

① 芸術文化で再生を図る欧州のクリエイティブ・シティ

ビルバオ、ナント、アムステルダムを中心に

吉本 光宏
ニッセイ基礎研究所
主任研究員

はじめに

欧州諸国を中心に、衰退した工業都市、港湾都市を芸術文化によって再生しようという試みが、大きな成果をあげるようになってきた。イギリスのシンクタンク、コマディアの代表チャールズ・ランドリーが「The Creative City: A Toolkit for Urban Innovators」を発表したのは2000年である※①。以降、アートや創造的産業を活用して都市を再生しようという各地のプロジェクト、そしてその考え方は、このクリエイティブ・シティという言葉とともに、日本を含め、世界的に大きな潮流となっている。

もうひとつ、クリエイティブ・シティに関連して世界的に大きなトレンドとなっているのが、創造的産業群 (Creative Industries) に対する関心の高まりである。これはもともと英国政府が提唱した概念で、「個人の創造性や技術、才能に起源を持ち、知的財産の創造と市場開発をおして財と雇用を生み出す可能性を有する産業

群」と定義されている。具体的には、広告、建築、美術・骨董品市場、工芸、デザイン、ファッション、映画・ビデオ、TV・コンピュータゲームソフト、音楽、舞台芸術、出版、コンピュータソフト、テレビ・ラジオ、の13分野の産業群である。

これらは、21世紀に成長が期待される中心的な産業群とみなされ、その就業者はクリエイティブ・クラスという新しい社会階層としてとらえられるようになってきた※②。実際、日本の創造的産業群の実態をみると、1996年から2001年にかけて、全産業では事業所数で5・5%、4・3%のマイナスであるのに対し、創造的産業群では、事業所数で3・8%、従業者数で7・9%のプラスになるなど、景気後退の中にあっても、創造的産業群の事業規模は拡大している※③。

いずれにしても、都市の再生、産業の振興の面で、「創造性」という概念がキーワードとなり、これまでの都市構造や経済構造に大きな変化をもたらそうとしてい

る。本稿では、2003年9月に国際交流基金の派遣で参加した「文化による都市の再生」欧州事例調査の成果をベースに、欧州で

1 欧州のクリエイティブ・シティの潮流

工業・港湾都市から再生されたクリエイティブ・シティの事例としては、英国のグラスゴーやリバプールが有名だが、そのトレンドは、欧州全域に広がっている。例えば、ヨーロッパでも最も大規模な工業地帯として有名だったルール地方。500万人が暮らすこの地方は、最近アートの工場と呼ばれるようになっていく。ルール・トリエンナーレ・フェスティバルの会期中、旧発電所プラントとタービンルームにはモーツァルトの音楽やラシンの詩が響き、溶鉱炉では古いヒューマン・コメディや演劇が演じられる。

1980年代には、600万人のうち60万人が職を失い、数百の鉱山や鉄工所が創業を停止して打

大きなトレンドとなっているクリエイティブ・シティの実態を報告したい。

ち捨てられた巨大な工場群は、大きな社会問題となっていた。しかし、工場は解体されることなく、産業革命のシンボルとして再生され、産業遺産や文化などのランドマークが誕生しているという。工場の中には移転されたものもあつたが、6,000万ユーロという巨額の予算を用いて100件以上のプロジェクトが進行し、ほとんどの建物が再生されている。ポイラールームはノーマン・フォスターのアイデアによってデザインミュージアムに生まれ変わり、巨大な食塩倉庫にはイリヤ&エミリア・カバコフのPlace of Projectというインスタレーション作品が永久設置され、ヨーロッパ最大のガス貯蔵タンクには、クリストや

ビル・ビオラの作品が展示されるという具合である。

工場の再生方法は芸術や文化だけではない。30メートルの深さのダイビング・スポットに生まれ変わったガスタンク (中にはダイバーたちを楽しませるために、自動車やポスト、セサナ機が沈められている) には、2年間で2万6,000人が訪れ、人工スキー場に生まれ変わった鉱山には640メートルのスロープを目当てに毎年75万人が訪れるという※④。

2 ビルバオにおける総合的な都市再生プロジェクト

今回の欧州調査では、ビルバオ、ナント、アムステルダム、3都市を訪問したが、中でも注目できるのは、総合的な都市再生プロジェクトが進行しているビルバオである。調査の一環として参加したアムステルダムの国際会議「Creativity and the City」でも、「To Be or Not to Be」と題されたセッションがあったが、このBはまさしくビルバオのことであった。

そしてその成功の象徴となっているのが、1997年10月に開館したビルバオ・グッゲンハイム美術館である。むしろ、グッゲンハイム美術館そのものが、クリエイティブ・シティの象徴的存在、アイコンとなっていると云った方が適切かもしれない。ひとつの美術館のオープンが、都市再生という文脈の中で、これほどセンセーショナルに語られたことは、おそらくこれまでになかったであろう。しかし、実はこのグッゲンハイム美術館は、ビルバオ都市再生事業全体から見れば、ほんの一プロジェクトに過ぎない。

ビルバオ市はバスク州ビスカヤ県の県都で、行政区域内の人口は約40万人。25の市町村に広がる都市圏の人口は約100万人で、バスク州の人口200万人の50%が

集中している。1960年代から

70年代にはバスク州全体が重工業によってめざましい発展を遂げ、ビルバオはその中心的な存在であったが、70年代後半から80年代にかけて、伝統的な工業都市としての産業基盤が急速に衰退していった。

ビルバオ市で展開されている都市再生プロジェクトは、その衰退した地域経済を活性化させるために構想されたもので、行政だけではなく民間の力も結集する形で実現している。この総合都市再生プロジェクトは、バスク州政府とビスカヤ県が1989年に創設したビルバオ大都市圏活性化戦略プランの中で構想された。この戦略プランでは、21世紀のビルバオ大都市圏は、7つの基本的な性格を開発の基本方針とすることが示されている。すなわち、開放性(Open)、多様性(Diversity)、統合性(Integrated)、近代性(Modern)、創造性(Creative)、社会性(Social)、そして文化性(Cultural)の7つである。

そして、活性化プランでは次の8つの主要課題が設定されている。
 * 人材育成 (Investment in Human Resources)
 * 近代工業地域におけるサービス産業都市の形成 (Service

Metropolis in a Modern Industrial Region)
 * 移動性とアクセスのしやすさの確保 (Mobility and Accessibility)
 * 環境の再生 (Environmental Regeneration)
 * 都市空間の再生 (Urban Regeneration)
 * 文化的な中心性の創出 (Cultural Centrality)
 * 公的な行政機関と民間セクターによる共同マネジメント (Coordinated Management by

the Public Administration and Private Sector)
 * 社会的な活動 (Social Action)
 この戦略プランによって具体化された都市再生プロジェクトの全体像は図表に整理したとおりで、港湾や交通インフラの整備、大規模地域・都市開発、文化施設整備など、非常に多岐にわたっている。総投資額は15億ユーロ(約2,000億円)とも言われ、グッゲンハイム美術館の成功は、こうした総合的な都市再生プロジェクトの一環として初めて可能になっ

たものだとと言える。ちなみに、バスク州の公的セクターが、95年から98年にかけて環境政策や環境事業に投資した金額は、約20億ユーロで、その結果7万6,000人以上の雇用が創出され、バスク地方の経済波及効果は50億ユーロにも達したとされている。この一瞥を見れば、ビルバオの都市再生プロジェクトがいかに大規模な計画であるか明らかであるが、その中核となったビルバオ市の外港設備の拡張計画は、都市中心部の港湾設備を撤去・移転し

表一ビルバオ都市再生プロジェクト一覧(計画・建設中のものも含む)

プロジェクト名	概要
ビルバオ港の拡張計画	*港湾エリアを倍の大きさに拡張。都心部のネルビオン川沿いの旧港湾施設を移転して、同地区での都市再生プロジェクトを促進。
ネルビオン川浄化計画	*ネルビオン川河口部の汚泥を集め、浄化した上で、自然環境に復帰。
新ビルバオ空港	*都心部から9kmの位置に新ビルバオ空港を建設。設計はバレンシア州の建築家、サンティアゴ・カルトラバで翼を広げたようなデザインが特徴。
Artaxandantonネルと高速道路網	*都心部と新空港、新バイパスを結ぶ3本のトンネル。ならびに、高速道路網の整備を推進。
ビルバオ地下鉄網	*2本のY型に変わる路線を整備。ガラス張りのエントランスはノーマン・フォスターデザイン。2002年の年間利用者数は5,590万人。
ビルバオ路面電車	*川沿いの交通量と環境汚染の削減を目的に整備。第一期5kmの区間は市の主要部分を運行し、観光利用も想定。
ネルビオン・アベニュー	*ネルビオン川河口の左岸地域の工業地帯を、近代的で機能的な大都市軸に再生する計画。15年間に2億4,000万ユーロを投入予定で、5期に分けて実施。街路網、簡易鉄道、自転車レーン、国際展示場、住宅、橋、リジャー施設を整備。
Abandoibarra地区再開発	*港湾施設やコンテナヤード、造船所などが立地していた新都心部を再生する大規模プロジェクト。敷地面積は35万㎡で、31階建て新市庁舎(シーザー・ペリ設計)、オフィス(7万4,000㎡)、住宅(800戸)、ホテル、ショッピングセンター、バスク州立大学講堂などを整備。敷地の3分の2の約2万㎡を公園・緑地に確保。
グッゲンハイム美術館	*本文中に詳述
Euskalduna国際会議場・コンサートホール	*5万3,000㎡の床面積を持つ巨大な多目的複合施設。大劇場・コンサートホール(2,165席、国内最大の3面舞台)、劇場(613席)、会議室群、展示室、レストランなど。オペラ、バレエ、オーケストラなどの他、コンベンション、各種会議などに対応。ビルバオ交響楽団とビルバオオペラ愛好会の本拠地。
ビルバオ近代美術館(改修・拡張計画)	*1908年に創設。後に近代美術館と統合。スペインやフランドルなどの15世紀から17世紀の絵画を中心に、約6,000点のコレクションを保有。美術館の面積は6,500㎡に拡張、パブリックスペースも拡充。
La Alhóndiga文化スポーツセンター	*建築家Ricardo Bastidaのデザインによって1909年に建設。1977年までワイン倉庫として使用されていた建物を文化とスポーツの複合施設に改修予定。スポーツ施設、メディア図書館、展示スペース、多目的ホール(500席)、カフェ・レストランなど。
ビルバオ市立図書館	*改修・拡張によって、伝統的なスタイルと現代的なスタイルを結合させたようなデザインに生まれ変わる予定。
インザキ・ゲート	*Uribarrio地区の再開発プロジェクトで建築家(磯崎新)の名前が付けられている。敷地面積は4万1,466㎡で、22階建て高さ82mのクリスタル状のツインタワー(マンション、物販店、シアターセンター等)など7棟の建物が建設予定。
ZubiZuri歩道橋	*設計はサンティアゴ・カルトラバ。97年に開通。ZubiZuriはバスク語で白い橋を意味しており、美しいデザインは新しい名所となっている。
ビルバオ展示場	*現在のビルバオ国際展示場を移転し、約12万㎡の新しいセンターを建設予定。地区内への投資の飛躍的な増大と、多数の雇用創出が期待されている。
Zaumudioテクノパーク	*ビルバオから510kmに位置し、広さは120ha。最先端の技術を有する企業の開発拠点を整備するために開発。
Arboleada自然公園	*古い露天の鉄鉱山を自然公園として再生し、レジャー用、スポーツ用のエリアを合体させた地区を整備する計画。

資料) Bizkaiko Foru Aldundia / Diputación Foral de Bizkaia, Bilbao the transformation of a city及びHP(www.bilbao-city.net)掲載情報などに基づいて作成。

て、同地区の再生を図るために実施されたものである。そして撤去後の市の中心部には、グッゲンハイム美術館以外にも、1999年2月に大型劇場と国際会議場が複合された大規模な複合文化施設が開館し、様々な文化的イベントが開催されている。港湾設備が撤去され、その跡に大規模な文化施設が建設されて、都市再生のシンボルとなっている姿は、まさしく、クリエイティブ・シティの象徴といえる。

こうした大規模な都市再生プロジェクトが実現した背景には、1978年のスペインの憲法改正にともなう地方分権制度の確立が見逃せない。政治権力と諸機能が自治州に委譲され、地域整備や都市計画の権限も地方に委ねられるようになったため、ビルバオのような都市再生プロジェクトに中央政府が関与することはない。

さらに、ビスカヤ歴史地域は、独自の政治的、財政的なシステムを有しており、独自に税を決定し徴収することができる。スペイン国内には17の州があるが、バスク州とナバラ州は特権制度下にある。共通制度下にある他の15の州とは財政制度が大きく異なっている。バスク州の特権県3県(ビスカヤ県はそのひとつ)とナバラ特権州(1州1県のため徴税権は自治州に帰属)は、税金の大部分の管理等を認められており、それぞれの歳出を賄うために中央政府か

ら移転支出を受けていない※⑦。逆に、国防や外交政策などに關する共通経費を分担金という形で国に支払っている。この分担金はクポ(Cupo)と呼ばれており、ちなみにビスカヤ県の2002年度の分担金は5億240万ユーロで、総収入45億850万ユーロの11.1%となっている。

また、具体的な開発の推進に際しては、二つの組織が重要な役割を果たしている。ひとつは、「ビルバオ・メトロポリー30」という官民共同組織で、1991年に設立された。この組織は、バスク州、ビスカヤ県、ビルバオ市をはじめとした行政組織、民間企業、メディア、大学、NPOなどが会員となっており、「ビルバオ大都市圏再生戦略プラン」の立案と実現、ビルバオ大都市圏のイメージの改善、他の大都市に関する調査研究の実施、公的機関と民間機関の協力関係の育成、という4つの目的に沿って様々な事業を展開している。

もうひとつが、「ビルバオ・リア2000」と呼ばれる組織で、中央政府と地方政府がそれぞれその関係機関も含め、50%ずつ出資して設立した共同出資会社である。ビルバオの都市再生プランの主要プロジェクトには、市の中心部の国営企業の所有地が含まれていたことから、国と地方が対等の立場で3億ベセタ(約2.4億円)の資本金を拠出して、1992年

11月に設立されている。具体的な手法としては、株主である国が、市の中心部の土地を提供し、市が都市機能を見直して基盤整備を行い、民間デベロッパーに売却。その利益で、他の地域の開発を進めるという仕組みで、6

3 クリエイティブ・シティのアイコン

しかし、何よりもビルバオの都市再生プロジェクトを象徴しているのは、グッゲンハイム美術館である。クリエイティブ・シティの成功例と言われる都市には、ビルバオのグッゲンハイム美術館のような都市の文化的アイコンが存在している。ビルバオ、ナント、アムステルダムの3都市のアイコンを比較してみると、それぞれのクリエイティブ・シティの特徴が現れていて興味深い。

①ビルバオ・グッゲンハイム美術館

ビルバオのグッゲンハイム美術館は、ニューヨークに拠点を置くグッゲンハイム美術館自体のグローバル戦略とビルバオ都市再生プロジェクトが結びつく形で実現したものである。1991年2月にバスク州政府の高官がグッゲンハイム財団にビルバオ市の再開発への参加を要請したのがきっかけ

00億ベセタ(約470億円)ものプロジェクトがこのスキームによって具体化している。グッゲンハイム美術館から河口に広がるアバンドイバラ(Abandolbarra)地区の再開発は、この手法が用いられた象徴的なプロジェクトである。

で、当時グッゲンハイム財団の理事会は、「世界各国に拠点を作り、世界的な美術館グループを創造する」という長期計画を採択したところだった。財団は提案を受け入れ、数ヶ月の交渉の末、91年末にビルバオでの美術館の開発とグッゲンハイムのプログラム提供に関する基本合意が結ばれた。

炎が舞い上がったようなチタニウム製のユニークな外観で有名なデザインは、アメリカ人建築家フランク・ゲーリーの設計である。彼の他に、磯崎新とオーストリアのCoop Himmelb(l)auの計3名がコンペに参加、バスク州政府とグッゲンハイム財団の担当者による審査でゲーリーの案が採択された。総工費は1億ドルである。

ビルバオ・グッゲンハイム美術館の建設費は、すべてバスク州政府が負担し、美術館はバスク州政府の所有となっている。運営主体は、バスク州政府とソロモン・



ビルバオ・グッゲンハイム美術館の全景、犬のオブジェは、Jeff Coonsの作品 Puppy, 1992。

R・グッゲンハイム財団の設立したビルバオ・グッゲンハイム美術館財団で、バスク州政府は、毎年、美術館の運営予算に補助金を支出している。グッゲンハイム財団は、主要なコレクションやプログラムに加え、企画と運営の専門的なノウハウを提供している。

美術館の延床面積は24,000㎡で、10、560㎡の展示スペース(20室)の他、図書館、劇場(350席)、ミュージアムストア、レストラン・カフェなどが設けられている。1997年から2002年までの5年間に開催された展覧会は、コレクション展が26件、企画展が21件であった。

2000年に一日の入場者数が3,000人を超えた展覧会は、世界で27件で、そのうちの7件がビルバオ・グッゲンハイム美術館の展覧会で占められている。同様に2001年には20件のうち3件がこの美術館のものであり、観客

動員面でこの美術館がいかに成功しているかがわかる。また、美術館はコレクションの収集、教育普及プログラムなどにも力を入れており、教育普及プログラムへの参加者数は1998年から2002年の5年間で92万5,000人に達している。

開館後5年間の総入場者数は515万人で、毎年約100万人という入場者数は当初計画の50万人の倍の数字である。しかもこのうち45%が海外から、35%がバスク州以外からの観光客で占められている。その推移を見ると、98年には30%弱であった海外の観客の割合は、2002年には60%近くまで増加するなど、域外からの観客誘致にともなう地域経済への貢献度はますます大きなものとなりつつある。

ちなみグッゲンハイム美術館の試算では、この美術館は5年間で7億7,500万ユーロの直接支出、6億5,500万ユーロのGDP、1億1,750万ユーロの税金を生み出したとされており、3年間でバスク州は建設投資をほぼ回収したとまで言われている※⑧。

② ナント市リニュー・ユニック…文化政策を起点にした都市再生の象徴

一方、ロワール川河口に立地する人口56万人のナント市の象徴は

リニュー・ユニックと呼ばれるビスケット工場を再生したアートセンターである。産業・工業都市として栄えていた同市は、1970年代に貿易や工業の中心であった港湾機能が、ロワール川の河口により近いサン・ナザール市へ移転すると、市内の造船所が閉鎖され、大量の失業者があふれるなど、80年代には厳しい経済不況に直面する。現市長が1989年に市長選に出馬、文化事業によつて都市再生を図ることを公約にして当選し、現在のナント市の文化政策を柱にした都市再生プロジェクトがスタートする。その結果、近年では産業・工業都市というイメージを脱し、フランスで「住みやすい街」第一位としても知られるようになったという。ちなみにナント市の文化予算は年間4,000万ユーロ(約53億円)で、市の予算全体の11%を占め、スタッフは600人を要しているという※⑨。

その文化政策の一環として、フォル・ジュネと題した音楽祭や三大陸映画祭など、都市空間全体を活用した文化イベントが積極的に開催されている。また、同市を拠点とするロワイヤル・ドゥ・リュクス (Royal de Luxe) 劇団は、巨大な装置を使ったユニークな野外劇で知られており、彼らの野外劇には、毎回、20〜30万人の観客が集まるといふ。市を訪問した際に、ちょうど、彼らの巨大な舞台装置(ひとつひとつが遊園地の遊具のようであり、機械仕掛けで動く仕組みになっている)の展示会が、大規模な工場跡で開催されていた。連日大勢の入場者で賑わったというその展示会は、ナント市の工業遺産と芸術的な資産が出会った象徴的な催しであったが、こうした巨大な工場群が残されたナント島全体の都市計画にも、文化的な要素の導人が検討されている。そんなナント市の中で、文化による都市再生の中核となっているのは、リニュー・ユニック (Le Lieu Unique) と名づけられたアートセンターである。それは、1886年にナント市の実業家 Jean-Romain Lejeune によって建設されたビスケット工場を、2001年1月に現代アートの実験場としてリニューアル・オープンしたものである。

新しいビスケット工場のオープン

装置(ひとつひとつが遊園地の遊具のようであり、機械仕掛けで動く仕組みになっている)の展示会が、大規模な工場跡で開催されていた。連日大勢の入場者で賑わったというその展示会は、ナント市の工業遺産と芸術的な資産が出会った象徴的な催しであったが、こうした巨大な工場群が残されたナント島全体の都市計画にも、文化的な要素の導人が検討されている。そんなナント市の中で、文化による都市再生の中核となっているのは、リニュー・ユニック (Le Lieu Unique) と名づけられたアートセンターである。それは、1886年にナント市の実業家 Jean-Romain Lejeune によって建設されたビスケット工場を、2001年1月に現代アートの実験場としてリニューアル・オープンしたものである。

リニュー・ユニックの内部 (Cour)。高い天井とトップライトは現代美術に最適の空間を提供している。

ンにもなつて1986年に閉鎖されていたこの工場は、90年代には写真家がスタジオを構えたり、劇団の稽古場として使われたり、あるいはロワイヤル・ドゥ・リュクスが舞台装置の制作場として使うなど、半ば不法占拠の形で文化的な用途に使われていた。その後94年にナント市の国立舞台芸術機関であるCRDCが、ここでフェスティバルを開催したのがきっかけとなつて、芸術施設としての再活用が決定。市が95年に工場を買収して、文化施設に改修された。改修工事では、建物の歴史や記憶を最大限に残しながら、創造的あるいは実験的な芸術表現を喚起する空間となるよう、様々な工夫が取り入れられている。約8,000㎡の施設は、Grand Atelier と名付けられた劇場(595㎡、1,200席、内644は稼働席、ステージを取り払うと立ち見で1,500人収容可能)、Court と名付けられた平土間スペース(2,000人収容)、音楽室(100席、完全防音)の他、バー、レストラン、ブックショップ、託児所などが設けられている。Grand AtelierとCourtの間は稼働壁で仕切られており、それを取り払えば、4,000人の収容が可能な大空間となるしくみである。プログラムの内容は、美術、演劇、ダンス、音楽、文学などあらゆるジャンルが対象で、2002



公園側からみたヴェスターガスファブリーク文化公園の全景。レンガ造りの建物が印象的である。

で、いわばクリエイティブ・シテイの仲間入り宣言をしたようなものであった。

このガス工場が創業したのは19世紀末で、1960年代に天然ガスが普及するまで、操業が続けられていた。実は、公園整備は周辺住民の要望に基づいて、創業時の約束となっていたが、実現しないままガス工場は閉鎖される。その後も公園整備は、汚染土壌の除去費用がネックとなつて長らく実現しなかった。その間、工場の建物は市の電力会社の倉庫や作業場として使われていた。

1992年に電力会社が撤退し、工場は再び市 (Westpark City District Council) に移管される。その後、市が再生のためのアイデアを募集したところ、300件以上のプロポーザルが寄せられ、公園と文化施設の設置が採択された。その結果、施設は一時

的に様々な文化イベントに貸し出しされ、オペラやファッション・ショー、映画撮影、展覧会、サーカスなど、様々なアート・イベントが開催された。これが大きな成功を収め、そのことで、これらの建物が、芸術的な利用に最適の施設であることが判明したのである。

その後、汚染土壌が除去されて土壌の入れ替えが行われ、アメリカ人のランドスケープ・アーキテクト、キャサリン・グスタフソンのデザインに基づいて広大な緑地を含む文化公園として本格的な再生が図られた。2000年、市は13棟の建物をデペロップのMA

4 3都市にみるクリエイティブ・シテイの多様な方向性

このように、今回調査した3都市は、欧州におけるクリエイティブ・シテイの代表例であるが、中核となった文化施設の開発プロセスに見られるように、それぞれが異なった固有の特性を備えている。

まず、ビルバオでは、都市機能全体の総合的な整備がベースとなつてそこに文化的な要素が組み込まれているのに対し、ナントはあくまでも文化政策が中核となつて、その延長線上に都市政策が位置づけられている。またビルバオでは、古い産業施設を解体して新規に施設を建設するという手法が

Bに移管し、MA Bによって建物の改修と文化施設への再生工事が進められている(土地は市の所有)。現在一部の施設は改修工事が終わっているが、MA Bは全部で4,000〜5,000万ギルダー(75〜95億円)を投資して文化施設に再生し、様々な芸術イベントに提供する予定である。

MA Bはこのプロジェクト単独での採算を考へるのではなく、周辺地域の資産価値の向上も視野に入れており、地域住民への安価な施設提供や施設内での文化イベントの協賛なども計画されている。

取られているが、ナントでは工場など既存の建物の転用によって新たな文化的機能や都市施設を生み出そうとしている。アムステルダム市全体の都市計画や文化政策については調査することができなかったが、ビルバオやナントとは異なつた方向性を有しているものと思われる。

また、ビルバオのグッゲンハイム美術館は、都市を代表する文化的アイコンになつているとはいえ、コレクションや展覧会はビルバオが独自に生み出したものではなく、グッゲンハイムのノウハウや

蓄積を活用して、いわばグッゲンハイムという米国の価値を移入したに過ぎない。建築デザインは、ニューヨークのライトの本館同様、20世紀を代表する作品であることには違いないが、それまでの都市の記憶や歴史文脈とはまったく切り離されたものとなっている。

それに対して、ナントとアムステルダムの両施設は、都市の歴史を刻み込んだ建物を転用することによって、新たな価値の創出を図ろうとしている。しかもナント市の場合は、市の積極的な文化政策を背景に、コンテンツ自体も市のオリジナルのものであり、ビルバオのグッゲンハイム美術館とは対極にある。

このように、これらの3都市は異なるアプローチではあるものの、クリエイティブ・シテイの典型的な実践例を示している。しかし、ヨーロッパにおける都市再生の開発プロセスや実践手法は、この3都市以外にも多様なアプローチが存在していると思われる。いずれにせよ、20世紀末から顕著となつてきた世界規模での都市間競争のフィールドは、いわゆる創造産業や芸術文化など、新しい価値の創造が問われる分野へと確実に移行していることは間違いない。西ヨーロッパに位置する3つの港湾・工業都市における再生へのチャレンジが、そのことを何よりも如実に物語っている。

※⑦ (財)自治体国際化協会、スペインの地方自治、2002年

※⑧ Guggenheim BILBAO, activity report 1997-2000

※⑨ EU・ジャパンフェスト日本委員会、「文化政策でよみがえるフランスの地方都市/ナント市の再生」報告書。

※④ Jean-Pierre Reymond, the ruhe, Manufacturing art, Air France 機内誌、2003

※⑤ グッゲンハイム美術館提供資料に基づく。一覧表のどのプロジェクトを含む数字かは不明。

※⑥ Bizkaiko Foru Aldundia & Diputacion foral de Bizkaia, bilbao the transformation of a city

※① 邦訳：創造的都市、後藤和子監訳、日本評論社、2003

※② Richard Florida, Creative Class, 2002

※③ 吉本光宏、創造的産業群の潮流、ニッセイ基礎研レポート、2003年11月号