

グラフィティによる都市空間の読み替えに関する研究
 -渋谷駅周辺のグラフィティを通して-

A study on translations of the urban space by graffiti
 -Through the graffiti around Shibuya station-

○田崎敦士¹, 佐藤慎也²
 *Atsushi Tasaki¹, Shinya Satoh²

A Study background and purpose

Graffiti originated at the end of the 1960s and it soared in New York in the 1970s. It is scattered all over the world at present. Major feature of graffiti be practiced in urban spaces. Therefore the purpose of this study is to investigate graffiti and discover new worth of urban space and usage.

Method of study

First, investigated and analyzed the past literature about graffiti. And clarified the definition of graffiti. Based on it, it investigates by determining a field survey area.

1. 研究背景・目的

1960年代の終わりに発祥し、1970年代にニューヨークで急増したグラフィティは、現在では世界各地に点在し、その数・勢いは未だ衰えていない。

グラフィティの大きな特徴は、〈都市空間で実践される〉ことである。社会学者の南後由和は、「グラフィティ・ライターは、(略)都市空間を一元的なキャンバスとして見立てているのですが、『都市空間の一元的なキャンバス化』とは、都市を記号や意味としてではなく、徹底的に物理的なレイアウトとして捉えているということもあるのでしょう。(注¹)」と述べている。グラフィティライター(以下、GR)たちが、都市空間をキャンバスとして読み替えていることは、都市空間に対して、新たな視座を与えることになるのではないだろうか。

本研究では、都市空間に点在するグラフィティを調査することで、都市空間の新たな価値や使われ方を見出すことを目的とする。

2. 研究方法





グラフィティに関する過去の文献を調査、分析し、グラフィティの定義を明確にする。それを元に、現地調査地域を決定し、調査を行う。

3. 文献調査

3-1. グラフィティの表現技法

グラフィティの表現技法は表1の通りである。

表1 グラフィティの表現技法

			
1. マスターピース	2. スローアップ	3. タグ	4. ステッカー
1. マスターピース 文字を複雑に崩し、時間をかけ多くの色を用いてかかれるため、グラフィティにおいて最も表現力と技術が必要とされる。			
2. スローアップ 単一色または2色ほどのアウトラインでかかれたもの。マスターピースとタグの中間的な存在。			
3. タグ タグ・ネームをマーカーやスプレーなどで単一色で素早くかきつけたもの。			
4. ステッカー 予め独自のステッカーを制作し、それを貼付けていくもの。			

3-2. グラフィティによるコミュニケーション

GRは、都市空間を独自のコミュニケーションのハブ装置に変換してグラフィティを実践していると考えられる。グラフィティは、基本的に即物的にしか捉えることはできないため、グラフィティによるコミュニケーションは身体非共存で実践される。よってリテラシーのある〈トライブ内の人間〉=〈相互作用〉、リテラシーのない〈トライブ外の人間〉=〈一方通行〉という2種類のコミュニケーション形態をとる。

そのコミュニケーションの違いは、表現技法の違いによるところが大きい。シンプルなタグからスローアップに発展していく動因は、より大きく、目立つようという欲求からとされている。そしてその欲求がさらに高まり、マスターピースという高度な技術を要する表現へと発展していくのである。

タグやステッカーは、〈トライブ内〉に向けた表現であり、スローアップ、マスターピースは、〈トライブ外〉に向けた意味合いが大きい。つまり、表現方法の違いによって、かかれる対象や、場所が異なってくると予想できる。

3-3. グラフィティの定義

グラフィティの定義は、表2の通りである。

表2 グラフィティの定義

グラフィティの定義
①グラフィティとは、グラフィティライターの唯一のアイデンティティである〈タグ・ネーム(キャラクターの場合もある)〉を都市空間に〈違法〉でかきつけていくもの。
②グラフィティライターは、グラフィティによって身体非共存のコミュニケーションを行っている。
③グラフィティライターは、グラフィティによって、都市空間を独自のコミュニケーションのハブ装置に変換している。
④トライブ内でのコミュニケーションを強く意識している。

3-4. 結語

グラフィティライターが、都市空間をハブ装置に変換し、身体非共存のコミュニケーションを行っていることがわかった。それは、〈トライブ内〉では相互作用、〈トライブ外〉では一方通行なコミュニケーションである。GRは都市空間を、独自の目線で読み替え、本来とは違った使い方をしている。その際、都市景観や、街中のマテリアルなど、様々な要素に反応して都市空間の読み替えを実践していると考えられる。

1: 日大理工・院(前)・建築 2: 日大理工・教員・建築

4. 現地調査

4-1. 調査方法

調査地を歩きながらビデオカメラでグラフィティを撮影する。撮影したデータを元に、グラフィティの現状を可視化させ、分析する。

表 1 の 4 つの表現技法に分け、かかっている数と位置を地図上にプロットした。また、グラフィティのかかれた対象を、〈壁面〉〈モノ〉〈建具〉の 3 つに分類した。分類方法は、〈壁面＝建築物の壁面〉、〈モノ＝電柱や街灯、室外機、配電盤、自動販売機、掲示板など、建築物から独立している設置物〉〈建具＝ドアやシャッターなど、建築物から独立していないが、壁面と一体ではないもの〉とした。

4-2. 調査対象地域

1990 年代中頃から渋谷・原宿エリアは、タグを中心にグラフィティが増殖し始め、現在では最も盛んなエリアとされている。そこで本研究では、調査対象地域を渋谷駅周辺とする。渋谷駅を中心に半径 500 m 前後で調査対象地域を設定した。調査期間は 2012 年 8 月 1 日～2013 年 1 月 10 日である。

4-3. 数による分析

調査対象地域から 538 箇所、10,729 件のサンプルが得られた。タグとステッカーで 9 割以上を占め、スローアップ、マスターピースは 1 割に満たないことがわかった(図 1)。つまり、渋谷駅周辺におけるグラフィティでは、主に〈ドライブ内のコミュニケーション〉が実践されていると考えられる。

また、〈壁面〉と〈建具〉に比べて、〈モノ〉へのグラフィティが突出して多いことがわかった(図 2)。都市空間に同形状の物体が、無数に点在することに着目して考えると、それらをアクセスしやすい独自のメディアに読み替えていると考えられる。

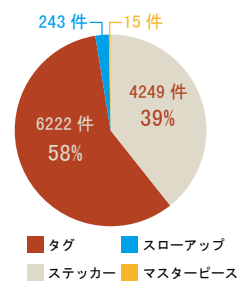


図 1 表現技法別の件数

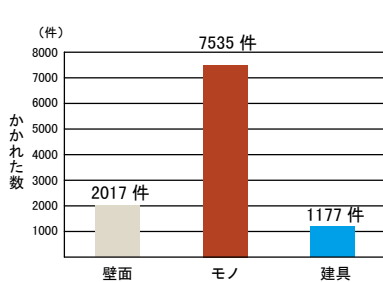


図 2 かかれた対象別の件数

4-4. 場所による分析

図 3 は、グラフィティを散布図によってまとめたものである。リーガルウォールや、有名な GR がかいた場所に、グラフィティが集中していることが読み取れる。このことからリーガルウォールや有名な GR がハブ装置の役割を果たしていると考えられる。

4-5. 結語

渋谷駅周辺のグラフィティは、タグとステッカーが 9 割を占め、その大半が〈モノ〉へかかれたグラ

フィティであった。つまり、GR は都市空間に点在する同形状の物体をアクセスしやすい独自のメディアに読み替え、ドライブ内のコミュニケーションを実践している。また、都市設計などのマクロな要素からは影響が見られず、リーガルウォールや有名なグラフィティライターが強力なリンクとなり、それによってハブが生成されるようなコミュニケーション形態であった。

5. 結論

グラフィティによるコミュニケーションとは、都市空間に点在する物体を独自のメディアに読み替え、都市空間をハブ装置へ変換して実践される。リーガルウォールや有名なライターなどが強力なリンクとなり、その結果、そこにハブが生成される構造をもっていた。リンクが先行してハブが生成されるような構造は、例えば、SNS の構造と類似する。つまり、ヴァーチャルである SNS で展開されるようなコミュニケーション形態を、リアルである都市空間で展開可能なことを、グラフィティが証明していると考えられる。

リンクが先行してハブが生成する構造をもつことで、新たな都市コミュニケーションが創造できるのではないだろうか。

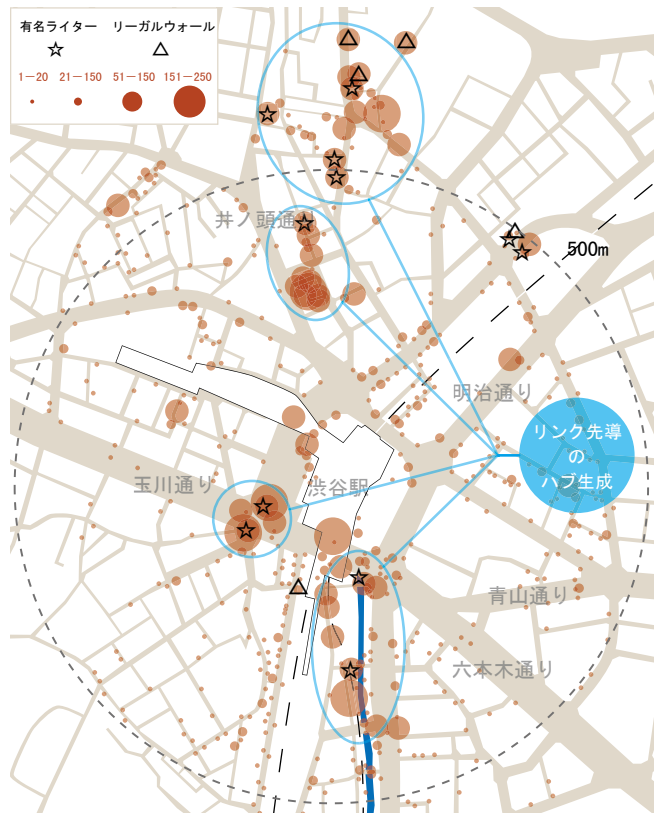


図 3 グラフィティの散布図

【参考文献】

- 酒井隆史：タギングの奇蹟 アーレント・イン・イン・アンダーグラウンド、現代思想、青土社、pp. 52-81, 2002. 5
- 南後由和：動物化するグラフィティ/タトゥー 都市/身体/表面への偏執、10 + 1, INAX 出版, No. 40, pp. 144-154, 2005. 9

【脚注】

- 1. 富井雄太郎編：アーキテクチャとクラウド 情報による空間の変容、millegraph, 2010. 1