つ語感については議論しておきたい。Art は芸術と訳することができるが、この制度においては限定された意味での芸術ではなく、art を育む文化すなわち慣習や価値観を醸成し、それが予算措置や人材配置を伴う政策履行に体现されるように仕組まれることが狙いである。また、art という語は、技術や職人技といった意味も含んでおり、民芸、工芸などの手仕事の産物のみならず、そのプロセスやノウハウ、さらには新技術の芸術的表象への適用の期待も込められていると解釈できよう。

歴史芸術都市とは、法的に位置づけられ、制度運営自体に予算が配分されるような制度ではないが、漠然としたプログラムに終わっているわけでもない。歴史芸術都市のラベルは、特定の条件を備えたコミューンが、文化省が組織する歴史芸術都市評議会に申請書類を提出し、審議を経て、場合によっては何度かの差し戻しを経て更に審議された末、与えられるものである。そのために歴史芸術都市として認められることとなる自治体が確約し、達成すべき指針とは、以下のとおりである。

・住民を対象に、自分たちの暮らす歴史文化的環境についての知識普及を

<sup>4</sup> Paysは郷土（一般的な意味での「地方」「くに」）の意であり、歴史芸術都市・地方制度においては、複数のコミューンから構成される組織が歴史芸術地方の対象とされる。Ville だけでなくpaysを対象として定めた背景には、行政単位にとらわれずに文化的アイデンティティーを同一にするコミュニティを尊重し地域的な繋がりを重視する意図がある。

おこない、クオリティーの高い観光のあり方を追求する。

・若年層へ向けて建築、文化遺産、都市計画分野への関心を喚起するため、年間を通して教育的機能を果たせるサービス施設を特定の場所に設置する。

・建築文化遺産解釈センター（centre d'interprétation de l'architecture et du patrimoine）を創設して街に関する情報発信とインタープリテーションをおこない、資料を提供する。

・建築・文化遺産に関するアニメーターを公募によって雇用し、正式に登録されたガイド・講演資格所有者と共に建築・文化遺産に関する知識普及サービスを維持する。

以上のことから、この制度は街の建築・文化遺産の価値の理解と知識普及、活用の活動を恒常化することに重点が置かれていることがわかる。保全については別の制度が並行して適用されている。

歴史芸術都市においては、特別に雇用された観光ガイドや文化遺産アニメーターが知識伝達のために活動しており、歴史芸術都市制度の下に確保された自治体予算を有効に使用してツアーや展示、講習会といった多数の住民や観光客に提供できる知識普及サービスを増やすことが期待されている。学校教育の特別プログラムとして、教室外での社会科見学や実地体験を増やすことが試みられ、学校教育における特別授業にアニメーターが協力したり、自治体や市民団体主催による文化遺産関連プログラムへの若者や子供たちの参加を促進したりすることも、この制度の目的を果たすための具体的活動である。

歴史芸術都市のラベル付与認可については、文化省建築文化遺産局に1995年以来設置されている歴史芸術都市評議会が判断して下す立場にある。歴史芸術都市の候補地を評価する際には、コミュニオンが、その文化遺産を活用するために中期的展望（5年間）をもとにどれだけ必要な予算と人材とを確保し、豊かな文化的環境を生み出せるためのコミットメントを表明しているかという側面に着目する。すなわち政治的な公約の真意を、

予算や人材確保の見通しによって確認するのである。歴史芸術都市評議会は、具体的には以下の点を候補地のコミューンが実現できるかどうかを審議する。

- ・文化遺産に関する高度の知識を備えた地元発信型の観光責任者やガイド、アニメーターの養成。
- ・学校教育などを通じた若者の関心喚起，文化遺産関連の活動への若者の参加促進。
- ・住民への情報発信，世論喚起と民間団体活動の奨励。

すなわち，歴史芸術都市とは，候補地の相対的な文化遺産価値に基づいて選定されるのではなく，コミューンによって統括される都市内のさまざまな主体の関わる行動計画が評価され，それらの計画が保証できると判断された上で選定されている。その都市がいかに歴史的・美的に価値ある文化遺産環境を有しているかという価値評価を優先させているわけではなく，コミューンによる政策コミットメントを重視しているのである。

歴史芸術都市制度は，地域の建築文化遺産，文化的景観，産業遺産などの保全を前提とし，それに伴う雇用促進といった政策実施のための方法を自治体が具体的に表明し，数か年にわたる予算確保と行動計画を確約することを，ラベルというインセンティブによって促している。国とコミューンとの間の契約の締結において，数年間でどのくらい中央政府からの予算補助を充てるかどうかをあらかじめ約束しなければならないことも，地域を再生していくための重要な点である。国は，出先である該当地方圏を通して，歴史芸術都市ラベルを付与されたコミューンによる基本の方針や計画が実施されているか，地域の文化的景観のあり方に適合するものであるかを監視する役回りにあり，歴史芸術都市のラベル付与後のフォローアップをおこなうこととなる。

本稿4節でプロジェクトマッピングの活性事例としてとり上げるル・マン市は2003年に歴史芸術都市のラベルを付与されており，同じくブルジュ市も1992年以来歴史芸術都市を名乗っている。いずれも，国との間



でのラベル契約内容に則り、都市政策が歴史的環境を尊重した上で芸術振興、文化事業を積極的に支持することへコミットメントを表してきている例である。後述の事例に関連することとして、芸術的活動を誘致し受け入れる自治体側とクリエイターのビジョンが合致し政策的に一貫性にもとづくものであることは、例えば街の既存環境を生かしたアートプロジェクトが一回きりのものではなく、サイクルのある催しとして継続していくためには欠かせないと考えられる。

### 3. プロジェクションマッピングの先駆 *son et lumière* : 光と音の相乗効果

文化へのアクセスの機会均等の重要性と、文化が国家の総合的な発展に不可欠であることは、フランスにおいては広く認識されている<sup>5</sup>。文化的活動への参加を促進することや、市民の日常における文化へのアクセス機会の拡大は、文化政策の主な目標のひとつとなっている。2002年4月のジャック・シラク大統領の文化政策に関する声明<sup>6</sup>には、フランス政府は、文化をすべての者が当事者として担う分野とし、すべてのフランス国民に文化へのアクセス機会を均等に与えることに責任を負うと明示されている。このような方針は、1959年にアンドレ・マルローがフランス文化省を創設した際に「人類が生み出した優れた作品、とりわけフランスで生み出された作品に最大多数の国民が接せられるようにすることは我々の使命であり、我々の文化遺産の鑑賞者（理解者）を最大多数確保し、芸術作品の創造やそれを豊かに育む精神を促進できるようにする」と明示した政令<sup>7</sup>から、その基本は変化していない。

<sup>5</sup> グレフ、クサビエ、前掲書、p. 23。

<sup>6</sup> Déclaration de M. Jacques Chirac, Président de la République et candidat à l'élection présidentielle 2002, sur la politique culturelle, Paris le 8 avril 2002.

<sup>7</sup> Décret n° 59-889 du 24 juillet 1959 portant organisation du Ministère chargé des affaires culturelles (M. Malraux).

同時に、文化的活動の裾野を拡げ、鑑賞者もクリエイターも含む参加者を多様化していくという方向については、とりわけ21世紀に入る前後から進展してきており、文化省の目的や組織に関する政令の改変などにも見受けられる。そのようななかで、博物館へのアクセスを容易にして人類普遍の価値があると思われる芸術作品の傑作をより多くの人が鑑賞できるようにする、といった伝統的なアプローチにとどまらず、公共空間を用い、不特定多数の鑑賞者が自由に往来しながら生活のなかの一部として鑑賞できるパブリックアートを重視していくアプローチも見直されていると言える。パブリックアートの尊重については、それを受け入れる自治体の支持が欠かせないものである。

今日、文化遺産や歴史的環境が地域資源として活用されるなかで、「ローカルな物語や記憶を表現する手段として<sup>8</sup>」の創造活動に期待が高まっていると言えるだろう。近年では世界的傾向として、文化遺産や古き街並みを舞台に芸術活動を展開するアートプロジェクトが活発になっているが、アートが有形の既存構築物に価値あるものとして語らせるという意図は、今に始まったものではない。そのような語りの表現手法のひとつとして、時間的限定性のある光や音を使ったプロジェクションマッピングが挙げられる。ここでは、プロジェクションマッピングが盛んなフランスにおいて、それがどのように発展してきたかを考察する。

プロジェクションマッピングの基礎となったのは、son et lumière（音と光のスペクタクル）と呼ばれる伝統的な光の投影によるエンターテインメントの手法であったと言ってよいだろう。初めて上演されたのは1952年5月のことである。フランス北西部ロワール渓谷のフレンチ・ルネサンス様式を代表する城館であるシャンボール城において、この城の学芸員であったポール・ロベール＝ウーダンの着想によって、光のデザインや当時の投影技術が駆使された。Son et lumièreは、あらゆる色の光を建造物に

---

<sup>8</sup> 鍋倉咲希、「芸術／アート 保護制度との多義的な関係性」、木村至聖・森久聡編、『社会学で読み解く文化遺産 新しい研究の視点とフィールド』、新曜社、2020年、p. 164。

当てて、強度を上げたり下げたり消したりすることで変化をつける。また、周辺に設置したスピーカーを用いて音楽や物語性のあるナレーション、詩の朗読などを光の動きに連関させ、情緒や知的効果によってスペクタクル性を盛り上げるようなプログラムが多い。シャンボール城を発端に、シュノンソー城などロワール川流域の古城群において、このような光と音のプロジェクトがじきに活発におこなわれるようになった。今日プロワ城の壁面を利用して上映されている歴史絵巻のようなプロジェクションマッピングは、技術や手法こそ入れ替わってきているものの、そのような流れのうちに始まったプロジェクトの延長線上にあるものと言えよう。フレンチ・ルネサンスの古城群だけでなく、他にも重要な歴史的モニュメントであるヴェルサイユ宮殿やパリの廃兵院（アンヴァリッド）でも、son et lumièreは同時期に開始された。また、フランス国外にも急速に影響がおよび、ローマのフォロ・ロマーノやアテネのアクロポリス、パルテノン神殿を代表的なものとして、イギリスや北米の歴史的建造物でも、1960年代初めまでには同様のプロジェクトが始められるようになった。作家であり作曲家、かつラジオ劇作家、演出家であったピエール・アルノーは、先述のシュノンソー城やアクロポリス、さらにはエジプトのカルナック神殿やイランのペルセポリス遺跡など、フランス国内外で100以上のson et lumièreプロジェクトを演出した。Son et lumière で語られるナレーションは、ジャン・コクトーやアンドレ・モーロワといった時代を代表するような作家が手がけることもあった。

Son et lumièreの実施は、1960年代のうちに、エジプトのカイロ郊外ギザのピラミッド群や、インドのデリーにあるムガル帝国時代のレッド・フォートにもおよんだ。インドでは今日もその流れを継承し、各地で歴史的建造物へのプロジェクションマッピングが盛んにおこなわれており、内容としてはそれらの建造物を中心に据えた歴史絵巻のような物語性のあるものであることが多い。この種のプロジェクトとしては、他国でも例えばエルサレム旧市街でおこなわれているプロジェクションマッピングも注目

に値する。エルサレム旧市街を取り囲む城壁の一部である通称ダビデの塔の壁面を投影先として用い、旧約聖書のダビデ王の物語やユダヤ人の迫害史を描いたプログラムを組み込んだものである。南米のメキシコやペルーの遺跡でも光と音のスペクトルは人気を集めてきている。今日においては、プロジェクションマッピングの最新技術を駆使した投影プロジェクトがおこなわれている場所として、東欧やオーストラリアの諸都市も挙げられる。

歴史的建造物を音楽や語りとともに照らすson et lumièreは、その発端となった古城群から大聖堂へも拡がり、それは今日のルーアンやストラスブルール、後述するル・マン、またイギリスのカンタベリーやロチェスター、スペインのサンティアゴ・デ・コンポステラ、ドイツのアーヘンなどの大聖堂における三次元プロジェクションマッピングへと続いてきている。大聖堂や城館への投影が好まれるのは、壁面が大きくその意匠によって凹凸にも富んでいるため、歴史的意匠を活かしやすく、光によって今日では消滅してしまったかつての彩色を再現したり、意匠のなかのモチーフを強調したりして、不動の有形資産に変化や動きによる時間性をもたらす効果があらわれやすいからであると考えられる。

プロジェクションマッピングには、空間上に錯覚を起こさせる効果があり、現実には虚構と想像性を加味した視覚的演出として捉えられる特徴がある。光の投影対象である建造物などがディスプレイの画面となるわけであるが、現実としてそこにあるもの以外のものを表出し、観せることが可能となる。今日においては、専門的なソフトウェアを駆使し、従来の光技術よりも複雑なプログラムでデザインされた光の動きを投影対象の形状に合わせ、静的なものの上に劇的に変化に富む視覚的錯覚を起こし、メッセージ性を塗り重ねることができる。そして、視覚的な感受だけでなく物語性、音楽や語りとのコンビネーションで五感にうったえかける表現技法は、それが限定された時間内での知覚体験であることと相まって、鑑賞者に強いインパクトを及ぼすものとなる。

次第に、プロジェクションマッピングは単独の建造物ではなく、街のな

かの複数の建造物をシリーズ化して物語に連続性と空間的包括性を持たせるような試みへと活かされるようになっていく。これが、自治体によるサポートのもと、公共空間を使った恒例の季節の催しとして住民や来訪者の感性を惹きつけている。同時に、今日におけるプロジェクションマッピングは、舞台となる投影先の歴史的な素材を活用しつつ、クリエイターにとっては新しい技術や表現方法を試す機会ともなるものである。

#### 4. フランスの歴史芸術都市におけるプロジェクションマッピングの活用

本節は、フランスのル・マンとブルジュという二都市における夏の催しについて、特にプロジェクションマッピングを用いた作品に注目し、それが鑑賞者にもたらす体験の諸相を考察するものである。これらは、2019年9月に筆者が現地で視察をおこなった際の考察にもとづく。こうした試みは、前述された歴史芸術都市における文化遺産の活用と、街全体を舞台に繰り広げられる芸術的な創造活動の具体的な有り様を、実地に体験する側の意識において検証するものである。なお、本節では、プロジェクションマッピングの表現効果について、鑑賞者の体験を現象学的アプローチで捉えながら分析し、検討する。具体的には当該地域を一観光客として訪れる者の意識体験にもとづく考察である。従って、視点としては限定的ではあるが、ここで考察する意識体験は、単にプロジェクションマッピングを目の前にしたときの意識にとどまるものではなく、鑑賞後の知的探求や知的認識、さらにプロジェクションマッピングがおこなわれていた場所の平時の姿に対する感覚的受容をも含む、包括的な体験を想定している。こうしたことから、本検討が、都市の価値がいかに体験されるものか、また、そこにプロジェクションマッピングがいかなる効果をもたらすのか、という本論の考察の目的に資するものと考えたい。

## 1) ル・マン市のLa Nuit des Chimères

ル・マン市は、パリ南方に位置するロワール地方にあり、人口約15万人の中都市である。「24時間耐久レース」で世界的に名が知られる近代的な商工業都市であると同時に、サルトル川沿いに中世以来の旧市街地の残る、街並みの大変美しい場所である。本項は、ル・マンのLa Nuit des Chimèresという催しにおけるプロジェクションマッピング作品に注目し、その表現効果について検討するものである。本催しは2005年以来継続して開催されており、2019年の夏においては映像投影による作品は旧市街地全体にわたる12か所で公開されていたが、ここではプロジェクションマッピングの技術を用いた作品にのみ着目する<sup>9</sup>。具体的には、旧市街地の中心に位置するサン・ジュリアン大聖堂を、映像を投影する対象物（以下、被投影体もしくは基体という表現を用いる）として上映されていた三つの作品を取り上げる。このサン・ジュリアン大聖堂は11世紀から15世紀にかけて建設されたもので、ゴシック様式の後陣部分や、聖堂内の礼拝堂の天井に描かれた《天使たちの音楽会（Concert des anges musiciens）》といわれる壁画が有名である<sup>10</sup>。後者は以下に紹介する作品において重要なモチーフとしても用いられている。

### 作品① サン・ジュリアン大聖堂の正面扉（porche）における作品

本作品は、《天使たちの音楽会》に描かれている天使たちが、礼拝堂の壁画と同じ臙脂色の背景が投影された壁面上で、それぞれ楽器を手にして、上昇や水平移動、あるいはすべるような斜め方向の移動をしながら飛び回り、ときに集って楽器を奏で、音楽会を繰り広げていくという10分半ほどの作品である。天使であるため翼があり、重力に逆らった動きをするのは

<sup>9</sup> Ville du Mans, 《Le Mans l'été 2019》, 2019, pp. 14-17. プロジェクションマッピングの制作・監修はSkerzô。

<sup>10</sup> 弦楽器、管楽器、打楽器などの楽器や楽譜などを携えた天使47体が描かれている（LE SOUT, Christophe. (Le père), *Cathédrale Saint-Julien du Mans*, 2019, p. 11）。

当然ではあるが、そこで注目すべきは、翼の動きと移動のタイミングである。決して一気に飛び立つわけではなく、徐々に上昇していく天使の動きの過程を眺めていると、翼が実際の空気をつかんでいるかのように感じられる。この徐々に、あるいは微妙に動く様子は楽器を演奏するさいの手や腕の動きにも見出すことができる。それらの光の動きは、そもそも壁画として描かれたものに備わっている、人の想像力を刺激する力、あるいはそれ自身が変容する可能性を現実化したものであり、その動きの微妙さが眼前に体験するものの現実感に繋がっていく。虚構が現実の基体に存在するかのように体験される、と言ってもよいだろう。一方、この虚構は現存する事物に反映し、現実の捉え方を、プロジェクションマッピングを眺める前とは違ったものへと導くのである。つまり、現実には描かれた《天使たちの音楽会》は、作品の体験後には想像としての虚構や音楽といわば一体となって存在し体験し直されることになるのである。

## 作品② サン・ジュリアン大聖堂のポルシュ・ロワイヤル (porche royal) における作品

扉（ポルシュ）上方の中央に描かれたキリスト像を中心に、天使たちや12使徒、聖人と思しき人物の肖像が鮮やかな色彩で投影される約3分の作品である。モチーフ自体は大聖堂との関わりでは多用されるものばかりだが、そうしたいわば当然の図像について、プロジェクションマッピングによっていかなる側面が強調されて体験されるのかを示す作品である。プロジェクションマッピングに特徴的な演出に着目しつつ、検討したい。

作品冒頭には、スポットライトが壁面を徐々に明るく照らし出すかのような演出がある。現存するものにライトが当てられ、その光の当たる部分が鮮やかな色彩をもって浮かび上がるかのような演出により、鑑賞者は、聖人などひとつひとつのモチーフを順番に確認するとともに、照明が当てられず暗闇のなかにあると想像される人物たちを、柱や扉をも含めて全体の様態のうちに思い描くよう促される。これは存在するものに対する、鑑賞

者のいなくある種の「信」を利用した演出と言えるが、そこでの意識は、実際に目の前にある大聖堂の色のついてない壁面に対して、照明の強調により浮かびあがり、見出される様々なモチーフの有り様がそこに反映されることで、眼前の大聖堂が担ってきた宗教的な意味がしっかりと加味されるかたちで構成されるのである。

また、本作品は極めて色彩豊かなものであるが、全体が綺麗に色づいたところから徐々に褪色していく演出がある。これは自ずと時の流れを強く意識させるものである。この時の流れは、基体となる大聖堂がもつ経年の流れへとリンクされ、また大聖堂を中心に発展した街の歴史へと繋がっていく。さらに言えば、その街が街として成り立つうえで重要な要素となったキリスト教の歴史へと繋がっていく。つまり、鑑賞者は、実際に流れる時間とは異なった宗教的な時の流れ、またそれに関わる街の歴史にも通じる時の流れをそこで体験するのである。

この作品では、モチーフとしてのキリストを中心とする信徒たちのコミュニティと、それをプロジェクションマッピングの被投影体として支え、また実際のコミュニティを精神的、社会的に支える建造物としての大聖堂の存在感とが、前述した照明効果と色彩効果の演出によって悠久の時の流れのなかで一体化したものとして体験される。鑑賞者は、そうした時の流れと厳然とした存在物とを実感することで、そこに向き合う個としての自らの存在をも振り返ることになるのである。

### 作品③ サン・ジュリアン大聖堂の後陣 (chevet) における作品

本作品は、大聖堂の後陣を被投影体にして繰り広げられる、20分を越える比較的大掛かりな作品である。冒頭、色彩豊かな螺旋状のものが映し出され、やがてそれらが中央付近に収斂していく。次に、そこからたくさんの星座や星々が生じ、ゆっくりと落下していく。こうした宇宙的な創世をイメージさせる映像のあと、大聖堂の台座付近に古代人と思しき人間たちが共に労働する様子が映される。その後、大洪水を思わせるような川の流



れと、大聖堂の一部にマッピングされたかたちで大きな船の姿が浮かび上がる。ここで、鑑賞者は自ずとノアの箱舟のエピソードを思い浮かべるであろう。次に、船のイメージが揺らぎ溶解し消え去ったのち、大聖堂の壁面や柱といった現存する各構造体のそれぞれの縁をなぞるかのよう白いラインが生じていく。この縁取りラインの演出は、他の作品でも見られ、プロジェクションマッピングに特有のものと考えられる。やがて、縁取られた各平面体に色彩が徐々に施されていく。この時、ラインの生成が少しずつであったり、色の変化が構造体のそれぞれの部分を徐々に埋めるようになされたりすることは、芸術作品としてのひとつの特徴的表現技法と言える。

「徐々に」という時間的な要素を織り込みつつ変化することで、ここに何ものかが「生成」していくという印象を与えるのである。もちろん、逆方向として、色彩の減退が生じ枠線だけが残る際には「衰退」の印象が強く与えられる。こうした変化の後に現れる大聖堂の姿は、実際とは異なり、上部はグレーがかったメタリックな質感、下部は多様な色合いのものとなる。続いて、上方より悪魔や怪獣のように見える無数の黒い影が、流れる雲を背景に、聖堂の足元に映し出されている人間たちの街へと大量に降り注いでいく。その後、飛翔する鳥たちやその他の動植物が登場する色彩豊かな自然の光景が映し出される。続いて、大聖堂が、縁取りと色づきが強弱する演出によって、さまざまに変容する姿を表していく。ここでは、大聖堂の質感や全体の印象が、被投影体としての各部分の色合いや模様、また縁取りラインの効果によって、極めて多様に変化することがわかる。それによって、現実には捉えていると信じている大聖堂の姿が、その可能性のほんのひとつにすぎず、あくまでも現時点でのひとつの姿でしかないという認識に繋がっていく。この作品においては、それぞれ趣は異なるものの、三度にわたり森や動植物といった自然の光景が描かれる。それぞれの前後は大聖堂の姿に挟まれているため、自然の森と人工物である大聖堂とが交互に出現するように見てとれる。ここには、人類と自然との絶えざる葛藤

としての歴史が感じ取られる。また、各シーンにおいてしばしば、天使の上空への飛翔、悪魔や怪物の落下、鳥と思しき動物の飛翔が描かれるのだが、それらを通じて空気感をともなった三次元の様相が浮かび上がってくる。基体となる大聖堂はそもそも三次元の構造体なので当然なことであるが、鑑賞者の感覚がいかにもモノとモノとの関係性、その配置と移動によって左右されているかが同時に認識される。作品の最後に、大蛇が斜めに滑るように移動するシーンがあり、それに続いてアダムとイブと思しき男女が、楽園を追われるかのような光景が現れる。この斜めに移動する大蛇の動きは、光景全体に破壊をもたらし、質的な変化を生じさせる効果をもっている。

当然の現象として、こうした屋外での催し、また街中での催しにおいては、日常がそこに介入してくる。プロジェクションマッピングが投影されている大聖堂全体を眺めようとする、大聖堂の前を通るトラムの線路と大通りを隔てて反対側の広場に鑑賞者は立つ必要がある。そのため、鑑賞者と大聖堂の間を通行人やトラムや車が始終通りすぎていく。それらは鑑賞の妨げというよりもむしろ現実感の付加に繋がるものと感じられる。つまり、こうした介入物や周囲の状況は、プロジェクションマッピングで繰り広げられる眼前の出来事があたかも現実であるかのように見えてくるための一つの重要な要素となる。なぜなら、こうした位置取りで作品と対峙するとき、鑑賞者にはプロジェクションマッピングが諸々の現実を含んだものとして見えてくるためである。

## 2) ブールジュ市のLes Nuits Lumière de Bourges

ブールジュの街は、ケルトの時代より存在し、ロワール川流域南東部の一地方であるベリー地方の中心地として、ベリー公ジャン（1340-1416）の頃にそのもっとも華やかな時代を迎えた場所である。本項では、Les Nuits Lumière de Bourgesという催しにおけるプロジェクションマッピン

グに注目し、その表現効果とそれに伴う体験について検討を試みる。この催しは1999年に始まり、2019年にプロジェクションマッピングを導入してあらたにリニューアルされたものである<sup>11</sup>。旧市街地を中心にルートがつくられ、参加者は路上に埋められたLEDの青いライトとベリー公に由来する白熊のイメージの動きによる導きを頼りに、市街を回遊する形式になっている。途中、数か所（市による広報では5か所とされているが、実際に確認できたのは3か所）でプロジェクションマッピングの上映を楽しむことができる。

#### 作品④ 市庁舎の壁面における作品

本作品は、建設当初は司教座館であり、後に市庁舎となった建造物の壁面を被投影体にして、中世から現在まで続くブルジュ市の歴史を物語る映像が投影される約6分の作品である。

冒頭は、建物の柱や窓枠などの各部分を白く枠づけていく縁取りの演出により始まる。その後、柱を軸とした回転、あるいは垂直や水平の光の移動を経て、各画像が実在の柱や窓部分へとマッピングされていく。その後、建物の向かいにあるサン・テティエンヌ大聖堂の大時計をモチーフとしたイメージや、都市の草創期に関わる人物達の肖像、また多くの書籍の背表紙がマッピングされていく。次に、やや唐突に巨大な蒸気機関車と客車が登場し、走り去っていく。この演出はスケール感はあるものの、被投影体の構造や意匠との乖離があるためか、現実感としての錯覚は感じられないものであった。続いてブルジュ市に関わる近代産業の工場などの光景が映しだされる。その間、数機の飛行機が飛翔、旋回していく様子や、その影が大きく基体に映り込む演出がある。飛行機の影を投影することで、いわば三次元的な空間の広がり生まれ、その空間には鑑賞者も共に含まれている感覚が生じる。次に、ブルジュ市の女子プロバスケットボール

<sup>11</sup> Direction Communication Ville de Bourges, Bourges Plus 《les Nuits Lumière de Bourges》, 2019. プロジェクションマッピングの制作・監修はCOSMO AV.

チームの活躍を表すシーンが映し出されるが、被投影体の構造に忠実なマッピングを意識したものではないため、やや乱雑な印象が残る。その後、スポットライトの演出をはさみ、当地の有名な音楽祭（Le printemps de Bourges）のポスターが柱や窓枠に貼り付けられていく演出がある。この場面では、たくさんの彩り豊かなポスターが上下左右の動きを経たのちそれぞれの位置に落ち着き、建物にラップのようにぴったりと張り付き一体となったかのような印象を覚えさせる表現であった。結果として、ある種の質感や色合いが基体に投影されるわけだが、映像が水平や垂直に移動してから特定の位置にはまるという動きのプロセスが錯覚的效果を及ぼすことがわかる。最後に、壁面の色彩がベリー公を象徴する青色に変化したのち、建物が霧散するイメージと共に褪色し暗転する。そのなかで、白熊が建物二階部分に登場し悠然と歩いていくシーンをもって終了する。

#### 作品⑤ ジャック・クール宮の壁面における作品

被投影体となっているのはジャック・クール宮と呼ばれ、15世紀に商人として活躍したジャック・クール（1395-1456）により建てられた建造物である。毛皮商人として知られるクール家に生まれたジャックは、父親の事業を受け継ぎ、中近東との商取引などを通じて地中海沿岸におけるフランスの商業ベースを築いた人物である。シャルル7世（1422-1461）の会計係を務め、爵位を得て社会的地位も獲得した。彼は、自らの地位に見合ったものとして、当時においては極めて豪華な邸宅を建てたのである。1451年には投獄され、有罪判決を受けて幽閉されるが、そこから脱走してローマに亡命し、教皇の元に身を寄せた後にトルコ十字軍の総指揮官に任命されるなど、浮き沈みの多い人生だったようである。こうした彼の生涯を物語る映像が、自身の邸宅であった建造物に投影され、5分半ほどの作品となっている。

冒頭、青と白のふわふわとした毛皮上のものが邸宅を覆い、そこから大海原の光景へと変化し、そこを大きな帆船が航行していく演出は、眼前の

邸宅の存在をいわば消し去り、過去の歴史的時間と繋がる想像の空間へと鑑賞者を運んでいく。その後、照明の演出があり、次に壁面全体が部分ごとのマッピングにより色づいていく。その後、ジャック・クールを貶めた者たちと思しき3人の人物が室内で密談をする様子が映し出され、全体が褪色する。次に、鈍色にくすんだ建物全体が浮かび上がり、この作品で最も印象的な鎖のシーンとなる。太い鎖が斜め方向に進みながら建物に食い込み、壁面を壊していくこの演出は、破壊された壁の破片の落下や音響の効果と相まって、強いインパクトを与える。水平・垂直の軸と交わる形で動く鎖のイメージは、蛇のような有機体のようにも見え、破壊や破滅へと導く力を象徴するかのようである。その有り様は1分以上続き、この作品全体において、極めて印象的なシーンを作り出している。暗転したのち、柱や壁面に縁取りラインが入っていく演出となるが、これは、存在の回復、あるいは再生のフェーズに入っていくことを印象付けるものであった。

### 3) 事例に基づく考察

本節の最後に、ここまで取り上げたプロジェクションマッピングを使用した作品における表現技法と、それによってもたらされる鑑賞者の体験についてのまとめを試みたい。

はじめに、実在するものについてその堅固さと存在感を強調する、という効果に注目する。技法としては、作品②、③、④などで言及した照明（スポットライト）の演出と、作品④などで言及した垂直・水平方向のイメージの移動や運動とそこから停止という演出に関連するものが挙げられる。こうした技法は、眼前に存在する建造物を、基体として厳然と、また堅固に存在するものとして意識させる。現にそこにあるという意識、いわば存在感の強化という意識体験がそこで生じるわけである。これはさらに、被投影体としての歴史的建造物が現実の街や社会を維持する要であることの意識へと繋がる。

つぎに、時間的変遷や変化を表現する効果について触れておく。表現技法としては、作品①、③、⑤などで言及した色彩の変化を活用するものと、作品③、④、⑤で言及した縁取りライン（枠線）によるものがある。こうした技法が用いられるとき、基体となる事物（建造物）の生成やその反対方向の衰退といったフェーズを強く意識することになる。また、三次元的な体験としてのプロジェクションマッピング作品においては、こうした生成や衰退は単に眼前の有形の建造物のみならず、それを支えてきた街（都市）についての時間に伴う生成や衰退の認識へと繋がっていく。さらにこれに関連して、崩壊や破壊のイメージをもたらす効果についても言及しておこう。作品③の「大蛇」の動きや作品⑤の「鎖」の動きにおいて触れた技法であるが、強烈なラインを伴った斜め方向の動きは、水平・垂直方向を軸に構成される秩序が破壊される印象をもたらす。また、作品③において触れたイメージの溶解や、作品④の霧散・霧消する残像も同様に、現実の事物について、その存在の不確かさや瞬間性を意識させるものである。

上述の表現技法とも深く関わるものだが、虚構と現実とを一体化させて意識させるための技法に着目しておこう。具体的には、イメージの色彩、形態、運動について、それらを変化・移動させる際、一気におこなうのではなく徐々に起こなうという演出である。これは天使の動きや動作として特に作品①で強調した点であるが、平面の色塗りや縁取りラインを用いた技法でも同様のことが確認できる。現実の事物の属性から僅かにずれたものを提示することによって、それを現実の変容として無理なく捉えさせることができ、潜在的に具わる可能性をも含めた形で現実の存在物を認識しうようになる、という効果がある。これは、実在する建造物を被投影体として、そこに映像をマッピングするとともに、基体からのずらしをも可能とするプロジェクションマッピング技法の特徴とも言えるであろう。

さらに、三次元的空間体験をもたらす技法についても述べておく。これに関しては、特に作品③、④において言及をした。空気感を伴いながら飛翔や落下するものの表現を通して実現される、表現上の効果としての三次

元体験とともに、鑑賞者が実際に存在する三次元空間やそこにある事物が作品体験に介入してくるという点も、プロジェクションマッピング作品の効果の特質を測る上では重要である。いわばプロジェクションマッピングの成立に不可欠な条件としての三次元的空間は、すでに述べた諸技法がさまざまに体験されるなかで、その技法が創り出す効果やそれに対する意識を含んだ空間として変容を遂げていくのである。

最後に、すでにまとめた表現上の効果と重なる部分はあるが、プロジェクションマッピングの効果について、鑑賞者の側で体験後に起こり得る意識の変化に着目した考察をしておこう。

プロジェクションマッピングの施された状態で眺めた建造物の壁を次の日も目にすることができたとすれば、それは単なる壁ではなく一瞬先に起こり得る変化の可能性を含んだものとして意識されることとなる。現在に至るまでの歴史的な変遷における絶えざる変容と、未来へ向けてこれから起こる可能性としての変容とが実在物を覆い、そこに纏わりついているように見えるという感覚は、目の前に横たわる事物の確たる姿を見えなくする可能性もあるだろう。なぜなら、実在物が多様な相を取りうるということは、それが一様な姿であることを否定するからである。ただし、マッピングされた覆いを取り除いた姿が意識されないのかというと、そうではない。むしろ、現実のゆるぎない、どこか侘しく簡素で、時の流れのなかでその姿が決定されてきた必然の様相が、歴史を経てきた姿として、つまりそのものの「真」の姿として、より一層その存在感を増して迫ってくる、という感覚をもつだろう。そこで体験されるのは、実在物の、歴史とともにある意味の層であり、相である。いわば、プロジェクションマッピングによって、基体としての実在物の存在が図らずもクローズアップされていくことになる。実在物との即応によって生じる非現実的な虚構の相と、それが喚起する実在物の真の姿とを一体化して感じさせる効果こそ、プロジェクションマッピングによってもたらされる体験のひとつの内実であると言えないだろうか。

また、鑑賞者自身の現実感についても、次のようなことが指摘できるだろう。プロジェクションマッピングを前にして、風の吹くなかで触覚を刺激され、夜空のもと視覚的に認知し、石畳を踏みしめて起立感をもち、作品に対峙すること、つまり鑑賞者が確固として現実的に存在することこそが、実際のところ、目の前にあるものの現実感を成り立たせているのではないだろうか。そうした鑑賞者の身体的な現実感がなければ、プロジェクションマッピングのもたらす現象はただ映像が流れていくだけのことにすぎない。つまり、身体的な没入という現象が起こったとしても、それはあくまでも観る側の存在に基づくかたちで成り立つということである。プロジェクションマッピングのみならず昨今の拡張現実（AR）に関わる技術の発達によって、映像を用いて没入感をより強く喚起する作品が増してくると思われるが、その成立を支えているのは個々の人間がそもそももっている現実感に他ならない。言ってみれば、仮想現実として眼前に見るものを前にできる、あるいは前にして生きていけるという認識者の可能性の開示こそが拡張現実的なものの根本にある、ということである。結局のところ、鑑賞者は作品を通じてそうした自己の現実感を体験するのだが、それは、現実と虚構とが一体となって、変容の可能性を常に孕みつつ存在する人間としての自己の意識を伴うものであろう。

## 5. おわりに

前節において論じたプロジェクションマッピングの表現技法の効果を踏まえつつ、プロジェクションマッピングの実施が都市の文化遺産活用との相乗効果を果たしながらいかにして場所の価値創生を可能とするかを考察し、本稿のまとめとしたい。

そもそも、プロジェクションマッピングと文化的遺産の活用との結び目は、新たな価値の創出という点にある。価値とは何かという議論を本稿ではおこなわなかったが、価値が認識される際にはそこに何らかの意味が生



じていることに異論はないだろう。いかなる意味が、いかなるかたちで生み出されていくのか、これこそがプロジェクションマッピングの技法の検討から見えてくる可能性である。

観点を整理する上で、筆者（上石）がル・マン市にてプロジェクションマッピングの作品を体験した後、会場となった場所を翌日の昼間にあらためて確認した際、鑑賞者の個人的記録として記したメモを紹介しておこう。

会場となっていたカテドラル（＝サン・ジュリアン大聖堂）などを見る。平時の様子を記録に収める。昨日のPM（＝プロジェクションマッピング）後に見ると、なぜか動き出すかのような、急に色づくかのような印象をもってしまう。カテドラル内の天使像についても動きを感じる。PMのスクリーンとなるべき場所については、単なる壁であっても、そこから何かが立ち上がる趣がある（おそらくそれが上映場所としての選定の理由か）。改築を繰り返したカテドラルというテーマは重要と思われる。PMの本領は「変化」にある。時の流れのなかにあるそのもの（例えばカテドラル）を置き直す作用がある。歴史・時間・記憶は大切。（括弧内にある「＝」以下の記述は、筆者の後の補足。）

ここには、すでに指摘したプロジェクションマッピングの表現技法や効果の特質と関係して、幾つかの重要な視点が現れている。そのひとつは、大聖堂の平時の姿と、プロジェクションマッピングがもたらした想像上の有り様との関係である。これは、プロジェクションマッピングのもたらす現実性と虚構性とに関わる観点とも言える。プロジェクションマッピングは、現実に存在する事物にその凹凸などの面的形態に合わせて映像を投影することで、現実に存在している事物の様相を全く異なるものへと変容させ、認識させる技術である。そこで鑑賞者が目にするものは、当然ながら虚構の姿ということになる。だが、すでに指摘をした通り、このとき実際の事

物の有り様がまったく意識されないかというところではない。むしろ、現実の事物の存在感、その現実の姿やそれへの関心は強化されるのである。この強化された現実といわば一体となる形で、虚構である映像が体験される。つまり、現実の事物に具わる別の姿の可能性が視覚化された像、すなわち幻覚のようなものが現実の事物の認識とともに与えられるとき、そこにあらたな意味が見いだされる、というのがこの体験の本質なのである。そうだとすれば、いま現実にあるものはその意味がプロジェクションマッピングによって拡充するということになる。鑑賞者はこの拡充された意味を体験することで、現前にあるものの新たな価値を見いだすのである。

次に、メモにもある「変化」や「時の流れ」についてみておきたい。これは、プロジェクションマッピングのもたらす時間性的問題と言える。色彩の変化や緑取りラインの強調というプロジェクションマッピングの技法によって、鑑賞者の意識のなかには、生成から衰退、また崩壊から再生など、多様な変化・変容の相についての認識が生まれる。これに伴い、眼前の事物に関する過去から現在へといたる歴史的認識や、現在から未来の有り様へとむかう時の流れの認識が生じるのである。このとき、事物は今ある様相にもとづく一義的な意味を維持することができず、むしろ一義的であることを回避して多様な意味づけのなかに入っていくのである。プロジェクションマッピングの芸術としての側面を強調するならば、それは、言葉によらず感覚的かつ感性的なインパクトによって鑑賞者を捉え、眼前の事物についての自由な受け止め方を可能とし、つまり解釈の可能性を拓き、歴史的遺産やそれを保有する都市のもつ価値の豊かさを増幅させ、そこに新たな価値創出の可能性を生み出すのである。

加えて、プロジェクションマッピングのもたらす空間性についても指摘しておこう。3節でも触れたように、都市による文化的活動の一環として、公共空間におけるパブリックアートのような、自由な鑑賞形態を許容する方向性のひとつとして、プロジェクションマッピングの活用とその鑑賞とを考えることができる。特に街中の数か所において作品の鑑賞が可能とな

る場合、鑑賞者は自由に街を巡るなかで、プロジェクションマッピングの効果により、多様に意味づけられたかたちで街を体験することになる。これは、体験する側が、歴史ある都市に自らを没入させ、いわばその一部を構成するかのような体験を通じて、自らが都市の価値の担い手となることでもある。この体験は、それをなし得た者にとって感覚的に忘れられないものとなり、後々まで続く都市と自己との繋がりをもたらし得るのである。ここに、都市と個人との相互的価値共有の実現が、プロジェクションマッピングを実施した都市の試みのなかで果たされていると言えよう。

最後に、展望めいたことを述べて結びとしたい。世界的なレベルで観光産業が盛んになるとともに、また地方創生が推進されるようになるとともに、それぞれの地域におけるアイデンティティーの見直しや確立が課題となってきた。ある場所が観光の目的地となる時には、他にない魅力や価値をそこで訪問者が体験することが求められる。また地域の本質的なアイデンティティーとは、そこに暮らす者とそこを訪れる者の間で同様に認識される共有の部分があってこそ、好ましく観光が持続していくための重要な要素となる。誰もがその価値を疑わないような、歴史的意義のある遺産や、感性にうったえる美的な価値を備えるものであれば、その価値の維持に困難はない。だが、そうしたキラーコンテンツをもたない都市にとっても、自らの文化的な価値を見出すことが求められている。その際、既存の事物をそのままのかたちで来訪者に見てもらっただけでなく、本稿で論じたようなプロジェクションマッピングの実施により、そこに住む者、訪れる者の意識へ積極的に働きかけ、それを通じて新たな意味付けの可能性や価値の認識を可能とする方法も、一つの重要な手段となるだろう。このような方向性は、「価値」を事物の側におくのではなく、それを感じ取るものの側において見いだそうとするものである。もちろん、一人ひとりの感じ方、意味づけの仕方は異なるのだから、一義的な価値付けを期待することはできない。ここで必要とされるのは、場所のもつイメージや価値は、一人ひとり異なる捉え方をする様々な人間の認識が集まったところに成り

立つという考え方である。そこにこそ、それぞれの都市がもちうる、普遍性ともいべき、共通性をもった価値の生じる可能性がある。無論、こうしたいわば集散的な認識において、個々の認識が通じ合い、一つの像を結ぶための象徴的なものが必要となろう。こうしたことを可能とするのは具体的な事物だけではない。まさにプロジェクションマッピングの実施を伴う文化的催しの開催は、この点について一つの実現可能性を物語るのである。

なお、芸術文化の発する一つの像を結ぶための象徴性のあり方について、それを受け入れる、もしくは仕掛ける自治体の政策は、政策主導を目指すわけにはいかないだろう。新しい創造活動と場所性のアイデンティティー構築との連関において果たせる行政の役割とは、伝統的活動もしくは前衛的活動が安心して実践されるためのビジョンを示し、マスタープランや公と公、公と私との間での契約文書などで明らかにしておくことであり、また、そのビジョンを実現可能、持続可能にするための予算や人的資源を確保することであるにすぎない。制度とは、そのような活動を絶やさないために枠組みとして生かされる。これに加え、創造活動への理解や予算サイクル更新に必要な評価を可能とするため、政策側が多様なステークホルダー間のネットワーク更新を怠らないことも期待される。

絵画であれ、映画であれ、芸術の歴史を眺めればわかるように、芸術は、そのときどきのニーズに応え、課せられた役割を果たし、期待に応えるかたちで技法を新たにし、その可能性を追求してきた。プロジェクションマッピングに関しても同様のことが言えよう。この表現技法の可能性が発揮されるためには、その効果が望ましいものとして活用される場が必要である。本稿で指摘したように、歴史的文化遺産の活用とその価値の創出という課題こそは、プロジェクションマッピングにとって、一つの舞台となることは明らかである。ある場所に蓄積されてきた記号や文脈を生かした表現の創生は、歴史的環境を生き直すことへのモチベーションと、そのような環境にインスピレーションを受けた新規の表象による価値伝播という、双方

向の流れの相乗効果を生み出すものと考えられる。フランスを発端とし今日では世界各地でおこなわれる試みのなかに、日本での取り組みや仕掛けを含め、今後のプロジェクションマッピングの芸術活動としての未来を見出だすことができるだろう。

※本稿4節の事例については、上石が研究分担者として参加している2019年度～2021年度科学研究費補助金（挑戦的研究（萌芽）課題番号19K21568）「AR技術の発展に伴う芸術学の変容——芸術体験における虚構の位置付けの再考から」（研究代表者：東口豊）に関わる実地調査にもとづくものである。

※本稿の執筆分担については、1節「はじめに」と5節「おわりに」を上石・岡橋で共同執筆し、2節、3節を岡橋、4節を上石が分担執筆し、全体にわたって相互にレビューをおこないつつ完成稿としたものである。

## 参考文献一覧

- 石井リーサ明理、『都市と光 照らされたパリ』、水曜社、2005年。
- 岡橋純子・内海麻利・岡井有佳、「文化遺産の保全と活用における歴史芸術都市制度の意義—多様な主体による計画の実現と都市計画・文化政策の連携—フランスの都市計画・都市マネジメントの動向（第五回）」『新都市』65巻8号、都市計画協会、2011年、80-88頁。
- 木村至聖・森久聡編、『社会学で読み解く文化遺産 新しい研究の視点とフィールド』、新曜社、2020年。
- グレフ、クサビエ著／垣内恵美子監訳、『フランスの文化政策 芸術作品の創造と文化的実践』、水曜社、2007年。
- 田中健司、『プロジェクションマッピングの教科書』、C&R研究所、2017年。
- 谷川真美、「まちづくりとパブリック・アート」、上野征洋編『文化政策を

- 学ぶ人のために』, 世界思想社, 2002年, 169-180頁。
- トゥアン, イーフー著 (1974年) / 小野有五・阿部一訳, 『トポフィリア 人間と環境』, 筑摩書房, 2008年。
- 友岡邦之, 「フランスの文化政策」, 上野征洋編『文化政策を学ぶ人のために』, 世界思想社, 2002年, 285-297頁。
- 長嶋由紀子, 『フランス都市文化政策の展開 市民と地域の文化による発展』, 美学出版, 2018年。
- 野田邦弘, 『文化政策の展開 アーツ・マネジメントと創造都市』, 学芸出版社, 2014年。
- 松本茂章編, 『文化で地域をデザインする』, 学生出版社, 2020年。
- LE SOURT, Christophe. (Le père), *Cathédrale Saint-Julien du Mans*, 2019.
- MONIN, Eric., 《Les techniques pionnières des premiers spectacles son et lumière》, *Revue Sciences/Lettres*, 2019-6, Edition Rue d'Ulm, 2019.
- Ville de Bourges, Bourges Plus 《les Nuits Lumière de Bourges》, 2019.
- Ville du Mans, 《Le Mans l'été 2019》, 2019.
- Laissez-vous conter les villes et pays d'art et d'histoire.  
<<http://www.vpah.culture.fr>> (2021年3月15日アクセス)
- Décret n° 59-889 du 24 juillet 1959 portant organisation du Ministère chargé des affaires culturelles (M. Malraux).  
<<https://www.legifrance.gouv.fr/jorf/id/JORFTEXT000000299564>> (2021年3月20日アクセス)
- Déclaration de M. Jacques Chirac, Président de la République et candidat à l'élection présidentielle 2002, sur la politique culturelle, Paris le 8 avril 2002.  
<<https://www.vie-publique.fr/discours/129810-declaration-de-m-jacques-chirac-president-de-la-republique-et-candidat>> (2021年3月20日アクセス)