



論壇

「地方の時代」の都市デザイン

田村 明

チトーとユーゴ社会主義

木戸 莚

「地方の時代」の都市デザイン

田村 明

都市空間は実にさまざまな要素によって構築されている。目にふれないものはしばらくおくとしても、目に見えるものだけでも住宅、商店、事務所、学校、劇場など多くの建築物、河川、池、公園、運動場などのオープンスペース、道路や橋、無線塔などの構築物、そして電柱、街路樹、電話ボックス、消火栓、彫刻、花壇、ゴミ箱、ベンチ、看板その他数えきれないものがあげられるだろう。

それらはひとつひとつ独立に作られてゆくのだが、都市空間として我々が感ずるの

は、その全体を感じているのである。すると、個々の建物や建築物、ストリートファニチャアなどがよいデザインをされていることも必要だが、それにも増して、都市空間の全体がまとまりと調和のあるデザインをされていることが必要である。

日本是個々の建築物や、個々の物のデザインや技術においては、もはや世界一流というまでになっている。ところが、全体としての都市を見ると、無秩序で乱雑で、互の関連性を欠いているし、醜い看板や電柱がごたごたひしめいている。ヨーロッパの町をまわってみると、個々の建築物はそれほどでなくても、全体としての均衡と調和が計られ、広い公園や樹木、広場や建築が互にあるハーモニーをかなでている。それに、家の窓やバルコニーに花がおかれ、一人一人の市民がまた町全体の空間を美しくすることに参加している。

経済大国になった日本は、都市に龐大な投資が行なわれてきた。しかし、都市空間の美しさ、調和、すばらしさは必ずしも投資額に比例するわけではない。智慧をしばり、互いに協力し全体としての都市をつくるための空間秩序を構成することによって、投資額以上の立派なまとまりのある都市もできるし、その逆にもなりうるのである。過去において日本の古い町並は京都をはじめすばらしいまとまりと、風格のある都市空間を作ってきた。それがどういいうわけか最近の都市の中では忘れられてしまい、個々の建築などのデザインだけが強調されてきてしまった。高度成長をとげたこの二十年間は

この傾向はとくに著しい。

これを改めるのには、都市を全体としてひとつの空間でありシステムとして考えてゆく方法が確立してゆかなくてはならない。とくに具体的姿勢、形、色をもっている都市について、アーバンデザイン（都市デザイン）が都市の行政の中に取入れられねばならない。

ところで、都市デザインという用語については一般の人々にはなじみがうすいし、また誤解もあった。都市デザインというデザインは、たしかに都市の色、形、広さ、立体構成、組合せなどを扱い、他のデザインと同様な点もあるが、また本質的な相異がある。それを、ポスターとか建築にみるようなデザインと同一に考えてしまったことから都市デザインについての誤解が生れたのである。

何よりも大きな相異は、現代都市は決してひとつの主体によって作られるものではなく、多様な目的をもっている多数の主体によって作られてゆくことである。個々の建築はもちろん、数個の建築を合わせた団地やキャンパスにしてもひとつの建設主体がいる。しかし、都市をつくるのは、市役所でも中央の省庁でもない。そのひとつひとつの行為が都市を作っているとはっきり自覚しない民間の住宅、商店、事務所、公共機関の、学校、図書館、公園、道路、港湾などの多数の主体によって、長年の蓄積が今日の都市という姿を築いてきたのである。それは今日もまた続いている。たえず都市は作られつつあり、何十年、何百年も継続してきたのであ

る。このような都市は、ひとつの設計図を引き、一個の建築物のようにデザインすることはできない。しかし、多数の人々が全くばらばらになっていてよい都市ができるわけはない。そこで多様な目的をもつ多数の人々が調和ある総合的な都市環境を構成する方法として都市デザインは生れなければならない。ポスターや建築を個体のデザインというならば、都市デザインは環境のデザインである。環境はただ一個の主体や一人のデザイナーがデザインしつくしてしまうのは不可能な存在である。

さらに、都市デザインの特徴としてあげられるのは、完結のないデザインだということである。現存の都市はいずれも永遠に続くものと考えている。したがって最終的な設計図としてのデザインをすることはできないものであり、都市デザインは常にプロセスであって、部分的な区切りはあっても完結はない。

その上、都市デザインは、たんに紙や鉄や石やコンクリートといった無機体、あるいは植物といった物云わぬ物体をあつかっているデザインとはちがいが、生きた都市を対象にする。ということとは、都市デザインは空間や物をあつかっている。そのデザインには、生きた都市の人々が反対もし、感激もしさまざまな反応をするのである。物云わぬ物体を扱うデザインとは異なり、生きた都市を生ま身のままにデザインしてゆくには、単純な設計図を書くことだけによってそれを実体化することはありえない。都市の反応を考えつつも望

ましい全体の都市を描き、それがまた具体的な反応にあらがら修正されデザインしてゆくものなのである。……

かつて二十年近くも前に都市デザインが建築ジャーナリズムをにぎわしたことがあった。しかし、それは都市を建築物や施設の巨大な一個の集合体のデザインとしてとらえ、壮大な都市の設計図が画かれたが、このような本質の相異を十分理解していなかったため、数々の豊かな発想やアイデアにもかかわらず、現実には適応できなかった。ただ部分的な地区の設計などが行なわれたが、これは建築設計の延長の上であって、本質的アーバンデザインには達しない。

しかし、現実の都市づくりは日ごとに進行している。その結果、各建設主体は自分だけの都合で町の一要素をつくっているとしても、全体として都市環境を形成して、構成員全体に重要な影響力を持つことになる。したがって環境を構築する各主体が全く自由では都市全体が破壊される。その上、都市は個だけでは生活できない。共同生活に必要なサービスや装置によって生活している。そのようなサービスや装置は往々にして日常の中では感じないが、実は目に見えない大きな共同体に支えられているのである。

こうした総合的視点に立った都市の計画や経営は基本的に重要であるが、さらに、色や形、姿をそなえる空間的存在としての都市に、市民は美しさを感じ、愉しくなり、愛着をおぼえ、豊かさを感じる。そのような実体としての都市、空間としての都市の姿を作ってゆくには、総合的な計画があると

同じく、全体としての都市デザインが必要である。その中で計画は実感のある存在となり、古い町並や歴史的建造物、古い大木なども、実質的に都市のデザインの中にくみこむことができる。

ところで、多数の主体によって行なわれてゆく都市のデザインは通常のデザインと異なる方法が必要になる。各主体がバラバラでなく協調しながら都市空間を作る市民のルールも必要だし、その場の状況に応じたのぞましいデザインの相互の調整も必要である。これはたんなる法規できっちりきめつけるのではなく、全体的関連としてのデザインを考える中で、ねばり強く話し合い、説得、代替案の検討などが継続して行なわれなければならない。また具体的な機会をとらえてのぞましい都市空間をつくってゆくプロデュースも必要だし、公的な空間としての道路や広場オープンスペースも、都市全体の関連の中で効果的なデザインをして他への波及的な効果を考えてゆく方法もある。

いずれにせよ、都市デザインとは、すでに度々のべたように、一人の人が設計しつくしてしまったものではない。一人の設計はどんなにすぐれたものでも一個の建築物であって、都市空間ではない。たとえていえば、すぐれたヴァイオリンやピアノだろう。しかし、都市は多くの人々が生ま身の都市のままに、時間をかけてつくりあげてゆき、全体があるバランスをもつ。ひとつひとつが異りながら調和することは困難ではあるが、それが我々を魅了させるすばらしい都市空間に

なる。それはソロではなくオーケストラやコンチェルトのすばらしきである。

ブラッセルのグランパレスは、きっちりとした矩形の広場で、統一した安定感がある。しかし、よくみると、ひとつひとつの建物は時代も異なり、そのファサードはどれも少しずつちがっていて個性的である。多くの人々が、都市全体のルールと統一性と相互関係、全体構成に配慮を払いつつ、一定の自由度をもちアンサンブルを構成している実例のひとつである。

答のあり方は無数にある。都市の風土、歴史、その他の条件の中で生みだされてゆくもので、何も軒高をそろえなくてはならないわけでもなく、矩形の広場でなくてはならないわけでもない。世界で最も美しい広場のひとつであるヴェニス広場は決して始めから今のように設計されたものではない。その周辺の建物は約十世紀近くにわたって建設されたり、取壊され、建て替えられてきた。その結果、今のようすばらしい広場が生れたのである。ただ、ひとつひとつの周辺の建築物を建てる時、その建物の目的のためだけでなく、広場全体の中でのあり方を常に真剣に考えてデザインしてきたことであろう。そうしたひとつの建物のデザインであっても、広場を含めた都市全体を常に考えてきた多くの時代の多数の人々の集積なのである。ひとつひとつの行為が長い間にわたっては、都市全体をよい方にも悪い方にも導くのである。

すべての都市空間の構成要素である建築も、道路も、橋も、公園もモニュメントも、すべてが自己目的だけでなく、都市全体をつくってゆきつつあるとの自覚の下に都市デザインの観点をもって個々のデザインをしてゆくことである。すべての都市の施設、町におく街燈やベンチ、ゴミ箱ひとつでも都市デザインとして考えてゆくことが必要である。市民も企業も、そして役所の各セクションも、建築家も、土木技術者も造園家も一般の市民もふくめすべての人々がこのように考え、実行なくては、サンマルコの広場は生れない。さらに個々の人々の責任だけではなく、総合性と全体の関連性を具える都市自治体行政としても都市デザインが行なわれなければならぬ。

都市デザインは、ただ都市のお化粧ではないし、巨額の金を使うということでもない。複雑な都市の中で、個々の現実都市づくりを行なっている力を総合的な効果をあげようようにしようというものなのである。その中で、市民の力もまとまりをもち、また効果的な投資のあり方を考えてゆくものである。

数年前、横浜市に日本の自治体の中で始めて小さな都市デザインチームが生れた。その初仕事は「くすのき広場」という小広場であった。これは一見何でもない小広場である。地下鉄工事によって掘りかえされたあと、原型復旧をすれば終りになる。縦割り行政ではそれで仕事は最も簡単にすむし、それ以上の責任はない。しかし、その機会をとらえて、都市

デザインチームは道路や駐車場をつけかえ、小さくぱりした広場を新しく生みだし、もつとこの場所をよりよくする提案を行なった。そのため関係部局の数は数倍にふえ、その説得や調整のため数十倍の労力が必要になったが、やっと新しい広場が生れたのである。また、これが契機になり、周辺の建物や公園のデザインへもよい影響を与えてゆくことになった。

復旧工費はそのまま使われても、誰も文句はないだろう。しかし、都市デザインチームと関係者の努力は、その同じ費用ではるかに効果的な仕事をしたのである。

最近地方の時代が叫ばれ、自治体の役割の重要性が認められつつある。これを実践するためには、自治体が総合的な能力をもつことが必要である。また従来のとおり、権限がない予算がないという弁解をくりかえしていることではないだろう。税財行政の制度改革ももちろん必要だが、限られた権限と予算の中でも、マンネリの発想や、タテ割り行政から一歩出れば、随分とすばらしい仕事が可能なのはである。都市デザインチームの仕事はほんのその一例にすぎない。

しかし、自治体全体が急には変らないとすれば、まず目に見える問題から一歩ずつとりくむのも一方法である。地方の時代の実践の中で多くの自治体の中に都市デザインチームが生れ、それぞれの都市を個性的で魅力的なものとしていってほしいものである。