

JAPAN URBAN DESIGN
INSTITUTE

都市環境デザイン会議

東京都文京区本郷2-35-10
本郷瀬川ビルテ113
TELEPHONE 03-3812-6664
FACSIMILE 03-3812-6828

JUDI NEWS

034 JANUARY 20.
1997

発行者
都市環境デザイン会議 広報・出版委員会

- 特集テーマ：「我々は都市のスパイスか？」
 - 1. 我々は都市のスパイスか.....1
 - 2. 都市は今・スパイスの時代.....2
 - 3. ランドスケープにおけるコラボレーションの現在.....4
 - 4. 建築の伝えるもの
 - ・サインの伝えるもの.....6
 - 5. 色彩のレシピ脚色家をめざして.....8
 - 6. 音の風景が語る都市の内実.....10

- 7. デザインプランニングと
デザインデザイン.....12
- 8. スパイシーな都市デザイン論.....13
- プロック例会レポート.....14
 - 北陸プロック.....14
 - 北海道プロック.....18
 - 四国プロック.....19
- 事務局より.....20
- 編集後記.....20

特集

1

我々は都市のスパイスか

近田 玲子

CHIKADA REIKO
広報・出版委員

(株)近田玲子デザイン事務所
照明デザイナー

特集：「我々は都市のスパイスか？」

■コ・ラボレーション

都市環境デザイン会議も会員数488人、1991年5月の設立から約6年になりました。さて、これまでのJUDI NEWS を振り返ってみると、都市計画や土木からの発言がほとんどなのに気が付きます。そこで今回の特集は、照明、色彩、音、彫刻、ランドスケープ、サインなどの専門分野にスポットをあてることにしました。

皆さんへの原稿の依頼内容は以下の通りです。

特集「我々は都市のスパイスか？」

趣旨 /計画が決定した後、コ・ラボレーションという名の下に仕事をする。都市計画、設計者の多くは、照明、色、音、緑、彫刻、サインなどを都市のスパイスとしての役割と考えているが、実は都市の実像を作っているのは我々である。

最終的な特集タイトルは最後にもう一度考えることにしてさっそく何人かの方々に原稿依頼の電話とファックスを流しました。大部分の人はふたつ返事で引き受けってくれ、やれやれと思っていた我々編集委員のもとに、一通のファックスが返ってきてきました。

■石川幹子さん（千葉大学講師／ランドスケープアーキテクト）からの手紙

御無沙汰しております。趣旨を拝見しましたが、私としては、次の理由で賛同しかねますので、今回の原稿は、申し訳ございませんが、辞退いたします。

①「我々は都市のスパイスか？」

私は20数年間、プランニングから小さなデザインまで、様々なものを色々な方々と共に働いてまいりましたが、「都市のスパイス」と自分の仕事を考えたことは、ありません。

私の仕事は、人間が人間らしく、そして環境にみがきをかけるための、本流であると確信しておりますし、また誇りをもっております。

②都市の実像をつくっているのは「我々」というのは、とてもせまい考え方です。

ほんの小さな公園一つとってもみましても、それができあがるまでには、土地の取得、都市計画決定、デザイン、実施と、気の遠くなるような時間がかかります。それぞれの場にいる人が重要な役割を果たすことにより、はじめて、都市の社会資本が生まれていきます。私は、どの方の仕事こそ「実像」という考えは持りません。

③逆に、「都市のスパイスか？」という問が出るのは、デザインを担当する方に、何か、心にかかるものがあるのではないかでしょうか。

一般論として、バブル期を経て、今日にいたる都市環境デザインは、目にあまるものが多すぎました。

これでもか、これでもかとスパイスをきかせたのは、第一線を走っていた一部の(?)デザイナーと言われても、仕方がないものが、道を歩けば、沢山あります。

④スパイスは否かは、個人の仕事に対する姿勢以外のなものだと思います。

声高に自らを主張するよりも、大きな輪の中で、自分の位置を見定め、そして、むしろ、全体の輪をいかなる方へ導くべきか、新鮮なメッセージを発言するのが、プロとしての役割と考えております。

■まったくその通りです

そうです。この特集の本意は石川さんの手紙の通りです。「都市はスパイスか？」という挑発的なタイトルは、都市環境に係わる「われわれ」がきちんとした議論や意見交換がないまま「仲良しこよし」で仕事をしているのでは、という、危惧のあらわれだったと言えましょうか。また、JUDIでは「その他」の分野に分類されている我々の問題を表面化させたいという思いもありました。

それにしても「都市のスパイス」について、多方面からの意見をいただきました。今回は、その展開に責任を持たないままの特集となりました。次回は本流としての議論を、正面からたたかわせましょう。

都市は今・スパイイスの時代

面出 薫

MENDE KAORU

株「ランゲ」 ブランナーズ アソシエーツ
照明デザイナー

近田玲子さんから突然電話がかかってきて、この原稿の依頼を受けた。「テーマはね~、『我々は都市のスパイイスか』ということなの。原稿を書く人はね~、あなたと私の他に、鳥越さんや中谷さん尾登さん、それと・・・。それじゃあ、よろしくね。」なるほど今回は「光や音や色彩などなどのデザインは、都市デザインにとって、いつも脇役、ついでの産物。馬鹿にしないでよ」といった論調が期待されているのだなと理解した。JUDI発足以来、諸先輩には不義理を重ねていて、会費を納めるだけの優良会員になってしまったので、久しぶりに照明デザインのPRを兼ねて、このテーマに思いを馳せてみよう。

■ Yes, we are the spice.

都市環境デザインに主役と脇役が明確に存在するとは思えない。都市工学の研究者から各種のデザイナー、行政の担当者、場合によってはデザインとはまったく無縁の市民まで、街づくりの主役に躍り出ることさえあるのだから、都市環境デザインとは色々なキャストの集合体で成果を出していく総合作業のような仕事なのである。

そのような意味で私は、光のデザインも都市環境を創る上での重要なスパイイスだ、とされて一向に不満はない。もとより私はかなり料理のスパイイスに凝った質の人間でもある。山椒は小粒でぴりっと辛い。そんなのも粒だと感じている。

美味しく満足の行く料理は、何と言っても優れた食材が基本なことは言うまでもない。旬の新鮮な肉・魚・野菜などは、その物の旨味が保証されているので、大して複雑な調理を必要としない。しかし、現実の都市生活では、産地の農家や漁師でもない限り、いつも最良の食材を手にすることは難しい。そこで登場するのが料理の技、スパイイスの使い方である。腐りかけた肉を塩と胡椒で整えたり、海の幸の自然の甘みを引き出すような隠し味を使ったり・・・、そこそこ美味しい生活を楽しむための知恵があると言うものだ。また、その土地の気候風土にあった特別料理を創りあげるためにも、それぞれに工夫された特徴的な香辛料や調味料が大切な役割を果たしている。九州の柚胡椒、中国の辛子味噌、コリアンダー（香草）、タイのレモンバーム、ケバブを作る時のトルコミックスなどは私の大好きな常備品だ。

言い換えると、地球上の様々なスパイイスは、食文化の重要な担い手であり、肉や魚や野菜のような食材以上にデザインされた産物なのである。

「光のデザインは都市のスパイイスである」といわれて悪い気がせず、にんまりしてしまうのはこんな理由だ。

■ 都市はやっと今、スパイイスの時代

照明デザインはある種の贅沢病の上に成り立つ職能だと私は思っている。中国の田舎やネパール、ブータンなどの美しい国々を旅しても、照明デザインの必要性は感じない。電力さえ十分に供給されていないからである。電力が設備されてくると徐々に彼らも現代の贅沢病に侵されてくるに違いない。そこで初めて照明デザイナーが登場して病

を診断する。十分な量の明るさが街に供給され、夜を昼のように明るくできるところまで来て初めて、私たちの夜には、そんなにまで沢山の明るさの量が必要だったのか、と反省するようになる。戦後の食い物のなかった時代には、腹ふくれるだけの食料が与えられれば事が足りた。誰も細かい調理法の妙にこだわるはずもない。

その空腹の感覚が戦後50年の照明の明かりの量、光の足し算にも当てはまる。やっと今、バブルがはじけて初めて、私たちが光の量に腹一杯になって、明かりの肥満体になっていることに気がついた。「照明は量ではなく質の時代」「カロリー摂取の時代が過ぎて美味しい食べる時代」を迎えたといえる。だから今、都市は良質のスパイイスを求めている。光、音、香り、色、味覚、触覚などのメタフィジカルで柔らかなデザイン分野が、私には成熟した都市の文化度の指標になるように思えるのだ。

■ 光のデザイナーは良質の板前たれ

料理の鉄人は大ヒットのテレビ番組のひとつだ。多少ヤラセ風のところはあるが、限られた時間内に設定されたテーマ食材を駆使して料理の技を競い合う。飽食の現代ならではのパフォーマンスだと感心させられる。

この番組を見て、光のデザインも料理人のプロ意識に近づく努力が必要だと思った。しかも料理人の中でも最も繊細な技術と感性を必要とする日本料理の板前になればこの上ない。良質な板前さんは美味しい旬の食材を安く手に入れる方法を知っている。そして、それをうまく料理する方法はもとより、客の評価がその前後の味覚の対比効果にあることを良く理解している。また、どんなにうまく料理したものでも、それを味わう人が空腹でなかったり、その味を待ち望んでいなかったりした時には、まったく料理の価値がなくなってしまうことも熟知しているのだ。それこそプロと呼ぶにふさわしい。

光のデザインは、日進月歩の照明技術を正しく評価し活用しながら、目的に適った照明効果を得るために、鍛え抜かれた技を発揮するようにならなくてはならない。これまでの都市環境照明が、必要照度を計算するだけで安堵したり、昼間のための街路灯の形態デザインに終始したりしていたことを考えると、旨い光を食わせるための板前の道に迫るには、私達光のデザイナーは、もう少し真摯な態度での精進が必要だ。

■ 都市デザイナーは光のグルメたれ

照明デザイナーの質を高め、その役割と責任を明確にするには、都市デザイナーたちが光のグルメになる必要がある。都市デザイナーは究極のところ、プロジェクトに必要とされる様々なタイプの職人の元請で、いわば大工の棟梁みたいなものだから、何よりも正しく各種デザイナーの技量を評価できなくてはならないからだ。

何が美味しい光なのかを判断できずに、照明デザイナーと協同することほど無責任なことはない。

「この人達に頼めば、何か変わった料理が出てくる

るのだろう」というような安直な期待感も少なくない。少なからずクライアントに照明デザインの費用を請求するには、レシピの詳細を知れとは言わないまでも、自らお品書きを作るぐらいの気迫を持ってほしいものだと思う。照明デザイナーの技と真価は、それを評価する人達の力量が育てるものにほかならない。

■光のスパイス探し／あなたも照明探偵団

本物のグルメの修業は金に任せて食すれば良いというものではない。まず大事なのは、身についている自分の知覚機能を広げることである。誰にも無意識のうちに色づけられた経験範囲の味覚というものがあるが、これを否定してニュートラルなものに戻すにはとても時間がかかる。

とりわけ光に関する潜在的感覚は、固有の体験に基づく根深いものがあり、味わったことのない美味しい光を食わず嫌いする傾向にある。都市環境照明などは特に保守的な領域で、どうしても前例のない新しい提案などは闇に葬られてしまうことしばしばだ。

私達は7年前から「照明探偵団」という光のスパイス探しをやっている。照明デザイナーが机上の

仕事を離れ、街でおこっている光の事件を細かく観察しながら推理しようというものだ。今では照明デザイナーだけでなく、市民や学生の参加するフィールドワーク研究会のようになってきた。街に出ると思いもかけない光のヒーローと犯罪者の両方に出てくわすことになる。ドキドキ、ワクワクしたり、ムカッとしたりの連続だ。その事件を一人でなく複数の仲間と一緒に推理し合うと、ヒーローはある日突然犯罪者の汚名を着せられることがある。そのくらい光の出来事には因果関係の複雑なものもあるということだ。

この探偵団の真の目的は「目のウロコ落とし」にある。かつて建築探偵の藤森照信さんからそのような蘊蓄をいただいた。目の前にこびりついたウロコがバリバリと剥されていく、その時のすっきりした快感は何とも言えないものだ。

光に関する目のウロコは特にまた、想像以上に分厚く強固だ。そして何よりも、ウロコ落としは自分一人では容易ではない。大切なのは、光を想像の産物にしないこと、夜の街に出て目で見て体で感じる訓練を積むことではないだろうか。



照明探偵団の活動（1990-1996）

ランドスケープにおけるコラボレーションの現在

佐々木 葉二

SASAKI YOJI

国際委員

鳳コンサルタント㈱
ランドスケープ・アーキテクト

1. 千差万別の「コラボレーション」

私が専門とするランドスケープ・アーキテクチュアの分野は、建築や造園、都市計画、土木などの複数の職種にまたがっている空間を対象としているため、デザインであれ調査、計画であれ、その具体的業務の学際化、複合化は避けられない。また、常に自然を相手にプロジェクトの包括的な視点からのアプローチを主軸としているため、コラボレーションの精神はもともと潜在的に秘められていた分野でもあった。しかし、どの分野間でもそうだと思うが、「コラボレーション」と聞いて、その意味を本当に理解し、実践できている人は極めて少なく、さらに異なった分野間や同じ分野でもプランニング部門とデザイン部門との発想の差異への理解不足が、いまだ多くの問題を引き起こしているのが我が国の実状であり、その内容は千差万別である。

まず、コラボレーションについて整理してみると、一般的には、次の3通りの受けとめ方をされているようである。

- ・「協力」としてのコラボレーション
- ・「競作」としてのコラボレーション
- ・「協同」としてのコラボレーション

これらの3つの仕事の進め方には、本来のコラボレーションとは呼べないものも含まれているが、ここでは私自身の実務的な立場から経験したこれらの実態について考えてみたい。

2. 「協力」としてのコラボレーション

これはランドスケープの場合、もっとも多いスタイルで、建築家が先に描いた敷地計画に「修景」としての「協力」を求められるものである。多くの場合、ランドスケープ側が「地」となり、建築が「図」となる「協力」である。その結果は、すでに出来上がっている建築内部からの景観か、建築をシンボリックに見せる「緑」の豊かさのみにエネルギーが注がれがちとなる。これではオープンスペースは、せいぜい視線を受けとめる「お化粧」的形態操作の対象となり、そこで新しく発生するべき人々の「行為の場」は生まれない。このように、強力な建築側からの形態的価値観があらかじめ設定されている場合には、コラボレーション本来が持っている異なる分野間との共鳴や共振による新しい空間発見など夢物語となる。しかし、往々にしてこれをコラボレーションと誤解する人々も多い。やはり解決策は、建築家が建物に注ぐのと同じエネルギーをオープンスペースに注いでいるランドスケープアーキテクトと一緒に、「敷地計画や配置計画から学び、考える」ことであり、そこから多様なインスピレーションをともに分かち合う機会をもつことだろう。そうでなければ設計料は無駄使いとなる。

3. 「競作」としてのコラボレーション

これは、建築、ランドスケープとともに複数の設計者がブロックごとに設計を分担し、デザイン調整役がない場合である。リーダーシップが競合

しているため、設計者同士が互いに遠慮し、往々にして行政側も判断基準をもてなくなる。このときは建築のみならず敷地環境全体のデザイン・コンテクスト（文脈）も不明解になり、まとまりのないことを「多様性」という言葉で逃げ切る場合が多い。ランドスケープ・アーキテクトも、自己のテリトリーにこだわって無駄な自己主張の場に終始しがちとなる。

4. 「協同」としてのコラボレーション

協同とは、個々の領域を互いに開く関係であり、具体的な対象敷地に対して、建築やランドスケープがどのように環境やそれをとりまく諸条件を読み解くための対話をもてるかにかかってくる。これこそ、本来のコラボレーションと呼べるものだろう。

「協同」という関係が成熟すると、逆にそれが自分の分野に自信をもっているかどうかが試されてくるものだ。これは、まず相手のことを考え、次に何を共有できるかをみつける作業から出発する。そして建築家はランドスケープを投影し、ランドスケープ・アーキテクトは建築を投影することになる。

そこから、互いの接点空間とゆるやかな一体性のありかたの共通言語が見つかり作業の方向が明確となる。そして、それを互いの領域で反映する作業が開始される。さらに、再度その作業結果を共通の土俵で評価し合う関係ができれば、まずランドスケープも建築も、たとえ所有権や使用が個人に帰属していても、社会性、公共性に対応できる空間対話が可能な美意識や論理を提案できることになる。それこそが、まさしく今日の環境問題解決の大きな方向性であろう。ランドスケープにとっては、相手は必ずしも建築家だけではなく、土木技術者、照明デザイナー、ファニチャーデザイナー、園芸家、アーティスト、プランナー、さらに住民まで含めたコラボレーションへとその範囲は拡大している。（図一-1）

一般的には、これらコラボレーションの調整者は、マスター・アーキテクトや都市プランナーという、デザインに直接関わらない人達が担うことが近年多くなってきている。しかし、ここにもどちらかというと、決定の上下関係が調整者とデザイナーとの間に横たわっている場合が多く、これはどうも本来の姿ではないようだ。あくまでコラボレーションとは、同じ立場の者同士が、直接やりとりするのが理想的ではないだろうか。

5. コラボレーションには相手を理解する能力が要求される

ここで、コラボレーションには、日本的なスタイルと欧米的なスタイルとの両極端があることを知っておくべきだろう。日本のとは、共有する部分の読みとりが中心となり、極端な摩擦や対立を避け、中間点を探る傾向があるが、自立した市民社会の歴史をもつ欧米型コラボレーション方式には、差異性の確認と互いに刺激しあう関係という

徹底したモダニズムの思想が横たわっているようだ。妥協、調整、ゆるやかな統一ではなく、差異性、対立、互いの主張のありかの明確化など、欧米型コラボレーションの成功事例には、互いの懐の深さを感じさせる空間が多い。たとえば、米国の建築家、E. サーリネンとランドスケープ・アーキテクトのダン・カイラーがコラボレーションによって当選したジェファーソン・メモリアルなどがその代表だろう。（図一2）

日本型コラボレーションには、残念ながら参考になる成功事例はまだなさそうだ。

ところで、ここまで書いてきて気づいたことは、ランドスケープ・アーキテクトにとってのコラボレーションの困難さは、決して建築家や他の分野との関係ではなく、プランナーとデザイナーとのコラボレーションにあるということだ。

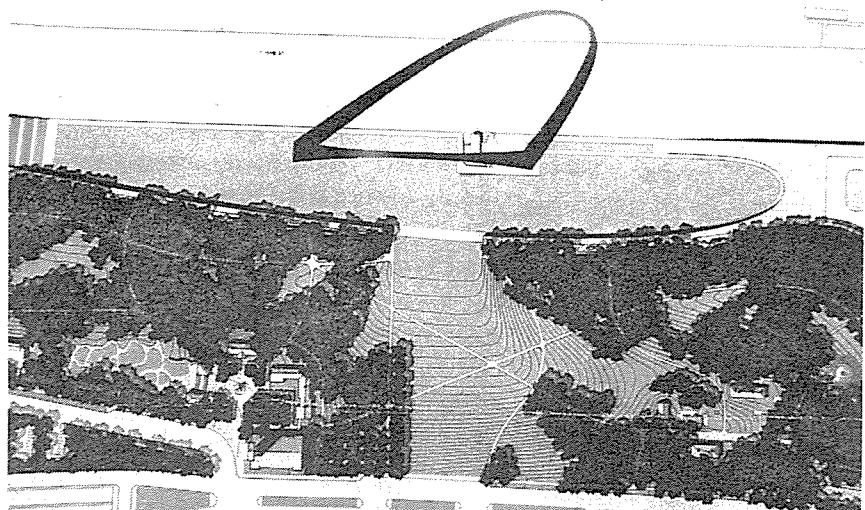
もともと、プランナーは客観的、科学的な調査や分析を基本にコンテクストを解読することを中心におき、デザイナーの空間を創るという行為とは正反対の作業になりがちである。つまり、「外在的」なプランニングと「内在的」なデザインと、

その追求の視点が異なっている。その結果多くの場合、デザイナーの感性を個人的主觀、作家指向であるとして受け入れない傾向が強い。このデザイナーとプランナーとの間にある中間領域を、米国の著名なランドスケープ・プランナーであるウイリアム・ジョンソンは、危険な二元論にもとづく伝統的中間領域と名付けてその克服を主張している。すなわち、克服とは妥協ではなく、お互いの領域を重ね合わせ理解することの出来ることとビジョンをもつべきだと。（図一3）

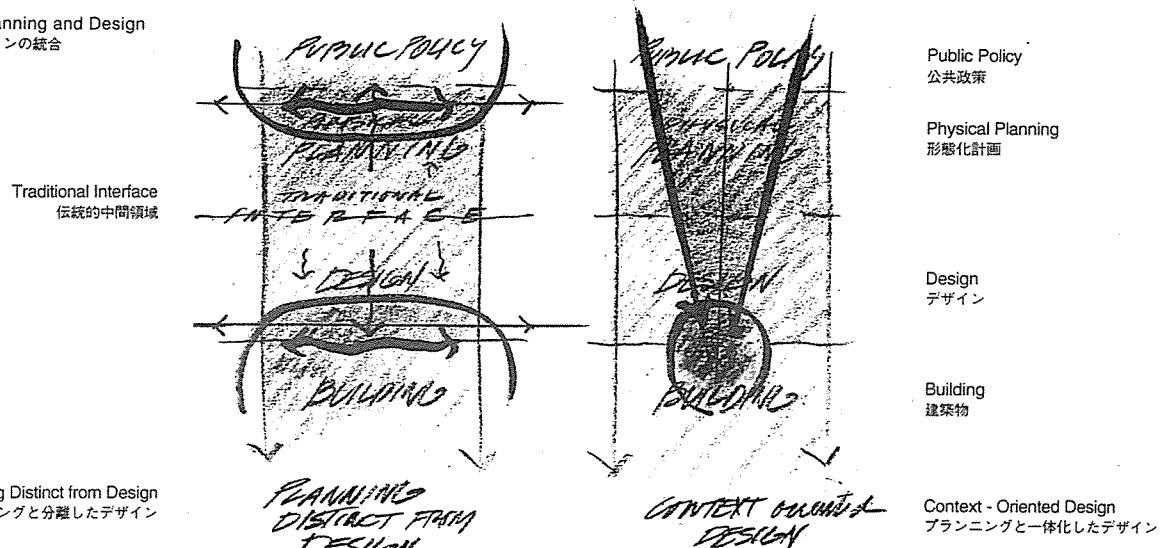
さて今日、ランドスケープ・アーキテクチャにとってのコラボレーションは、従来の建築と造園という伝統的関係概念から離れるこことによって「協力」や「競作」という関係からも脱皮することが求められている。その壁を通り過ぎた時、私たちの前には、きわめて刺激的で新しい課題、「ユニバーサルな美学」や「コモンスペースの論理」が立ち現れることになるだろう。コラボレーションは、目的ではなくその課題を解くための貴重なレトルトなのである。



図一1 ストリート・ファニチャーについてランドスケープ模型を前に宮沢功氏（GK設計）とのコラボレーション風景。



図一2 ジェファーソン・メモリアル当選案。
設計：E. サーリネン+ダン・カイラー
(1948年)



図一3 プランニングとデザインの統合 危険な二元論から相互のビジョンの明確化と重ね合わせへ（プロセス・N.O. 118より）

建築の伝えるもの ・サインの伝えるもの

赤瀬 達三
AKASE TATSUZO

黎デザイン㈱
環境デザイナー

(1) 情報空間としての風景

一望して視野に入るひとくくりの空間を風景と呼べば、風景の中にある空や樹木、ビル、看板、街路灯、地下鉄出入口、路面、車、人といったあらゆるエレメントが、それぞれに情報を発信している。本来、ビルは人が仕事や生活を営む容器であり、街路灯は道を照らす道具であり、地下鉄出入口の上屋は雨を避ける装置である訳だが、空間を構成するこうしたエレメントは、それが実体として人間と係わりを持つ前に、眼を通して、あるいは耳や鼻や皮膚を通して、理解の対象となる「情報」として作用している。すなわち風景は、まず人間との係わりの出発点において、情報として存在している空間である。

人間が五感を用いて受容する情報は、意味情報とイメージ情報に区分して考えるとわかりやすい。ここでいう意味情報とは、モノの名前や定められたルール、事象や空間を説明する概念など言語に置きかえられる情報群を指していく、「わかる」「わからない」と認識される。人間は意味情報を理解できる力を備えたことによって科学を発達させることができたのであろうと考えられる。イメージ情報とは、印象や感覚、気分、情緒などひとつのことばでの確に言い現わすことができない情報群を指していく、「感じる」「感じない」と認知される。このイメージ情報を理解する能力があることで、直感的な判断ができ、芸術を経験できるのではないかと思われる。

意味情報は一定の学習によって社会性を帯びているが、イメージ情報は個人によって認知の差が大きいから、社会的に理解がされにくい。しかし生きている人間にとて、より根源的で重要なのはイメージ情報で、これが感動を与えたり、衝き動かして行動を生み出すきっかけとして作用している。とりわけ「快」をもたらすイメージ情報が重要で、あらゆる生物が快、不快感覚をもっており、「快」に近づき、「不快」から遠のこうとする行動をとるといわれている。

風景は人間との係わりの出発点において情報として存在する空間であるから、風景の評価は、個々のエレメントのもたらす意味情報とイメージ情報のうち、特にイメージ情報の性質によって決定づけられることになる。「快」をもたらすイメージ情報の量が多いほど、あるいは総合としてそれをうまく伝達したとき、気持のよい風景として感じることができる。

意味情報とイメージ情報は、実は別のところに存在する情報ではない。意味情報というのは、イメージ情報のうち、言語を介在させることで多人数がはっきりと共有できた情報領域と考えられることから、いわばイメージ情報のモヤの晴れ間から垣間見えた島影のようなもので、取り出したひとつ意味情報には、たくさんのイメージ情報が付着している。つまり、あることばがそれを用いる文脈の変化や表現するカタチの違いによって異なる感じ方でとらえられるように、意味情報は、それを示す文脈の設定のしかたや表現方法によっ

て、同時に伝達するイメージ情報の性質を変えてしまうことになる。

(2) 建築の伝えるもの

原型としての建築はいわば殻のようなもので、内部に空間を持ち、外部は風景のエレメントとして存在している。内部空間はまた、床、壁、天井、窓、開口部、什器、設備などさまざまなエレメントによって構成される小風景である。ここでは屋外の風景も、窓や開口部によって切り取られる眺望という空間構成エレメントに反転している。内部空間を構成するあらゆるエレメントがさまざまに情報を発信して総合としての空間が成立し、個々のエレメントのイメージ情報の性質によって空間の質が決定するのは、屋外でのエレメントと風景の関係と全く同様である。

建築デザインにおいて、外観は内部空間に影響されてその外皮として形を現わすが、意味情報として機能できる範囲は以外と少ない。その建物が何であるかを知らない人に建築外観が伝えられるのは、容積や壁面の大きさ、開口位置、階高、その仕上程度で、読み取れるのはオフィスビルか住宅かといった用途ぐらいである。火急な意味情報伝達を必要とする商業建築が、看板掲出に走るのはこのためである。一定の学習を経ると、そのシルエットから「あれが都庁だ」と意味情報を理解できるようになり、学習が多くの人人にゆきわたるトランプマークとして機能する。

意味情報をあまり表現できないにもかかわらず、風景を構成するエレメントとしての建築外観はひとくわ重要な存在で、風景の評価を決定づける比重が大きいのは、その表情性によっている。設計者は建築のエレベーションに、スケール、形、プロポーション、素材、テクスチャー、色彩、陰影、光などの意味情報ボキャブラリーを集積して、さまざまな情報を発信させようとする。独創性、自由性、先進性、品格性、軽快性、律動性、民族性、伝統性、屹立性、等々。これらは設計者が伝達しようとするイメージ情報と理解することができる。

今日わが国の都市の多くは、自然発生的な建築が連綿と続いている、ひとつの建築が他と無関係にそびえ立つことはあり得ない。都市施設はますます複合化する方向で、大規模化が進んでいる。小宇宙のはずであった内部空間は、より大きな都市システムの中に組み込まれていて、もはや完結的とは言えない。人々の移動が活発になり、多くの施設利用者が、ただ一度通り過ぎる旅人のようになっている。旅人の多くは、日本人も外国人も含めて、この混沌と複合した空間に不慣れで、いわば自分たちだけのムラ社会からつい最近でてきたばかりの人々である。またわが国では遠く漢字の伝来や仏教、儒教の普及にも由来すると思うが、歴史的に文字教育が徹底されていることから文字に対する信頼感が非常に強く、逆にイメージ情報の読みとりについてはほとんど訓練を受けていないという公衆レベルでの文化的なたよりをもっている。それにも帰因していると思われるが、いわ

ゆる情報化の波によって、空間概念を超えたさまざまな事象に関する情報も、混乱した公共空間の中で激しく求められる。多くの空間で「わかる」ための意味情報が利便性を損なうほど不足し、「快」をもたらすイメージ情報を伝達しきれないでいる。

(3) サインの伝えるもの

空間と情報を結ぶコミュニケーション・メディアとしてサインがある。空間の背景には設計者あるいは事業者、所有者、管理者らがいるから、サインが結んでいるのは彼ら「情報の送り手」と、利用者あるいは顧客、生活者ら公衆としての「情報の受け手」である。公共サインというのは、都市の膨張と空間の分節化に伴って、新たに生まれてきた情報装置だから、「受け手」が求める「わかる」ための意味情報の提供を一義的な役割としている。同時に空間に位置する環境装置として「送り手」が望む「快」をもたらすイメージ情報を適切に伝達することが求められている。

サインが提供できる意味情報は、単に施設やモノの名称にとどまらない。一望しただけでは見ることのできない空間領域、たとえば地上と地下の関係、当該施設と都市システムとの関係、コミュニティとしての拡がり、都市構造のありようなどを示し得る範囲は広い。加えて空間概念を超えた事象に関する情報、たとえば時間、量、事柄、風土、歴史なども示すことができる。建築表現が伝達しようとしたイメージ情報をサインに集約することができれば、情報表現はよりヒューマンなスケールを獲得する。いわば目線を合わせた対話的な状況の中で、コミュニケーションを図ることができる。絵画や彫刻あるいは工芸品と同じように、サ

インは表現の自在性をもっているからである。

サインが用いる基本的な表現方法は、「シグナル」「シンボル」「テクスト」の三つに分類できる。シグナル表現とは、信号化した文字や図形などで合図を送って行動の動機付けを行う方法で、一般にはディレクショナル（誘導系）サインに用いられる。シンボル表現とは、実体を文字や図形などに置きかえて象徴的に表現する方法で、アイデンティフィケーション（認識系）サインに用いられる。テクスト表現とは、必要な情報を任意に読みとてもらうために文字や図形などの字句をていねいに書き込む方法で、インフォメーション（案内系）サインに用いられる。この三つの表現方法を適切に組み合わせることによって、空間に求められる意味情報を提供し、望ましいイメージ情報を伝達する情報表示体系を形成することができる。

現状のサインデザインをふりかえってみると、その多くが意味情報の提供にとらわれていて、イメージ情報の伝達に無関心である。関心はもっていたとしても、イメージ情報の質を読み違えている。端的に言えば、デザイン、すなわち意味情報を集積するプロセスで、文化としての提言を含んだイメージ情報の書き込みを行ってモノに表情を与え、人間との対話関係を成立させる行為がなされていないものが圧倒的に多い。サインがデザインとして成熟するためには、意味情報を文字や図形で画面上に表示するというその限りではなく、それがおかかる空間のもつイメージ情報を読みとて、空間との対応関係において、意味情報のうえに生命感のあるイメージ情報を重ね合わせる造形上の切磋琢磨が求められる。



営団地下鉄のサインシステム



アークヒルズのシンボルサイン



新交通ゆりかもめのサインシステム



城山ヒルズのサインシステム

色彩のレシピ脚色家をめざして

尾登 誠一

ONOBORI SEIICHI

東京芸術大学

インダストリアルデザイン

■シーン1. 勘違いの宴卓

バブル全盛期、新都心に出現した高層ビル群、威圧感さえ感じるほどの外観デザインと、贅を尽くしたパブリックアートの豪華さと比較して、その内部空間の貧弱さに嘆然としたことがあった。お世辞にもインテリジェント・オフィスとは言えない無機質な白い空間がそこにあった。想像するに、そこに働く人々や、訪れる人々への配慮不足は、おそらく他人ごとのことであり、生活シーンやステージ性等を、受けての発想をもって描いてはいない。どう考へても、一律無難でメリハリのない部屋の中で、働く意欲さえ萎えてしまうのではないかという印象と、この空間の中で毎日作業する人々への、半ばお節介の同情心をもったのは、どうも私だけではなかったようだ。建築は単なる箱づくりではない筈で、血のかよった人々を入れる器のデザインだという本筋だけは外して欲しくはないと思うのです。

■シーン2. 厚化粧の食卓

エレベータ・ドアの色をどうしよう？
今在る世界と次に展開される世界を繋ぐ開閉壁、おそらく、いや少なくとも、大袈裟かもしれないけれど、ホールに在る自分を含めた人々は、不安と期待感に似たドキドキ感をもって、ドアの前に立つに違いない。さまざま感情移入を素直に受容してくれる、僕の深い色はないだろうか。そんな思いを込めて決定した色が深い紫だった。黒は全ての色を包含する優しい色なのだが暗い印象が気になる。また赤や青は感情移入がダイレクトすぎてホール空間には適当でなかった。空間の中で人々の動線やストーリーを描きながら、候補色に思い入れを込めていく。

色彩はつきあいようによって、表面上に現われない時間的ひきずりをも効果として見せてくれる。記憶に残る色とはそんな色だと私は勝手に信じているのだが……。

色彩は状況設定によっていろいろな見方をされる。あるインテリア・コーディネーター女史曰く、「この紫のドア、顔色を綺麗に見せる色ではありませんね」。なるほどそうかもしれません。唯、パウダー・ルームならまだしも、やれピンクは若々しく見せるとか、ピーコック・グリーンは色白にみせるとかいった、全てを肌色との関係で語ろうとする強引さに、色彩専門家としてのエゴを感じ不快に思うのもまた事実なのです。単純に配色論や流行色で建築や環境の色を語ってしまう厚顔さだけは慎みたいと思うのです。色彩は形態や空間や環境に移し込むことによって評価される。経験的に、こだわりのある色彩も、でしゃぱりすぎない程にその存在が対象となじむとき、成功する例が多いようです。

■シーン3. 円卓を囲んで

いろいろな機会をとおして、一般市民や自治体の色彩に寄せる関心の強さを実感する事が多い。想像するに一応、公共施設の設置が完了した次なるステップとして、アートや色彩計画等に関心が注がれる状況がそこにはあるようだ。町作り基本構想等に必ずといって良いほど登用されるキーワードは、らしさの表象…インティメート表現の課題であり、また環境アメニティー（人間性重視も含めて）の形成の課題である。これらのテーマは考えてみれば、利便性、機能性のみで語れがちだった社会的資本にも、個性や感性を付加すべきであるといった、文化表現の要請といえなくもない。色彩はある意味で、誰にも理解できる第二の言語的親近性をもって市民参加型の許容力を有するようです。誰か（計画者）に任せておけば良いといった受け手不在の発想は通用しなく、色彩計画は斯くしてシビック・アイの観点を必須の条件として背負うことになる。色彩計画はそんなに単

純なものではないのですよ。

■誰のために調理（デザイン）するのか

素材を選び、下ごしらえをし、焼いたり、煮たりの調理にかかる。おいしい料理はまた上手に盛りつけられ、食欲をそそる。これらレシピのプロセスのどこを省いても満足感は得られないらしく、プロフェッショナルのこだわりは厳然と存在するらしい。考えてみると我々が日常食する料理は、これらのプロセスのどこかを簡略、した調理法によって成立するようで、家庭料理やインスタン料理はこれに該当するような気がする。また我国の食文化はの和・洋・中と多彩であり、レシピの種類は複雑多岐にわたる。本稿のテーマである“我々は都市のスペースか？”というテーマは、複雑多様な都市デザインに色彩がインスタント的、あるいは対処療法的に登用されることへの反証であり、言い替れば我々の立場の社会的自照ともいえる。

要するにデザイン（調理法）には論理性のみならず感性（味覚・視覚・嗅覚・触覚・聴覚の五感総動員）が絶対条件であり、色彩デザイン=スペースだという勘違いの認識が生ずるはずはないのです。“味付けがいま一だからどうにかしてよ”といった言葉を投げかけられる同業者の皆さん、我々も同様に唯、色彩盛りつけに奔走するのみならず、素材や調理法にも多いにこだわらなければなりません。料理は飾り物ではなく、だれのために調理するのかが、最も重要な色彩デザインの秘訣のような気がします。

■素材選択…インパクトを内在する要素の確認

一言に都市といっても、あまりにも大きすぎて、全体像を把握することは容易な事ではない。地方都市において、全体を意識するあまり、画一的で特徴のない白やレンガ色が地域色として設定されてしまう例は結構多いのです。適当にまとまって秩序感はあるのだけれど、土の臭いのようなものが伝わってこない。地域特性とは何なのか。ケビンリンチによれば、地域イメージ（記憶地図）の構造がわかりやすい、めりはりのきいた都市ほど認知しやすいらしい。心に残る都市ほど、景観を構成する要素間に、響き、繋がる関係のデザインが感じられるということかもしれません。都市像とは、部分である要素イメージの集合であり、我々は個々の要素をなぞり伝いながら全体像を描くものらしい。部分は全体を規定し得るのです。こう考えると、欧米や銀座の景観スタイルを風土に関係なく盛り込む発想が、いかに表層的で地に足の着かない対処療法であるかが判別できる。都市の構成要素である駅や街並みの色彩にインパクトを与えることによって、全体への波及効果が期待できる。我々にとって都市の色彩がよりみじかな問題であるかを認識する上でも、要素（部分・素材）の把握から始めたらどうだろうか。

①都市を構成する要素を整理し、在り方のヒエラルキーを確認する…メイン素材の確認

②要素の繩張を探る…まとまり・群化・共通項・相性等の素材のクラスター化

③要素間の関係性を描く…動線計画、ストーリー付、同調と対比等、素材メリハリ感の確認
以上のような要素の在り方に対する検討がなされ、その見せ方をデザインすれば、橋や看板の色彩からでも、都市づくりのこだわりは伝わるものである。これらは建築やインテリアに同様の条件といえます。

■したごしらえ…色彩で都市の文脈をなぞる

決して美しくないが無意識に引き寄せられる街がある。猥雑な環境、無秩序であいまいな環境のなかで、我々は不覚にも安心したり、自己覚醒する経験をもつ。魅力と審美性は決して同一のものではない。魅力とは美醜を包含する混沌状態に発芽し不定型であるようだ。整然とした丸の内オフ

イス街と、ガード下の赤提灯。秩序と混沌、静と動、拡散と統合、新しさと古さ、明と暗、個と群、連続と不連続……複雑に交錯する千変万化の表情を、それぞれの都市がもつ独自の文脈の上に、色の糸で織りあげていく。魅力的な都市とは、主人公たる住む人の、競う人の、夢みる人のストーリーを演じさせてくれるマルチステージといえる。色彩デザインはまさに脚色。ドラマチックな色の組立て、繋げ方によって魅力は付加されるのである。当然これらはすべて都市という器に入る人間主体の受けたて発想を起点としなければならない。素材を選び、確認し、これを活かし、且つ食する人の立場に合わせ、備える心がしたごしらえのようだ。

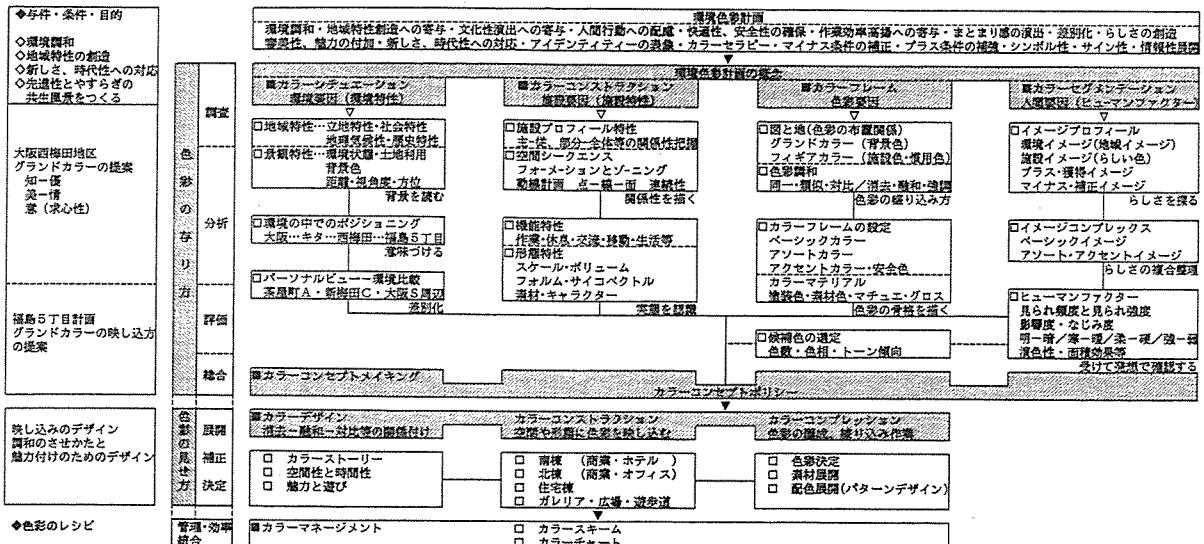
■調理の手法…色彩計画の三つの相性操作

色を決定する際、安易にカラーサンプルから選ぶことで良しと場合が意外に多いのではないだろうか。色彩は形態や空間と一体となって、はじめて表情を持ち得るのであり、小さなカラーチップによって選んだ色を対象に施色すると、必ずといっていいほど、明るすぎたり、派手すぎたりで、予想に反した見え方をする。色彩は気難しく、単純に選ぶことでは形や空間に馴染んでくれない。特に大面積の環境色彩ともなれば、モノ以上につきあい方を慎重にしなければならないだろう。色彩は選び、展開し、確認するプロセスを踏みながら性格づけられ、決定される。いいかえるなら、色彩デザインはヒトカタチ（空間）一場とのよりよい関係を創る相性操作といえる。

- ①合性…見え方の相性。色彩自体に調和・不調和の配色がある。さらには、イメージと色彩の相関関係から、らしさを表象する候補色を選定する。
 - ②合相…対象（橋梁や建築等）の形態や空間との相性。形態特性や空間特性（材質・構造・規模・機能・様式等）を考慮しながら、三次元へ置き換え、色の見せ方を展開する。
 - ③合象…背景・場との相性。②で展開した色彩デザインを背景に組み込み、全体的な景観フレームの中で、色彩の在り方と見え方の関係を確認する。場合によっては、時間軸（季節感・対象のライフサイクル・未来予測等）を配慮し現象変化への色彩対応が必要となる。

■盛りつけ方…囲み囲まれる色彩

食の世界に“器で食す”ということばがある。心のこもった料理は、これが盛りつけられる器と一体となって、我々の食欲をそそる。環境デザインもこれと同じで、対象を自然や都市景観の中にいかに盛り込んでいくかが重要となる。都市の色彩デザインは、巨大なスケールの囲み囲まれる多



種多様なシーンの集積といえるだろう。囲まれる色（対象色＝図色＝フィギュアカラー＝たとえば橋梁色）は、囲む色（背景色＝地色＝グランドカラー＝たとえば山間の自然色）との相互関係によって美醜を判断される。橋を背景より切り取って色彩決定することは、関係を無視した陥落（欠点だらけで、すぐ飽きられる軽薄な）デザインでしかない。大きな視点で環境を観察すると、厄介なことに図と地が反転する。地である自然景観をバックに橋梁は図でありながら、これを渡る車輪にとっては地なのである。配色によって図と地の見え方は相互に影響しあうが、環境デザインにおいては反転作用を繰り返す景観要素間に主従の関係（在り方）を発見し、その見せ方を色彩デザインしなければならない。在り方の明確化によって、対象となる橋梁色は、自然埋没型の消去や融和だったり、シンボリックな存在として強調の手法を取ることになる。

■ もてなし方…カラー・アーキテクト（脚色家）

秋の彼岸の頃、不思議に時を読み朱色の花を開花させる彼岸花がある。一面に咲くその様は、地から噴き出した死者の血のようにうつり、忌み花としての印象が強いが、何故か温かい。おそらくそれは死者からのメッセージではなく、此岸現世にある人間の生への感謝とも解釈できるからだろうか。人為的デザイン操作のない自然にある色彩は、精緻なるシステムによって構組みされる。おそらくそれは命にかかる秩序と連鎖のなし得る色彩バランスをもって、絶対的に美しい。どうも頭デッカチで知能ばかり発達してきた人間の行為は、何か大事なものを落しがちで、これを後追いしながら拾い集め、取り繕うことに終始しているようと思えてならない。自然には不自然でない当たりまえの持て成し方の手本が数多く仕組まれている。色彩計画の調理法（デザイン）の本意を“もてなす”ことと徹すると、総合性や物語性が連鎖して、カラー・アーキテクト、または脚色家という概念が示呈できる。我々はいったい何ものなのかな？…
…脚に色をつけることが脚色であるとするなら、脚とは色彩表現の土台、主体である事実や本筋や計画理念等の基本条件であり、これらに色彩的解釈（リアリティー）を仕組むことを、カラー・アーキテクト=脚色家と定義したくなる。サーベイー、コンセプトメイク、デザイン展開、ショミレーション、そしてマネージメント、これらの計画プロセスを経て色彩はカラーイズム及びカラーアイデンティティーを獲得し得る。極めて人間的なこころのうつろいを脚色すること、まさに都市や環境デザインの本意だと思うのですが……。

音の風景が語る 都市の内実

鳥越 けい子
TORIGOE KEIKO

聖心女子大学／サウンドスケープ研究機構
音環境デザイナー

■はじめに

「都市の音」としてまず思い浮かぶのは、商業施設などから流される音の演出だったり、工事現場の作業音や自動車の走行音などの喧騒だったりするかもしれない。いずれにせよ、形のない音によって構成される都市の風景は、まさに捉えどころのないものとして、都市のうわべをキャラキャラと漂う皮膜のように語られることも少なくない。けれども実際には、その音の風景は、とかく見落としがちな都市の内実を、私たちに常に雄弁に語りかけているのだ。

以下、音が語る都市の実態にはどのようなものがあるか、三つの側面からまとめてみよう。

■いきものとしての都市

まず、時間の流れのうちに立ち現れては消えていく音を通じて環境をとらえるということは、その環境の「生きた実態」を把握することになる。

たとえば、視覚的には同じような「緑豊かな」都市公園でも、「鳥や虫の声」や「せせらぎの響き」をその聴覚的な環境要素として確認していくことで、その「緑」や「公園」の環境の生きた実態により深く迫ることができる。一方、都市の道路空間でも、街路樹などの樹々のざわめき、虫や鳥の鳴き声、通行人の足音や会話、車の走行音等々、実にさまざまな音が聞こえてくる。

たとえば、数年前のある日の午後に訪れた東京の月島西仲通り商店街（図1）では、車両が通行止めとなる午後3時頃から、店内のいろいろな作業音が漏れ聞こえてきた。人通りが多くなるにつれ、買い物客の足音、台車や自転車の音、縁台で夕涼みをする人々の会話、子供の遊ぶ声、客と店員との間の挨拶などがさかんに聞かれようになった。ちなみに図2は、最も人通りの多い午後4時から5時のあいだの任意の10分間に聞こえた音の空間的な配置を地図に落としたものである。

このように商店街の音は、通行する人々の履物や歩調、自転車その他の乗物、舗装面の状態やアーケードに響く会話など、さまざまな要素によって構成されている。これらの音は「道路」というハードな装置の聴覚的特性を明らかにしながら、同時にまた、その空間でどのような活動や生活が展開されているかをリアルに伝えている。

■プロセスとしての都市

こうした音の風景の語る都市の実態をさらに検討していくと、そこには一日や一年といった時間的な周期のなかで展開される変化、「風景のリズムや周期」の存在があることが明らかになる。またこうした観点からとらえた環境は、「プロセスとしての都市」という特徴を示すようになる。

図3は、ヴァンクーバー近郊の小さな池のほとりで、二四時間にわたって録音した自然の音環境の構成要素を分析したグラフである。ちょうど最後の鳥の声が消えていく日暮れの頃、アオガエルが鳴き出し、その声がピークに達するのが午前0時をまわった頃。それから徐々に静かになって

その声が夜明け前に静まったちょうどその時に鳥たちが再びその鳴りを始める、という一日のリズムを表している。

このような日周期は、都市の音風景のなかにも息づいている。さらに都市には、それぞれの産業や社会システム等に由来した都市ならではのリズムも存在し、それらが複雑に組合わさっている。

音風景のこうした在り方を通じて、わたしたちは、都市というものを常に生成変化していく実態のひとつのプロセスとしてとらえるようになる。音の風景を通じてその存在が浮き彫りにされた都市のリズムや周期は、わたしたちに、見た目の風景も実は、時間や季節と共に、刻々とその姿を変えていることを、はっきりと意識させてくれる。

もっとも、見た目の風景が朝と夕方の光の具合でその姿を微妙に変えることなどに比べると、音風景の変化の仕方は、一日の時間の流れと共に完全にその姿を変えるほど極めてダイナミックである。見た目の景色にたとえれば、朝あつた建物と塀が昼には全く消えている、といったことも日常茶飯事である。そうした意味では、聴覚的な景観は視覚的な景観に比べて、情報量が大きいとも言える。

■記憶の集積としての都市

音の風景としてらえられた都市は、「記憶としての都市」という特徴も示す。「視覚的景観」はいわば「静止画像」であり、モノのなかに固定されている。したがって、その同時瞬間的把握が可能である。これに対し「聴覚的景観」は、時間の経過の中で絶えず立ち現れては消えていく現象としての音の集積にほかならない。

つまり、図2の場合にも、一瞬一瞬を取れば、そこで鳴っている音はごく限られたものにすぎない。そこからだけでは、図2に記録された全体像は到底とらえることができない。10分間という一定の時間軸のなかでこそ、その間に聞かれた音が集積され、このような音の風景が紡ぎだされたのである。

これと同様のことが、ふだんの生活における音風景の把握においても起こっている。初めて訪れた場所でも、長年住んでいるところでも、基本的にはその原理は変わらない。音の風景の図像化を可能としているのは、聴き手の記憶であり、聴き手のイメージにおけるそれらの構成である。このことは見た目の風景にも同様にあてはまるところだが、音の風景が「現象としての音」の集積によって織りなされるという点において、この風景の把握における「記憶」と「イメージ」の重要性が際立ってくるのだ。

同じ鐘の音の二つの可聴範囲を示した図4は、この「記憶の音」の重要性を、別な形で示している。特に注目したいのは、二重の点線、「今世紀初頭における同じ鐘の音の可聴範囲」である。これは、実線の「現在の可聴範囲」同様、住民——とりわけ古老——たちへの聞き取り調査から得たものである。つまり、この二重線が示す鐘の音の

到達範囲は、記憶として存在しているだけで現在は完全に失われてしまったもの。けれども、その音は古老たちの身体に深く刻まれており、その身体の記憶として現在も生きているのである。音の風景では、こうした「聞こえない音」が、その風景の中で重要な意味をもつことがある。このことは、見た目の風景における「見えないモノ」の重要性を掘り起こすうえでも有効である。

■おわりに

「見た目の景色」は時として「うわべの環境」として、とりあえずのカモフラージュができることがある。これに対して、たとえば「鳴き砂」が砂浜や大気の汚染のために鳴らなくなるように、

環境から発せられる声が、見た目の情報に比べてより正確に、その環境のごまかしのきかないありのままの内実を伝えることがある。

…ということで、このような性格をもつ「都市の音」を対象としたデザイン活動は、単なる「音の演出」や「音づくり」に留まるものではないのです。都市公園であれば、その土地の植生や生態系の保全や再生をも含め、また、商店街であれば、店舗の構造や種類、舗装面の種類、交通・通行などの社会システムの検討をも含め、現場のトータルな環境・社会・文化的条件とも深く関係する。それは、都市のさらにはそこに暮らす人間の一内実にも迫ろうとするものなのです。

図2. 月島西仲通り商店街の音事象マップ

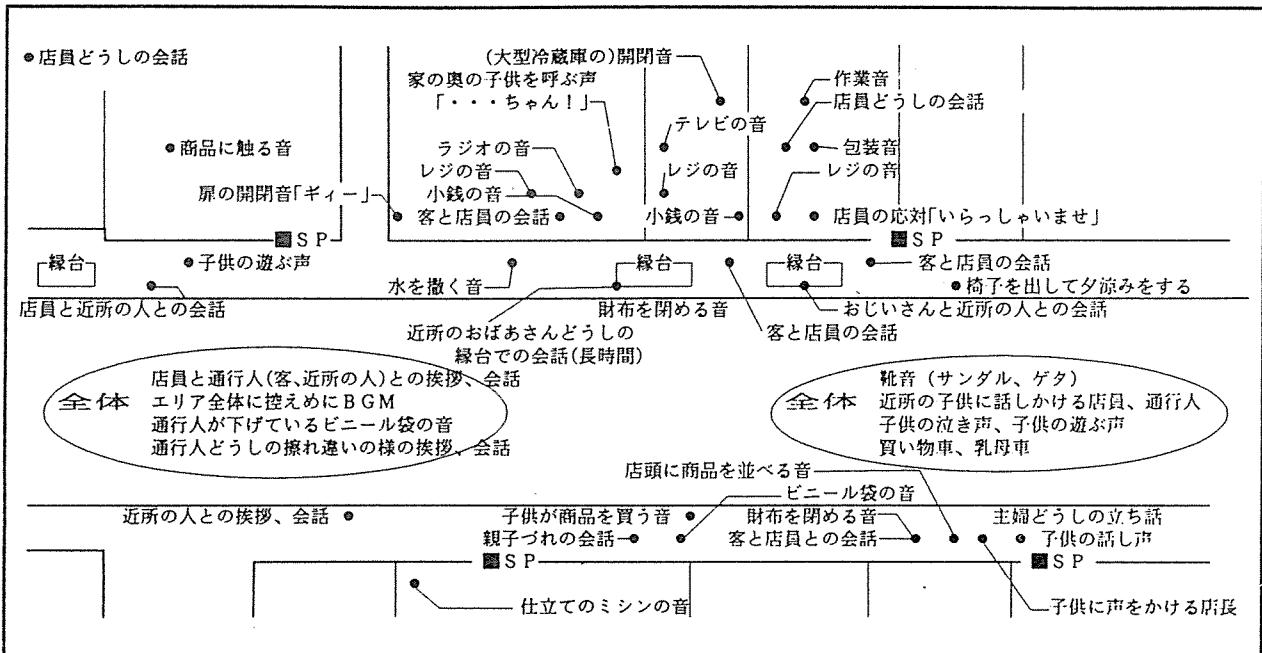


図1. 月島西仲通り商店街



図3. 自然の音風景の日周期（ヴァンクーヴァー近郊）

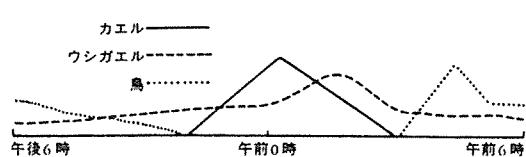
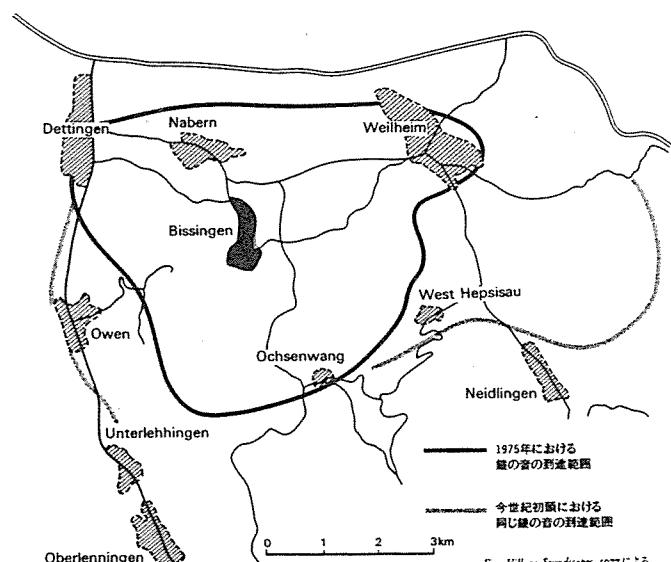


図4. ビッシンゲンの教会の鐘の到達範囲



注) 図3・図4の出典: マリー・シェーファー著
『世界の調律』(平凡社)

デザインプランニングとデザインデザイン

土田 旭

TSUCHIDA AKIRA
広報・出版委員長

株都市環境研究所
都市デザイナー

新年早々曖昧な言葉遊びをやらかして、顰蹙を買うことになりそうだ。われわれの身近なところに、プランニングの仕事とデザインの仕事がある。プランニングには、リージョナルプランニングといった大スケールから、最近では、住宅プランナーとか、マネープランナーといった空間に必ずしも関係のない新種まで登場し、プランナーといえば都市計画プランナーをいうものとばかり思っていたいっときと大違いである。デザインにおいても然りで、新種のデザイン分野が次々と登場したほか、衣がえの分野もあり、なになにデザイナーです、と名乗りをあげれば、ごもっとも、そんなのもあるかなとすぐに思ってしまう。都市環境デザインもそのようなものの一つかもしれず、事実、本会が発足したときには、それまで「都市デザイン」を専ら用いていたので多少の違和感があった。しかし今では本会の会員の活動と関心の範囲が「都市環境デザイン」であるとしてそうおかしくもないというところまできているし、それとは別に「都市（アーバン）デザイン」という概念も、ほぼ40年を経て、定着しつつあるデザイン分野といってよいのではないだろうか。にもかかわらずこの「都市デザイン」で悩ましいのが、なにがその実としてのデザインなのか、という点にある。都市デザインとしての事例や実績の多くは、紹介の仕方によるのだが、多くの場合、それは街路や広場のデザインであり、公園のデザインであり、橋のデザインであり、街路やサインや照明演出のデザインである。また建築群を含むデザインでもつい建築のデザインに目がいくらしく、本来重要なボイドよりもソリッドである建築のデザインでしばしば評価される。都市デザインあるいは都市環境デザインとは、「デザイン」そのものとして本当にあるのか、ないし必要なのか。具体的な対象を扱うことが「デザイン」であるとすれば都市をデザインするというのが、例えば新都市を設計するようなときにのみあてはまるのか。そうでないことは、多くの者が承知しているが、実際の「都市デザイン的」場面になると必ずしも合意がされているとはいえないようだ。その一つに「都市環境デザインにおける川上・川下論」があるが、これについてはJUDIニュース・28の座談会で触れられているので省略する。ここでは都市空間を創りだす上でのプランニング行為とデザイン行為の関わりについて述べたい。

遅ればせながらえらくはじょうたの表題について多少説明することにしたい。筆者の立場からみるとアーバンプランニングとアーバンデザインは比較的近い関係にある。いってみれば、同じ領域に関し左脳を使うか右脳を使うかといったようなものともいえる。ここで、経験的にいうと4通りの組み合わせで思考ないし行為がある。すなわちプランニング（すべきこと）を（まっとうに）プランニングする。プランニングを（創造的あるいは恣意的に）デザインする。デザイン（の方針・枠組み）を（できるだけ客観的に）プランニングする。デザイン（物・要素・空間）をデザインす

る。の4つである。

プランニングとデザインの二つの言葉を都合よく勝手に使っているので意が通じなかつたり、誤解を招くこともあるとは思うが、とりあえず何なく感じてもらえればそれでよい。言いたいことは以下である。都市（環境は以下省略して進める）デザインには、「デザインをデザインする」行為と「デザインをプランニングする」行為の両者が含まれていると考えられ、これまでその仕事をみるとその両者で成り立っている。このうち「デザインをデザインする」行為は、各デザイン分野に熟達の士が多くいて、都市計画（プランニング）にも足を踏み入れつつ都市デザインをしていると「デザインをプランニングする」側に回ることが多いということである。ついでにいえば、プランニングをデザインすることの重要性についても都市デザインの立場から主張したい。

実をいうと都市デザインといっている中で多いのが、実は「デザインをプランニングする」という行為である。

都市のデザインに関わる一つの代表的業務として、例えば都市景観マスターplan（基本計画）づくりがある。景観を扱うのであるから、感性や情緒豊かなものでありたいが、それは基本計画を作成する者がその感性にゆだねてプランをつくってよいというものではない。これとは若干異なり、よりデザインに近いところに、例えば地区のアーバンデザインプランづくりがある。ここでは具体的な空間の構成や再編成を提案することがあるが、これすらデザインの方針と方向を述べ、参考イメージを語るような内容のことが多く、デザインというよりはプランニングに近い。こうしたプランに基づいて、具体的なデザインに進展するとき、それは「専門の」デザイナーに委ねられたり、デザインチームが編成される。このとき、デザインプランづくりを行った者はプロデューサーやあるいはコーディネーターとしての機能を背おうことになり、自ら、具体的デザイン＝設計に没入することがなかなか許されない状況が発生する。勿論、マスターデザイナー（マイスター）が全ての場面をとりしきり全デザインを貫徹するというケースを否定するつもりはないが、今日ではそのような機会は減っているし、またそのようにしてできた空間は多主体が参加し、表情に多様性がもたらされてこそ都市空間であると考える立場からは都市デザインとして認めがたい。

都市デザインでは協働（コラボレーション）が不可欠といつてよいが、単にデザインをプロデュースする、あるいはコーディネートするというだけでは具体的なデザイン＝空間は一つのものにまとまついかない。それでは誰がデザインをリードするのかという点で、プランニングサイドからの都市デザインイニシアティブに若干の不信があるようにも感じる。これはデザインを進める社会的システムの問題というよりは、その人間のデザインマインドの問題あるいは、ある空間に向き合ったときの一人一人の空間のとらえ方の違いから

スパイシーな都市 デザイン論

櫻井 淳

SAKURAI JUN

広報・出版委員

櫻井淳計画工房

建築家・都市デザイナー

くることが多いのだろう。それにしても、他の分野の方が努力しておられるように、足元の都市づくりを感性豊かなものにしていかなければという感想と自戒がある。

■特集のタイトルについて

今回34号編集の責任者の一人として、特集のタイトル「我々は都市のスパイクか？」の趣旨について最後にまとめておきたい。

そもそも34号の予定は「大規模プロジェクトのその後一パート2」といった観点で編集の方向づけがなされていたが、締切りが迫って来て、特集タイトルを決める段になって、近田さんと、どうも、今更大規模プロジェクトもなにか楽しくないし、少し変わった特集にしようと話し合った。ところでJUDI・NEWSの執筆者の顔触れを見ると常連が多く、それもプランナー系の傾向が高いので、少し若手で、デザイナーを中心にはしようとあいなった。

それにしても、タイトルをどうしようかと議論しているうちに、近田さんいわく、どうも我々デザイナーは刺し身のツマカ、調味料的存在的に見られるが、実際に都市の実態を作っているのは我々ではないか。時に、計画の大筋が決定した後で、コ・ラボレーションと言う名でデザインすることが往々にしてある。その時のタイトルの候補が「川下からの反乱」、「我々は刺し身のツマカ」と馬鹿な冗談をいいながら、原稿依頼者を各分野から検討し、最後に川上の被告席は誰にしようかなど、言葉の遊びになりそうだが、「我々は都市のスパイクか？」を一案として、「コ・ラボレーション」あたりを一案として編集会議を終えた。

■私にとっての「都市のスパイク論」

編集の話し合いを通して、スパイク論の言葉をイメージしたのは、「都市デザイン」という言葉が流行り始めた30年位昔、建築科の学生の頃読んだ雑誌に多分「都市の味わい」といった曾根幸一氏の小論の記憶があり、机上の計画論ではなく、実態論としての都市デザイン論であったような気がする。その後、ずるずると建築と都市の狭間で生業をすることになったが……。

現実に100ha位の地区を相手にしている時に見えてくる都市の実態イメージと広場や300mの街路を相手にしている場合の実態の見え方は違うことになる。しかし、いずれにせよ、その「味わい」として都市を見る見方がかなり重要な視点であり、机上での軸線や景観でなく実態をどれだけイメージできるか、都市デザイナーの力量になるのであろう。

その場合、都市を構成する要素は多様であり、様々な構成要素の食材をスパイクを効かせて味わう必要があり、なにも川下だけが「スパイク」ではなく川上立つものにとってもスパイシーな都市デザイン論があるべきである。

しかし、近年、まちづくりにおいて、地域らし

さや地域のアイデンティが議論されることが多く、住民参加によるまちづくりにおいても、この辺が大いに議論されるが、その方法は安易なものが多い。例えば、テーマパーク型のまちづくりなどは、何々風のスパイクで味付けで、何々風の街並み形成を目指す、バブル期の発想が見え隠れする。さらに、コンサルタントによって、まちづくり資源が乏しいことを理由に、安易な輸入スパイクに頼り、その街を食えないものにしてしまう危険性が多い。

都市における実態としての「味わい」をイメージできる都市のスパイクはそういう意味で重要である気がする。

■コ・ラボレーション

私自身、都市側でいえば、計画規模にもよるが、計画論そのものが多く。都市の実態をつくる場面は中々来ないのが現実で、実際にコ・ラボレーションの機会は少ない。一方、時々、計画論から実際の街路や広場等のまちづくりや建築への実態へ下りてくることがある。つまり川上でやっていて、突然自分が川下に回ったりする二足のワラジを履いているものだから、近田さんの悲哀（？）はあまり感じていない。しかし、眞実は、様々な専門家とのコ・ラボレーションをするほどのプロジェクトフィーが潤沢でなく、全て自分の弱小工房でこなさなければならない悲哀（？）がある。バブル崩壊後、特にこの傾向は強いよう気がする。

現実にまちづくりをする場合、都市環境デザイン会議で言われる、川上川下論のプランナー対デザイナーの関係の問題、つまり専門家同士のコ・ラボレーションだけでなく、地元の人々、または地元の建築家、行政とのコ・ラボレーションをしながら進める事が多い。つまり、現実に都市を構成し、事業主体となる様々な人々の総合的な作業になる。行政が整備主体である道路のデザインと住民や商店街が整備主体となる民地の建築のデザインがある関係性をもっていることが重要であり、その共同作業が時間のかかる作業となる。

私達まちづくりに関わる仲間約10人で昨年「アーバン・イラストレーション」という、まちづくりの絵の本を出版したが、その中で、『アーバンイラストレーションは建築パースとは異なる。計画や事業の組み立てを含めて「まちの絵」を描き、さらに、プランナーやデザイナーが独りよがりにならないためのコミュニケーション手段として機能しなければならない。』とその意義役割で主張した。まちづくりの過程で、必ずまちのイメージをコミュニケーションする場面があり、そのプロセスを大事にしながら、そのまちの「スパイク」を探し出すことに心掛けている。

ブロック例会レポート

■北陸ブロック

上越市30万人都市構想

高橋 宏子
TAKAHASHI HIROKO

新潟県立高田工業高等学校

今回は、テーマを一つに絞ることなく、北陸ブロックの話題を、新潟、富山、石川、福井の4人に紹介してもらうことにしました。

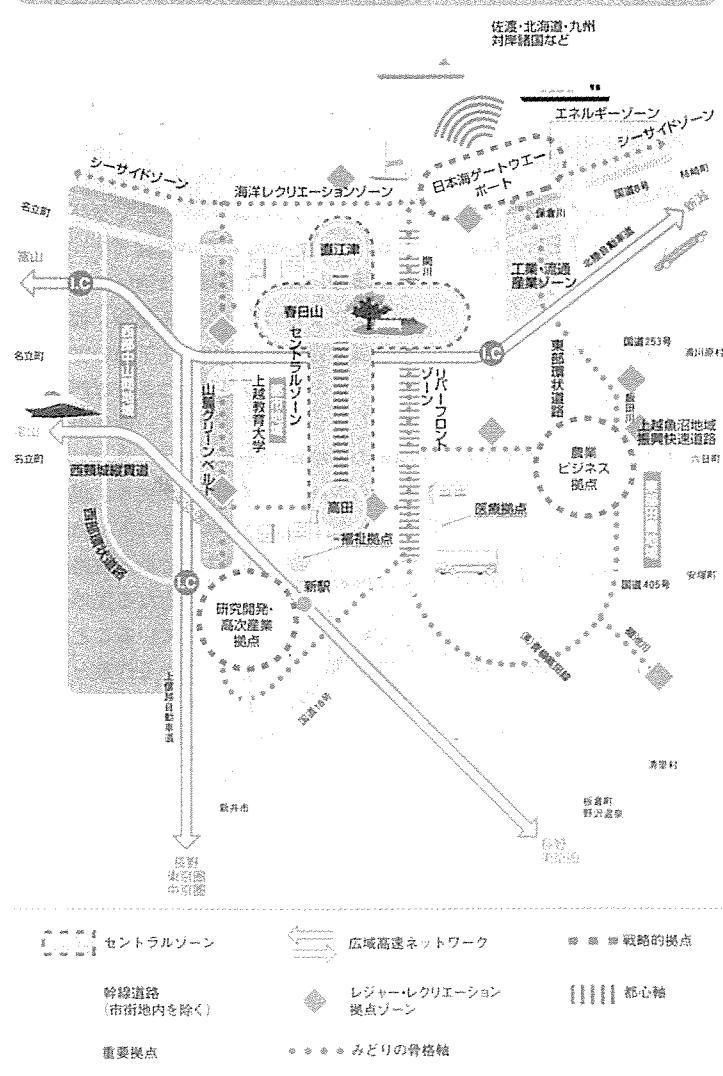
新潟の高橋宏子氏の報告は、市民の一人として自らがかかわっている上越市のまちづくりについてです。福井の坂田守正氏の報告は、農村環境デザインに取り組まなくてはということからの農村

研究事始めです。石川の徳本修一氏は、金沢の冬の風物詩である雪吊りを、つくる側から紹介しています。富山の埴生雅章氏の報告は、富山県で開催された全国都市緑化フェアの成果と課題についてです。なお、会員でないにもかかわらず原稿執筆を快諾された埴生氏に謝意を表したいと思います。(樋口忠彦、北陸ブロック幹事)

◆地方都市、上越市

上越市は、1971年、城下町高田市と、港町直江津市が対等合併して誕生してきた。これまでに3次に亘り総合計画が行われてきたが、他の地方都市と同様、高齢化と産業の停滞からは逃れずもなく、近隣の町村の人口移動によって、かろうじて過疎化だけは逃れてきているが、人口13万人を上下している。又、二つの市はそれぞれが独自の個性を持って、まったく別の文化性を持っているような面があり、この二つの違いは、結果として、上越市という町を分散化させている。地域地域にそれぞれの個性があるのは、長所といえるが、市政25周年を迎えた今でも、この上越市というまちの一体感が感じられないのは、一人ではないだろう。地方中核都市として、30万人がいちばん住み易いという、都市工学論はさておき、私を含め上越市民が共に町を守り育てようという、一体感のある町になって欲しいという気持ちと、又、これから生まれ育ち、そして暮らしていく若者達にすばらしい町を残したいという思いがあり、「自前のまちづくり会議」に参加した。

主要機能とゾーニング



◆市民による自前まちづくり会議

上越市は、新たに第4次総合計画を策定するにあたり、既存のまちづくりの計画期間が概ね十カ年であるなか、上越市をとりまく大規模プロジェクトの集積が2010年をめどに展開されているため、またさらに、地域の自然と環境に充分配慮した計画的なまちづくりを持続的に展開していくため、極めて長い歳月を確保する必然性を考え、30年構想としての超長期プランを設定した。そして、その策定期階から「自前のまちづくり会議」による市民参加を進め、市民と行政双方向からの対話から、多くの意見と提言を得つつ、又専門家グループによる検討を行い今後のまちづくりの羅針盤、上越市のまちづくり憲章となるよう始められた。

「まちづくり会議」は、全体会議と専門会議に区分し、全体会議には130人程度、又それぞれが特別部会（約80人程度、4部会）と一般部会（約60人程度、3部会）に分けて協議する体制が取られた。

参加者は、ありとあらゆる職種と、20代から70代までの幅広い年齢層で構成され、そのまちづくりへの提言は、膨大な量となった。

1994年から2カ年に亘り協議されたまちづくりへの提言は、その上部団体といえる、「のびやかJプラン策定検討委員会」の検討を経て、今年、策定された。

◆のびやかJプラン

みどりの生活快適都市・上越

30万人都市機能を目指してと、題された上越市超長期ビジョンの「のびやかJプラン」は、220ページに亘り、30万人都市機能の整備を見据えた具体的、戦略的な施策の方向を明らかにしたものといわれている。市民参加の提言から生まれたため、上越市を芯から捉えたまちづくりの方向性がでている点では、全国に誇れるプランといえるであろう。大都市の物まね的なまちづくりが、ここ十年近く大手を振って、地方都市の文化性を消滅させてきたのに対して、明らかに違いを感じてくれた。自身、夕方から（みんな仕事を持っているため、会議は全て夕方から行われた）何回となく、市役所等の会議室へ、空腹のまま集まっていろいろな意見を聞いたり、発言したりしたものだ。最初の内は、こんな会話で、どうまとめるのか、ずいぶん心配であった。町内の苦情から、飛行場が必要だと大きな夢、「となりの枯れ葉が、道路を汚す。」とか「お濠の匂いをどうにかして欲しい。」とか、とにかく様々な立場で、会議 자체の流れも関係なしで飛び出してくれる事もしょっちゅうであった。しかし、これらの意見をひたすら真摯に受けとめ、まとめあげた行政はもちろん、関係プランナーには敬意を感じずにはいられない。

◆これからまちづくり

市民の提言は尊重され、まとめられたすばらしいプランは出来た。では、これからどうなるのか。この教本をもとに、行政、市民がそれぞれの立場で、また共に、まちづくりに参加していく事が大切ではないだろうか。

ところが、現在、市の「都市景観形成基本計画策定検討委員会」という、委員会に出席しているが、もうなにおかいわんやである。「のびやかJプラン」なんてものは、姿形もない。右の手は、左の手がしている事を知らない。とでもいうのだろうか。市の様子に、疑問を感じた

のは、これが初めてではない。例えば、昨年まちづくり政策課の協力を得て、JUDI北陸ブロックの会議を開いたが、内容が都市景観に関わる事でありながら、これは企画政策部まちづくり政策課で開く「まちづくりシンポジウム」。その後、あまり日を経ずに開かれた「都市景観シンポジウム」は都市整備部景観デザイン室の開催となっていた。どうも、行政の流れに、一般市民には理解しにくい縄張り主義があるのでないか。もう少し、うがった見方をすれば、現在の市長に対する体制派と反体制派の構図があるようだ。今年の市議会選で、市役所職員が反市長派の立候補を応援したなんてうわさがまことしやかに流れていた。話を戻すが、この「都市景観・・・委員会」の内容をまとめるべく依頼されたコンサルタントが話にならないほどスゴイ。JUDIで、多くのコンサルタントの人々と知り合ったり、又、建設省や、県のいろいろな委員会に出席していると、様々なコンサルタントと話しをする機会や仕事を見る機会も多いが、こんなスゴイのはみたことがない。このままでは、「市民参加のまちづくり」は、どこかへ消えてしまい、「個性のない大都市主導の金太郎飴まちにするための基本計画」となりそうだ。もっと行政も、主体性を持ってコンサルタントに頼らずに仕事をして欲しいし、どうしてもコンサルが必要なら、せめて選ぶ目を持って欲しい。

しかし、もう一方で市の若手職員にすばらし

い動きがある。若手の職員が集まって自主的な研修会を開き、市のこれからの方針を勉強している。昨年のJUDIの北陸ブロック「新潟学習会」は、彼らの参加を得てすばらしいものとなつたし、又今年の「富山学習会」にも、彼らが参加し、「その後の上越市のまちづくり」を発表してくれた。JUDIと行政が共に学ぶ会、それも流れを切らずに意見交換できるってことはすばらしい事ではないだろうか。

◆最後に

上越市は、雪が多いとはいえ、決して住みにくい町ではない。私自身ここに生まれ育って、はるかに他の町より住み良いと思っている。ただ、これからこの町が、新しい世代に向けて発展していく可能性があるかと問われれば、難しいと思う。若者達の東京志向は明らかに地元志向に変わってきており、大学・専門学校卒業後はUターンしたがっている。彼らが働く場のないまちにならないよう、そして明るく、楽しく、誇りを持って暮らしていくまちにしていくためには、『民』は積極的な参加と批判する精神。『官』は今までの上意下達の精神を改め、批判を謙虚に受け止め、更に高いレベルの提案ができるよう学習を積み重ね、『官』と『民』境界線を作らずにまちづくりをしていきたい。都市景観だけでなくあらゆる場で、私たちはこまちを守り、育てていきたい。

農村環境研究（1）

坂田 守正

SAKATA MORIMASA

株デザイン・スタジオ・ビネン

1. 農業政策と環境

農村の環境が大きく変化しつつある。農業事情も含め景観・経済・労働・過疎といった問題を含む環境変化が余儀なくされている。平成4年の新農業政策は大きく三つの指摘をした。一つは食料政策であり、二つは農業政策、三つは農村地域政策である。食料政策は自給率低下の問題、農業政策は市場原理、農村地域政策は都市と農村の相互補完しあう国土の均衡である。また、捉える視点として、都市近郊、平地農業、中山間地域によってそれぞれ問題点は異なる。基本的には地域の自主性や創意工夫を活かすことがテーマとなっているが、生産と基盤と生活環境が今後大きなデザイン視座として考えられる。中でも美しい景観づくりといった意味からも、環境デザイナーの取り組む問題はこれから多くの課題が山積みしているといえる。

農村環境の変化といつても歴史的には日本の農政が三つの転換期を迎えてきた。一つは農地解放であり、農業基本法、そして平成4年の新農業政策である。これは、あくまで農民の自主的な政策ではなく、国政としての取り組みであった。しかし、農政については柳田國男（農政学・農業政策学）も指摘しているように常に自主独立が望まれている。また市場原理について柳田は、小市場、中市場、大市場といったモデルで説明している。

2. 北陸地方の農業特性

北陸は東アジアとの交易（507年代）があつた時代、日本文化の表玄関として栄えていた。水田農作の技術も早くから取り入れられ「越の国」（越前・越中・越後）一帯で日本の2/3の米の収量があったと言われている。東アジアを出発して対馬海流に乗れば、九州方面か越の国にたどり

着く。アジアとの交易は仏教文化の影響も強く、白山信仰や真宗、曹洞宗と深い関りを持つ。また「真宗王国」とも呼ばれている。1488年頃には一向一揆など多発地帯もある。1575年の越前一向一揆は信長の平定により治まったかに見えるが、江戸・明治初年「越前護法大一揆」など地租改正反対運動まで続く。真宗寺院と門徒層は多く、「親鸞」「蓮如」による真宗教化は現代まで連綿として繋がっている。また生活態度が宗教によって規定される場合もある。とくに連帯と結合（同朋）意識は強くコミュニティを形成している。

明治以降、当時の農商務省の関係から農業と養蚕は機業と深い関りが見られる。福井の紬は、奈良時代絹を「調」として納め古い産地である。江戸時代「北の庄紬（奉書紬）」は「羽二重」として栄え、「物産総会所」を設置して機業振興を図った。このとき、農業から繊維産業に転業しているケースが多い。機業においても真宗教義は女工教育が行われ、講堂に仏壇を配し朝夕の礼拝を行っていた。その後、「羽二重王国」から「人絹王国福井」に変化していく。一方、農業は新品種改良によって新たな時代を迎える。

3. コシヒカリの誕生

昭和19年新潟農事試験場で交配された品種が、福井県に持ち込まれ交配を重ねて昭和31年「コシヒカリ」が誕生した。福井県の農業試験場は四大試験場の一つと言われ、農商務省とのパイプは強かった。「越の国に光り輝く」という意味で命名されるが、越の国とは、越前・越中・越後が大化の改新により統一された名前である。こうして「稻作」「たばこ」「養蚕」の生産が民家機能となり、水田も含め農村風景が変化していく。

4. 近代化農業と環境

福井県の農村風景は美しく山に囲まれた盆地に水田があり、中小都市は水田の中に点在している。海に開かれた都市形成というより山村風景の印象が強い。五月には水田の中に浮かぶ都市といったイメージに変化して、田植え後は一面緑の絨毯のように美しい農村景観と都市景観が調和する。

平地は、荒れ狂う川の洪水に悩まされていたが、区画整備と灌漑用水の整備によって豊かな農村を構築していった。戦災・地震後、とくに下水工事は日本一といわれ堤防の改修と流末ポンプ場が水田を守っている。しかし、農村風景は画一化され、近代農業は機械化と農薬による問題が多く残っている。農作業小屋も機械格納庫に変わり、「生き

る場」であった農村環境は「働く場」に変わっていく。また住環境も大きく変わり、近代化された農業風景になっている。地域の共同作業も無くなり、五月女の姿も消えていった。自然と共に生きる環境から経済的に観光的に「価値化される景観に」移っている。

現在農業政策は、グリーンツーリズムやエコツーリズムといった複合農形態に変わりつつある。第一次産業と第三次産業の境界が無くなりつつある。こうした新たな都市や農村が交流していくことによって新農業環境が生まれていくことになるだろう。また、都市と農村といった二元対比ではなく、この境界や領域をどのようにデザインしていくかが問われ始めている。

北陸・冬の景観形成について

徳本 修一
TOKUMOTO SYUUICHI
株式会社総合園芸

1、冬の風物詩としての雪吊り

北陸の雪は、湿り気を多く含んだ重い雪質であるため、木々に積もった雪が枝折れや倒伏の原因になる場合が多く、その被害を防ぐため雪吊りや雪囲いを施す。大切な樹木を雪から護ろうとする暖かい思いやりの心から生まれた伝統的な樹木管理作業である。

では、雪吊りはいつ頃から行われていたのだろうか。「加賀藩史料」によれば、寛文三年（1663年）頃加賀藩人持組の筆頭で一万四千石の禄高を得ていた今枝直方らが、園田佐七など改作奉行に対して指示している事項の中で「竹木の雪折れ等についてあらためて念を入れる事、ついては雪の前にとどこおりなく竹巻きなどを申しつける」と書かれている。これは庭木に対してだけ出された指示ではなく、また縄やむしろを使う方法が具体的になかったにせよ樹木を雪から守る手立てが藩政時代から行われていたことがわかる。

しかし当時は町屋の庭などでは雪吊りを必要とするような木を植える余地もなかったであろうから初めは大方、武家の庭あたりであったろうと推測される。もちろん前田家の外庭だった兼六園でもこの時期すでに雪吊りがおこなわれていたと思

われる。

一般家庭の庭で、雪吊りが施されるようになつたのは昭和30年代中頃からで、昭和42年1月25日に発売された郵便切手の図案に採用されてからは、北陸のそして兼六園の冬の風物詩として全国に知れわたるようになった。現在では、兼六園はもとより市民の庭先から公園、そして街路にいたるまで、寂しくなった冬枯れの庭や街に美觀と趣を添え、街の景観形成をし観光資源としての重要な役割を担っている。

2、機能とデザイン

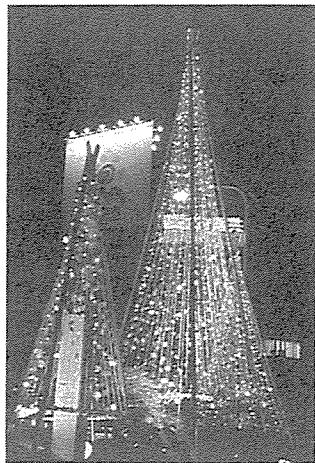
「縄の芸術と云われる雪吊り」冬の兼六園を訪れる人々の目を驚かすのは、雪吊りの風景である。1本の樹木に150～200本、多い樹になると300本以上の縄の筋が樹木を囲むように張られる。

この円錐形のシンプルなデザインはどんよりと曇りがちの低い空に抗するかのように虚空を突き莊厳な冬景色を演出する。そしてこの表情はよそ行きの正装であり、気品漂う装いとなる。まさに冬に向かい気を引き締めて臨む姿勢に見える。

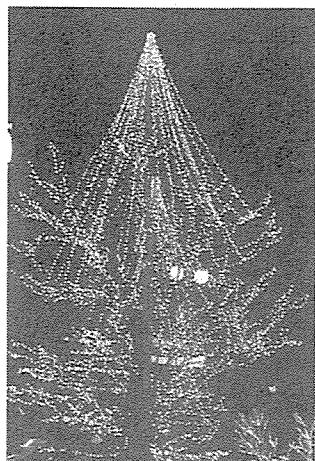
単に、幾何学的な美しさという言葉では片付られないものがある。これは洗練された伝統美とセンスあふれる現代美を兼ね備えた芸術品と言えないだろうか。それは実用一点張りでない絵ごころと遊びでの部分があるからだ。例えば、枝が密集している部分だけを吊ったのではバランスが悪い。枝のまばらな方は竹や丸太を渡して縄を延ばすといった工夫をして全体にきれいな円錐形に仕上げているのである。しかし単に見栄え、景観だけでなく力学的にみても合理性のある吊り方である。手でいうなら指先を吊るのではなく、手首もしくは肘関節の部分を吊りあげている。これは、上から雪による力が加わって最も折れにくいポイントである。枝の先を吊るせば、枝中央部にたまつた雪の重さで折れてしまう。いわば雪国の暮らしの知恵が生んだ技法である。



雪吊り



金箔雪吊り



電飾雪吊り

3、意匠

雪吊りには「しぶり」「みき吊り」「りんご吊り」「竹又吊り」の四種類がある。「しぶり」は背の低いネバリのあるハギ類、アオキ、ヤツデ、ツツジ等に施し、枝を全部上に集め三、四箇所中吊りをして徳利状につくり積雪を防ぐ。「みき吊り」は、松、桜の若木にするもので、直接木の幹の上部の処に縄をゆわえつけ、そこから数十筋のなわを垂らして下の枝を吊るのだが一本の枝でも延びているものは幾箇所も垂れた縄で吊ることになる。「リンゴ吊り」はリンゴの産地の雪除け方法とは全く違っており、吊り方は一番複雑なもので松、桜、ドウダン等の老木に施し、一本の柱に五束からの大量の縄が用意され、縄は芯木する柱の三倍から五倍の長さに切られ、切られた縄は芯柱の先に冠が作られる。これを先飾といつて昔、百万石の大行列の先頭を飾る槍の秀の毛鞘を模したものと伝えられ、この飾りは一名シマダとよばれている。「竹又吊り」は寄せ植えの灌木や枝張りのある低木に対し、竹を三方または四方に等間隔に立て、上部から縄を下げ枝をしぶりあげて吊るのである。

4、雪吊りアラカルト

ここ近年、雪吊りもいろいろな手法で演出されている。金箔雪吊り、雪吊りイルミネーション、電飾雪吊り等々、冬の街はなかなかにぎわいを見せている。

特に、武蔵町の金沢スカイビル前の金箔雪吊りは、雪の結晶を型どった金箔2500枚が照明によって夜空に浮かび上がっている。高さ6M、8

M、10Mの三角錐に形作られた縄には金箔と豆電球600個が取り付けられ、風に揺らぐ様子はなかなか圧巻といえる。

5、雪吊りの経済効果

兼六園では、毎年11月1日午前9時から雪吊りが始められる。新聞各誌、TV局などは、初冬の風物詩である雪吊り作業の様子を全国に報道する。園内随一の枝ぶりを誇る「唐崎松」から作業が開始されるのだが、この松は何と5本の芯柱が立てられ、総数800本の縄で吊られた美しいその姿は冬の兼六園のシンボルとなっている。兼六園内の雪吊り作業に携わる職人は延べ550人にのぼり、使用される糸は3700kg（全長157.5km）この長さは金沢・福井間のほぼ往復距離に相当する。芯柱は県木であるアテの木の丸太が使われる。

この県六園の雪吊りを手始めに金沢の造園業者は、年末近くまで各々の雪吊り作業に追われる事になるのだが、その一方で「雪吊り講習会」なるものも年々活況を呈している。それは、市民も雪吊りの美しさを認識し、自分で「雪吊り」をする事で冬を楽しもうとする心の表れであろう。



雪吊り通り

とやま緑化祭からの報告
<花と緑の街づくりに向けて>

埴生 雅章
HANYU MASAAKI

全国都市緑化とやまフェア事務局

全国都市緑化フェアは都市緑化の普及啓発をねらいとして、昭和58年から毎年全国各都市で順次開催されているイベントである。その第13回目にあたる「彩りとやま緑化祭'96」は、「まち・ひと・くらしー花ある人を育てる緑」を開催テーマに、平成8年4月20日から9月1日までの135日間にわたり、富山県内の6つの主催会場をリレー方式でつないで開催された。来場者は191万人に上り、盛況裡のうちに閉幕した。

今回のフェアの特色は、6主催会場（2メイン会場と4テーマ会場）を花の見頃に合わせてつなぐリレー方式により展開したこと、県内の全市町村に135箇所のサテライト会場を設置し全県域フェア会場を実現したこと、各種出展や花壇づくりへの参加など多彩な形態の県民総参加が実現したことなどが上げられる。

テーマ会場はチューリップ四季彩館が新たに開館した砺波チューリップ公園、緑化祭に合わせて全面開園した富山県中央植物園、2万株のアジサイに彩られた県民公園太閤山ランド、70万株のハナショウブが咲き揃った県民公園頬成の森であり、それぞれ花と緑を愛する人々の輪を広めた。メイ

ン会場は高岡古城公園と高岡おとぎの森公園で、7月12日から9月1日までを会期として開催し、入場者は108万人を越える盛況であった。

メイン会場の成果としては、①2つの公園の特色を生かし、多方面からの参加により緑化フェアにふさわしい会場が実現できたこと、②多彩な展示を通じ、花と緑のくまち・ひと・くらし>づくりを提案したこと、③万葉植物や薬用植物をはじめ特色ある植物を揃えたこと、④使用した約50万株、400品種の花苗は全て県内で生産調達したこと、⑤徹底した植物管理に努め、酷暑の会期中も花を枯らさなかったことなどがあげられる。

花・緑と街づくりという視点から見た成果に関しては、一つだけ花壇のトータルデザインという点についてふれたい。この種のフェアでは、個々の出展物（庭園や花壇など）については、主催者側は出展条件を示すにとどまり、デザインはそれぞれの出展者において行われる。このため、それらが集合したときに果たしてどうなるか、つまり、部分と全体の適切な関係をいかに確保するかが問題となる。部分は個性的で優れた作品であってほ

しい。かつ、それらが集合して作り上げる全体にも個性とまとまりが感じられ、見せ場となるようにならう。その実現に向けてどのようにコントロールするか。このよう、まさに都市デザインにおけると同様の課題を感じつつ、出展条件の整理に頭を悩ました。



街かど花壇

具体的には、造園業界出展の「花の庭園（50m² × 16区画）」では、区画の背景を作る共通の壁を主催者側で施工し、統一感を出そうとした。その結果、花を楽しむ和風の庭を提案した各作品が充実し、全体としては花の庭の絵巻を見るような出来栄えとなり人気が高かった。また、自治体出展の「街かど花壇（40m² × 26区画）」では、区画の面積は共通であるが、形を全て変え、また使用材料を多く示して、その中から選択できるようにし、背景には街並みを設け、通路側1mをハナスベリヒュで統一した。その結果、素材が多彩で立体感に富み、統一感も感じられるとの評価をいただいた。このことは、フェアという仮想的な場ではあるが、花と緑を用いた一つの“街並みづくり”であったと考えている。

緑化フェアは終った。しかし、花と緑だけではいい街はできない。やはり建築との関係が大事である。例えば、本当に花と緑が似合う住宅、建物と建物との関係、道路・建築・庭も含めたトータルな景観づくりの問題、住民の意識の問題等々。。。今後の街づくりに向けての課題の大きさをまた改めて感じ始めたこのごろである。

■北海道ブロック

山崎 正弘

YAMAZAKI MASAHIRO

北海道ブロック幹事

(株) HAU計画設計

宮脇 勝さんの「イタリアの風景計画」

- ・昨年11月22日、JUDIのメンバーになって間もない旭川市役所の後藤さんを含め、17人（メンバー外も含む）が札幌に集まり、北海道大学の宮脇勝さんを講師に招いてスライドを中心に、2時間半ほど「イタリアの風景計画」について話をうかがった。
- ・大きな虹がアッシジのまちをおおった遠景を見て、アッシジの調査を心に決めた感動的なスライドを皮切りに、スケールを片手に石畳の坂道を実測しながら歩き回り、市役所へ何度も足を運んでいるうちにイタリアへの興味がどんどん深まり、「イタリアの風景計画」そのものにのめり込んで行った経過を、美しいスライドと共に



ミニシンポジウム風景

に解りやすく語ってくれた。

・今回の主題は大きく分けると次の4つになる。

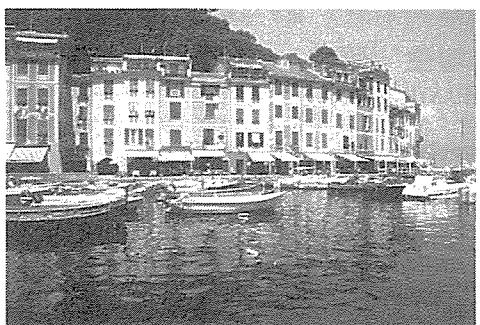
1) イタリアの風景計画の策定経緯

- ①1939年の自然美保護法に基づく階段
- ②1966年の南部イタリア29観光地域のための風景計画段階
- ③1985年のガラッソ法に基づく州レベルの風景計画段階

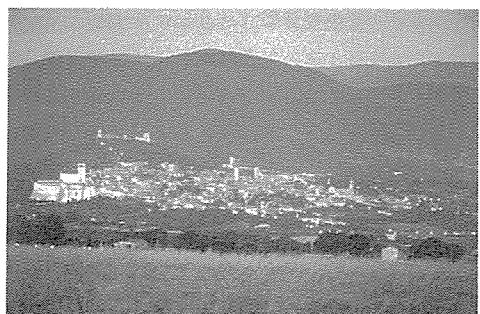
2) 丘の上の都市を中心とした遠景保護の試み

3) 海岸部の景勝地保護の試み

4) アッピア街道などの都市広場や公園の活用

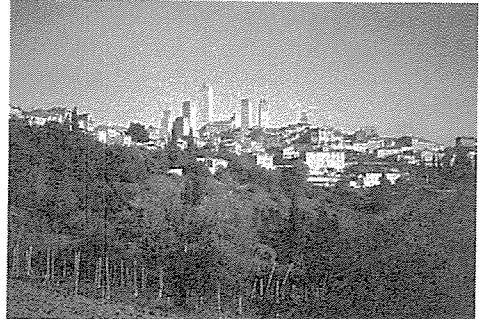


海岸部の景勝地ボルトフィーノ



夕暮れのアッシジ遠景

- ・今回宮脇さんにうかがった内容は、膨大な資料の中のほんの一部だったが、文献としては1994年の日本建築学会の論文、JAPAN LANDSCAPEの4回に渡る特集、「学術都市への蘇生——ジベリーナ市の試み——」と題するSDへの寄稿などにその一端がうかがわれる。
- ・いずれにしても宮脇さんがめざすところはガラッソ法を初めとするイタリアにおける風景計画の取り組みを日本の歴史的環境整備にどう生かしていくかであり、今後の研究成果にも注目していきたい。



サン・ジミニャーノ遠景

■四国ブロック

大西 泰弘
ONISHI YASUHIRO
四国ブロック幹事

(有)M〇環境設計

四国ブロックでは、今年度は会員相互の交流を深めるためにも四国四県、それぞれ1つ以上の催しを行うことになっており、昨年（1996年）は香川県と愛媛県で次のような催しが行われた。

■香川県・丸亀市都市景観講演会

1996年10月9日（水）、丸亀市総合会館にて讃岐特有の景観要素といわれている「ため池」を題材に「丸亀市都市景観講演会」が開催された。この講演会は丸亀市が主催で毎年10月の都市景観の日前後に開催しているもので今年で4回目となり、都市環境デザイン会議・四国ブロックは、協力といったかたちで講演会の企画および講演会に引き続き行われた座談会のパネラーとして参加した。

当日は平日であるうえに衆議院選挙告示と稻刈り時期が重なったため参加者の心配がされていたが約330人の参加があった。

講演会では、「暮らしの中のため池」といったテーマで香川用水土地改良区事務局長であり条里制やため池に関する専門家（農学博士）である長町博氏に、ため池の沿革、文化としてのかかわり合い、現在に引き継ぐものや今後の課題などについて講演をしていただいた。

講演会に引き続き「ため池の生活環境としての

意義」といったテーマで、丸亀市都市景観審議会会長である池田清史・香川大学教授の進行で建築や都市デザインの専門家と土地改良の関係者による座談会が行われた。

参加してみて、ため池というものが現在では日常生活において直接に、もしくは視覚的に感じにくいものとなっているため、ため池が生態系における価値や水耕を基礎とした地域の生活単位の基になっているといったことを知りながら、一般的の認識は低く、景観との関係は薄いものであるようだに感じてしまっているのではないかと思える。しかし、今回テーマとしたため池は古代条里制開拓とそれによる水路網により生まれたものであり、これらは自然の理にかなったかたちで自然に寄り添うようにつくられ、まちはそれらを基礎に出来上がってきた。このような中から、これから讃岐らしい景観づくりのためのアイデアを見つけることができるのではないかと思う。

■愛媛県・新居浜市見学会

1996年11月30日（土）、「新居浜市の都市変遷を見る…企業が地域に残したものと、そこにおけるまちづくり」をテーマに新居浜市見学会を開催し、みぞれ混じりの寒い日であったが20名（うち会員9名）の参加があった。

別子銅山記念館では井上省二館長より別子銅山と住友と新居浜市の沿革などの説明を聞きながら展示室を見学し、いそいで紅葉が美しい瑞應寺へ。禪門修行の道場として有名な瑞應寺では若い修行僧の案内で建物施設や庭園などを見学した。かつての端出張として旧水力発電所や鉱山鉄道、火薬庫跡を残して観光施設として整備されたマイントピア別子での昼食後、広瀬公園へ。別子銅山反映の礎を固め新居浜市発展の礎を築いた別子銅山総支配人広瀬宰平の居宅跡である広瀬公園を見学後、峠越えで市街地全景を眺めて、住友の幹部職員用社宅である山田社宅を通り抜けて住友俱楽部へ。幸いにも他の催しで開館中の住友俱楽部を見学し、見学コース最後の別子銅山記念図書館へ向かったが不幸にも休館日。

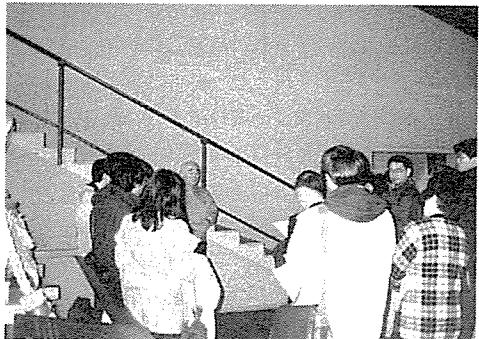
スケジュール最後の口屋跡記念公民館では新居



丸亀市都市景観講演会

浜市環境部環境交通課の堤孝雄氏より「エコシティにいはま21」についてのお話を聞きした後、参加者の方々より見学会の感想を聞く。見学施設のほとんどが別子銅山に関係したものであり、参加者の多くは思っていた以上にこんな良いところがあるのかといった意見が多くたが、企業などに比べて住民の顔が見えにくいようなまちの雰囲気が感じられるといった意見もあった。

その後、次回1997年2月1日（土）徳島県池田町で開催されるJUDI四国セミナーに関する説明と話し合いがあり予定時刻をやや過ぎた午後6時に見学会は終了した。



新居浜市見学会

1. 新会員の紹介

1996年11月1日～12月31日の入会者は下記の通りです。（入会順、敬称略）

12月31日現在の会員数は、492名です。

氏名	勤務先
五十嵐 篤	(株) ティ・アール建築アトリエ
稻川 良道	大成建設(株) 札幌支店
山添 勝	(有) 山添建築設計事務所
片桐 宏典	(有) 浮島彫刻
若松 信行	(株) 若松六本木設計

2. 住所変更等（敬称略）

氏名	変更内容（新）
五十川 勝	(株) エム・アイ・都市設計 〒108 東京都港区港南4-1-10-803 Tel.03-5462-2364 Fax.03-5462-2398
星山 耕一	(有) 星山景観設計 〒390-02 長野県松本市入山辺1475 Tel.0263-32-5716 Fax.0263-32-5723

事務局より

訂正

JUDIニュース033号(96.11.20)のブロック例会レポートで、次の箇所が間違っていました。ここに訂正するとともにお詫び申し上げます。（広報・出版委員会）

【誤】

[24頁左段名称] ■関西ブロック 滝田朋子 関西ブロック幹事 → 関東ブロック 滝田朋子 関東ブロック運営委員

【正】

[26頁左段名称] ■中部ブロック 澤田晴智郎 (澤田造形研究所) → 中部ブロック 澤田晴智郎 (澤田造景研究所)

編集後記

6年前、都市環境デザイン会議の発足当時のわくわくした気持ちを思い出す。ホオー、都市計画の人ってこんな風に考えるんだ。へー、お役所にいる人もこういう問題を抱えているんだ。ウン、土木のデザインが占める割合って大きいな。——専門分野が違う人たちの考え方を知るのが新鮮だった。面白かった。

しかし、せっかく色々な分野の人が集まっているのに、顔を合わせた事も、言葉を交わしたことない人が多い。JUDIの会員として名を連ねているが、実際に交流があるのは、計画畠の人は計画畠の人、デザイン畠の人はデザイン畠の人とでしかない。宝の持ちぐされだ。

今回の特集記事では、これまでJUDIニュースでは取り上げられていなかった専門デザイン分野にスポットを当ててみた。挑発にのった振りをして原稿を書いて下さった皆さん、ありがとうございました。（近田）

広報・出版委員会

土田 旭	松村みち子
沢木 俊問	伊藤 光造
近田 玲子	小林 郁雄
菅 孝能	清水 泰博
中島 猛夫	河本 一行
櫻井 淳	森川 稔
作山 康	