

宮城 俊作(みやぎ しゅんさく)

一九五八年生まれ。京都府出身。京都大学大学院修了、ハーバード大学デザイン学部大学院修了。千葉大学緑地環境学科助教授。一九九〇年より設計組織PLACEMEDIAとのパートナーシップにより設計活動開始。代表作品は岡崎市美術館、ランドスケープデザイン、植村直己記念スポーツ公園メモリアルゾーン等。著書に「世界のランドスケープデザイン」(フロセス・アーキテクチュア)、「現代建築集成・ランドスケープ」(メイセイ出版)等。

冒頭からテレビ番組の話で恐縮です。午後九時三〇分からのNHKテレビの番組に「クローズアップ現代」というのがありますが、昨日は、「緑の被害」という少し変わったテーマをとりあげておりました。番組ではもっぱら街路樹が大きく茂り過ぎたために起こってくるさまざまな問題をレポートしておりました。具体的には、落ち葉がたくさん出るとか、地下埋設物の障害になるとか、あるいは交通標識やサインの類が見えなくなると安全面の問題も出る、そういったことが全国各地でだんだん起こってきているわけです。その解決策として自治体では、枝の張らない樹木というものを考えている。具体的にはケヤキ、これは日本国内の並木の代表樹種のひとつですが、この品種改良を行って枝の張らないケヤキをつくり、それで問題を起こさない範囲の緑化を進めるといったことなんです。おそらくこういったことは、本日お話をいたします都市環境の中での「風景」の問題に深くかかわっていると思います。

結論を先に申しますと、品種改良によって枝を張らないケヤキをつくってまで緑化することが、よりよい風景の形成に本当に寄与するのかわか、甚だ疑問が多いということです。本来のケヤキの並木が作りだす風景という原点に立ちもどって考えないと、ことの本質は見えてこないような気がいたします。

さて、本日のテーマの中心は、ランドスケープ・デザインとは何をする分野なのかを考えてみようということですが、これはややわかりにくい領域であり、国内のいろんな議論をみていると、かなり誤解されているのではないかとこの部分もあります。今回の一連のデザイン・ワークショップの初回は、建築がご専門の東京大学の大野秀敏先生、二回目と同じく東京大学の篠原修先生ならびに中野恒明さん、それから大野美代子さん、いずれも土木のデザインに関わっておられます。「ランドスケープ・デザイン」は、このような建築物や土木構造物のデザインと比較すると、もうひとつよくわからないという方が多いのではないかと思います。そこで今日は「ランドスケープ・デザインに何が可能か?」という副題で、そのあたりの話をさせていただきたいと思っています。

まず第一点目ですが、ランドスケープ・デザインあるいはランドスケープ・アーキテクチャという言葉があります。これを「造園」という言葉で置き換えるケースが多いのですが、このことがもたらす問題を、まずお話ししようと思います。それから、ランドスケープ・デザインは、風景の創造のためにどのような手立てをもっているのかを具体的にお話しさせていただきたい。これが第二点目です。それから第三点目として、この「ひろしま2045ピース&クリエイト」の大きなテーマである「新風景」、新しい風景の創造に向かってランドスケープ・デザインという分野は何ができるのか、そのきっかけは一体何なのか、手立ては何なのか、というところに焦点を絞りまして、これはどちらかと申しますとまだ仮説的な部分ですが、少し展望めいたことをお話しさせていただきたいと思います。

一 ランドスケープ・アーキテクチャと造園

まず最初に「造園」と「ランドスケープ・デザイン」がどう重なり合い、どう違うのかというあたりをお話しいたします。現在では、ランドスケープ・アーキテクチャの訳語が「造園」ということになっていますが、むしろこれは逆で、ランドスケープ・アーキテクチャという職能を「造園」と訳したのではなくて、日本には造園というのが先にあって、それに欧米から移入したランドスケープ・アーキテクチャという語を充てたという解釈の方が正しいと思います。これは時代的には、明治時代の終わりぐらいのことではなかったかと思っています。

日本ではランドスケープ・アーキテクチャのランドスケープは「風景」あるいは「景観」という語に訳されます。アーキテクチャという言葉は「建築」です。アーキテクチャという語が日本で「建築」と訳されたのが明治の中期頃であつたかと思いますが、実は、それまでは建築の分野は「造家」と呼んでいて、「造家」「造園」というふうな並列した呼び方をしていたと聞いております。

それが、建築の方は「造家」から「建築」に、当時としては言葉のうえだけかもしれませんが、進化したわけですから、ところが「造園」という語はここまで変化せずにきている。「建築」は「アーキテクチャ」であつても、「造園」は「ランドスケープ・アーキテクチャ」にはなかなかなりにくい。「造家」が「建築」に進化したように、やはり「造園」という言葉も日本語でなんらかの新しい言葉が必要なのではないかと思っています。現在のところそれが難しいものですから、ランドスケープ・デザインというふうな呼び方をしているわけです。

話は元に戻りますが、明治時代に建設行為にかかわるプロフェッションが日本に移入された時、建築や土木の分野では、欧米の先進国から技術者を導入し、その力を借りてさまざまなものをつくり、かつ教育にあたりました。詳しい方はご存じだと思いますが、例えば首都の官庁集中計画を立案したエンダやベックマン、日本の建築教育の基礎を築いたジョサイア・コンドル、土木分野でもかなりの数の方が来ておられると思います。

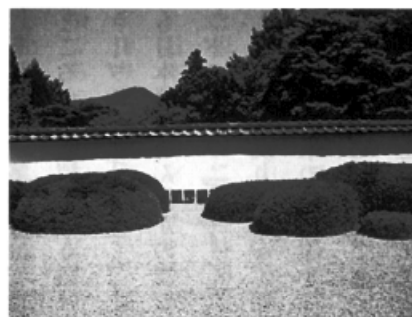
ところが当時、造園の分野に関しては、誰一人として来なかったわけです。おそらく公園づくりなどは建築や土木と比べてそれほど緊急性を要しないという時代の要請の差があつたのだと思います。それに日本の場合、緑を扱う技術としては、伝統的な庭園技術がありました。これは憶測ですが、伝統的な庭園技術を近代国家にそぐうような形に展開していく考えがあつたのではないかとも思います。大工さんが建物をつくっていたのが建築に置き換えられた、そのことは少し事情が違ったということです。それが結局、今日まで影響しているという感じがします。むしろ、私自身は、造園とランドスケープ・デザインは、重なり合う部分もたくさんあるけれども、単純に「」で結んでしまうわけにはいかないという立場をとりたいと考えています。

その場合に「じゃあ、造園はいらないのか」というと、そうではなくて、やはり造園は、確立したひとつのモノづくり、緑にかかわる技術体系として絶対必要なものだと思います。ですから、ランドスケープ・デザインは建築、土木、造園といったハードなモノづくりの技術体系とは別個に成立し、それらを調整するプロフェッションとして

こだわりであるわけです。

近代に入りますと、首都の東京をはじめ大きい都市にはやはり公園がなくてはいけないと考えられました。幕末から明治の初期にかけ、幕府や政府の役人がたくさん欧米の諸都市を回りました。先進国の近代都市の中には必ず公園がある。公園がなくては脱亜入欧を図る日本の国策にのった都市の造形とはならない、と当時の人は考えたのだと思います。そういう発想から公園をつくることはありましたが、じゃあ、一体その公園というのは何なのかということに関しては、ほとんど議論がされないうままできています。ご専門の方、特に公園緑地行政に携わられている方はよくご存じですが、都市公園は、都市計画法という都市施設のひとつにあたります。ただしその条文には公園とは一体どういうものかという定義は一行も書かれておりません。直接都市公園を扱うところに関しては、都市公園法という昭和三十一年にできた法律があります。この法律、最初から最後まで繰り返して「公園とは何か」という定義は見当りません。「公園はこれこれの施設によって構成される」と、公園の中に設置するべき施設はかなりきっちり明記をされているのですが、「公園って一体何なのか」という定義はないわけです。

明治から大正、昭和にかけてつくられた公園の多くは、いわゆる施設の集積体というところとらえ方ができます。十年ほど前に大阪で「八幡屋公園」のデザインコンペが行われましたが、ここで入選した提案でも、例えば運動場、野球場、プールがある、入り口に広場がある、駐車場がある、体育館がある、テニスコートがある、それらの施設の間の部分は日本庭園的なゾーンや芝生広場のゾーンで埋めるという構成になっています。極端になると、「○○植栽」とか「植栽帯」とかという言葉で施設として位置づけないと、緑も植物も公園の中に持ちこめない。要するにわが国の公園づくりは施設にこだわりながらなされてきたということです。これがおそらく造園という職能が日本で社会的な存在理由を固めるひとつの方法になり、昭和期、特に戦後、そういう傾向が非常に顕著になったわけです。



2・3-2 正伝寺庭園



2・3-1 桂離宮庭園

位置づけてはどうでしょうか。それでは実例を見ていただきながらお話を進めていきましょう。

写真2・3-1は京都の桂離宮、写真2・3-2は同じく京都の正伝寺というお寺の庭で、両方とも伝統的な日本の造園を代表するものです。江戸時代には造園という言葉はなく、「築庭」とか「築山」という呼び方をしていました。基本的には造園の技術体系はハードなモノづくりが中心です。コンクリートや石ではなく緑を中心に扱うからハードではなくてソフトだという言い方もありますが、むしろ物的な存在としてのモノを扱うところに本質があるという点では、ハードだと思います。具体的な形をどうこうするという点からいうとやはりモノにこだわったつくり方になっているわけです。

桂離宮、これは池泉回遊式の庭園としてはおそらく日本では最も完成度の高いものだと思います。ここでは、一つひとつの灯籠の位置や、松の木の形、石組みの形など、物理的なものの形が実は非常に大切にされています。一方の正伝寺ですが、背景に見えているのは比叡山ですね。借景の技法を用いて、庭の空間と、その外側の部分との関係をつくり出そうとはしています。しかし、ツツジとかサツキの刈り込みがあり、こういったモノのアレンジの仕方、あるいは形のつくり方、あるいは背景の土塀、こういったモノとの関係が主体です。こういったモノの部分で「形」に意味を収斂れんさせていくというスタイルが伝統的な造園のひとつの

は、自分でこういう形を考案したのではなく、彼が留学したドイツから持ち帰った図集の中に載っていたものをそのままコピーして、図面の上で切り貼りをしたんですね。さきほど申しましたように、明治時代に建築や土木は海外から技術者を呼んできて、直接指導にあたったり、具体的なモノづくりをさせた。それに対して造園はそうではなかったわけです。どうしても、いわゆる「図」として認識されるものが必要になり、そのために西洋的な形を求めざるを得ないという状況がありました。そうした状況でこういうことが行われてしまったのです。

日比谷公園の都市公園としての評価はまた別の部分にあります。あれだけ高密度化が進んだ東京の中心部に百年近く公園として存在し、緑のヴォリュームはかなりのものとなりました。都心に残る緑のオアシスとしての価値は揺るぎないものがあると思います。しかし、それは緑の存在、さきほど言いました造園的な価値の部分に多くを負っており、風景として見た場合にこれが果たして現代都市を象徴しているかどうかの評価は、また違ってくると思われると思います。

現在に至るまで、日比谷公園ではさまざまなつくり替えが進んでいます。競走路の部分は今では大きな芝生広場で、地下に駐車場がありますし、音楽堂ができたり、図書館や日比谷公会堂ができていたりしております。こうして随分変わってきてはいますが、施設の集積というふうに捉えられる点では不変です。日比谷公園は、その後、日本の都市の公園づくりの模範のように扱われてきましたが、その底流には造園的な考え方が脈々とあったのではないかと思います。それは、さきほどから繰り返し申しておりますように、やはり「モノづくり」であり、「風景」ではないと感じられます。

これに対し、よく日米の比較で引き合いに出されるのは、ニューヨークのセントラルパークです（写真2・3-4）。規模は全く違いますが、都市の中の緑の空間という扱い、造園的な意味から言いますと、かなり似通ったものだと考えられがちです。周辺はすべて非常に高密度な市街地が形成されております。マンハッタンですから当然

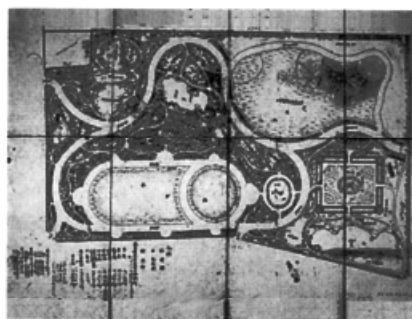


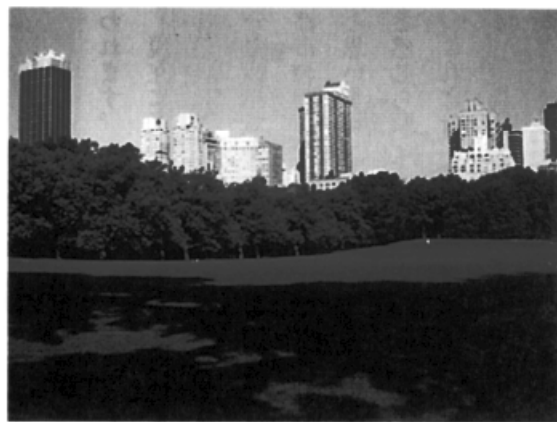
図2・3-1 日比谷公園開園時の平面図



2・3-3 国際花と緑の博覧会（1990年）

次に出てくる傾向は「花と緑」という言葉に象徴されます。写真2・3-3は一九九〇年に大阪の鶴見緑地で開催された「国際花と緑の博覧会」の一コマです。ここでは天幕をつくって、それなりの景観、風景をつくらうという意図はありますが、やはり主役はモノとしての「花」あるいは「緑」だったわけです。例えばごみ箱を隠すといいますが、お化粧をするために使われる緑や花もあります。ここではやはり、置かれているものが花であり、緑でなければ意味がないわけです。つまり、「花と緑」の物理的な存在感にすべての意味を帰着させているという意図があるのです。このように、日本の造園の分野は、ハードな、緑はハードと言うかどうか問題があるかもしれませんが、モノとしての空間をどう扱うか、というところに主眼をおいてきたと考えられます。それをランドスケープ、あるいは「風景」という言葉に置き換えることが果たしてできるかどうか、今もって議論の余地があるのではないかと、むしろそれぞれを別個に考えた方がいいのではないかとこの考え方を私自身は持っております。

もう少し時代をさかのぼって考えてみます。図2・3-1は東京の日比谷公園が一九〇三年に開園したときの平面図です。この平面図は当時の東京帝国大学林学科教授の本多静六博士が描いたものですが、楕円形の形をしているのは競争路、要するに運動施設です。それからその右側に楕円形の花壇があります。また、園路のパターンや線形は、日本庭園にはないようなもので、イギリス風景式庭園の中に出てくる曲線によく似ています。実はこれを設計した本多さん



2・3-4 セントラルパーク

ですが、その中に広大な緑の空間が確保されています。

セントラルパークが計画され、建設された当時のアメリカの大都市では、産業革命以後急速に人口集中と都市化が進み、劣悪な居住環境が形成されておりました。そのような劣悪な環境の中には、やはり緑の空間はどうしても必要である、それがないと完全にストレスフルな環境になり、都市としての機能が果たせなくなると考えられていました。また、当時は都市計画の分野以外にも慈善的な社会活動家たちがたくさんおり、そういった人たちにとって緑の空間をつくるということは、社会改良事業の意味もあつたわけです。

また、産業革命以後、機械の持つ力が大きくなってきました。それまでは西洋社会においても、いくら人間が自然の主だとしても、自然の持つ治癒力が圧倒的に勝っていたわけです。それに対して産業革命以降は、機械力が圧倒的に勝つていたわけです。それに対して産業革命以降は、自然が自ら傷あとを治していく、癒していくキャパシティをはるかに超えた大きな力で自然を蹂躪（じゅうりゃく）していくという状況をつくりました。これに対して、やはり人間が自然の側に立つて回復の手助けをしてやる、そういう態度を示すことも必要になってまいります。それが公園という形で現われてきているということになります。自然に対する人間の側の力というものが優位になってしまつて、とんでもない環境ができてしまった。それに対峙（じ）すべき空間をつくるという極めて社会的な意義、社会的に必要な事業として公園づくりが認識されていたわけです。

それに対しさきほどの日比谷公園は、近代国家の首都としての体裁を整えるためにどうしても公園が必要だとい

う要請のもとでつくられております。同じ緑の空間をつくるという要請に対しても時代背景が違っております。そのあたりを一緒にしない方がいいのではないかと思います。ちなみにランドスケープ・アーキテクチャあるいはランドスケープ・アーキテクトという語を社会的な職能を表現するものとして最初に使ったフレデリック・ロー・オルムステッドという人が、実はこのセントラルパークの筆頭設計者であつたわけです。今、お話しいたしました公園という空間への関わり方ひとつをみても、造園とランドスケープ・デザインの類似性と相違点が浮かびあがってくるのではないかと思います。

二 ランドスケープ・デザインの手立て

では、ランドスケープ・デザインという行為は何をするのかということですが、これはさきほどから申しておりますように、ハードなモノづくりだけではないわけです。ですから、モノづくりとしての確固たる技術体系を基盤に持っているかと言えば、「今のところ持っていない」といわざるをえない。しかし、物的な環境形成にかかわっていくということになりますと、一体何ができるのかということはある程度提示していく必要があります。そこで、ここでまずランドスケープあるいは風景を考えるためのひとつの枠組みを示しておきたいと思ひます。

まず基本的な認識として、私は風景はつくるものではないという考え方をとっています。ハードな技術体系をもつてつくり上げるものではなくて、実際にはそこに在るもの、すでに存在しているものという解釈がまずできるのではないのでしょうか。さらには、風景は、それ（風景）を知覚する人との関係を通じて、その人の目の前に立ち現れてくるものである、という解釈もできるかと思ひます。風景はつくられるものではなく、立ち現れてくるもの、ランドスケープ・デザインは風景をつくるのではなくて、風景が立ち現れてくる状況を設定する、状況を準備する、舞台設定を行うという言葉に言い換えてもいいかもしれませんが、そういう行為であると私自身は定義しております。



2・3-5 バーネットパーク

るものの違った側面、新しい意味が発見できるような状況をつくることだと考えられます。この二つの手立てをもつて、ランドスケープ・デザインの行為とを考えていただければと思います。

この場合、環境の中の流れに投入するもの、あるいは既存の環境に対峙させるもの自体に特定の意味を持たせることは控えるべきです。付加するもの、それ自体に大きな意味を持たせると、造園と変わりなくなってしまう。そうではなくて、それと実際に立ち現れる風景との関係に意味を見出だすということです。ここには、すでにある状態から何かをマイナスする、引き去るにより新しい意味を発生させるという行為もあります。具体的にいくつかの事例を説明させていただきます。

最初の事例は、環境の中の「流れ」に対してどう対応したかというものです。写真2・3-5は、ピーター・ウォーカーのデザインしたアメリカのテキサス州フォートワースにあるバーネットパークです。状況は、東京とよく似た高密度にビルトアップした都市環境の中のひとつの広場で、周囲にたくさん建物が建っています。ここでは人の動きをどう可視化するかがテーマになっているようです。さまざまな方向から広場を横切る歩行者の動きを園路の形態によってコントロールして「見せる」ということです。

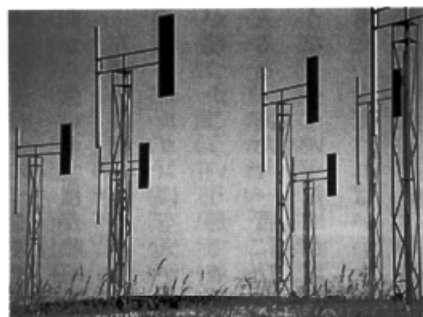
天気のいいウィークデーの昼食時間帯になると、ものすごい数の人が行ったり来たりします。ある人はゆっくりしたテンポで歩く、ある人はものすごい早足で行く、二人で歩く人もいるかもしれない、あるいは途

す。ここに建築や土木やそれから造園といわれる技術体系との決定的な違いがあるとお考えいただけると思います。

建築、土木、造園というのがどちらかと言えばモノづくりのためのハードな体系であるのに対して、ランドスケープ・デザインはソフトな技術体系だと考えてもよいでしょう。現在のところ、建築や土木や造園のさまざまな技術体系、建築であれば空間構成の技術とか構造とか、それを建物にしていくな建設技術、土木ならば構造的な問題、耐久性の問題、あるいはコストパフォーマンスといったもの、造園というならば、おそらく植物やその生育基盤を扱う技術体系、あるいは最近では環境共生のためにエコロジカルな環境づくりの技術体系という言い方がされるとありますが、そういった技術体系をうまく組み合わせながら「風景が立ち現れる状況をつくる」、そういう領域だと考えていただければいいと思います。では、具体的にどういう手立てがあるのかということになりますが、私自身は今のところ二つあると考えております。

一つは、われわれを取り巻く環境の中にはさまざまな動き、あるいは流れのようなものがあると仮定して、そこに何らかの働きかけを行うことです。我々が生活する環境の中にある流れは、例えば空気の流れ、人の流れ、あるいは時間の流れというものがあり、時間の流れの中には、時間が経過してゆくとか、春夏秋冬や朝昼夜の時間のサイクルもあるかと思えます。それから、エネルギーの流れというものもあります。さまざまなものの流れ、環境の中に感じられる流れがあるのですが、その流れは何もせずに置いておくとかわれわれの目には見えないし、感じることもなかなか難しいわけです。ランドスケープ・デザインというのは、その流れに何かを投入したり布石をすることによって、その流れの中に渦や淀み、淵や瀬といったものをつくることです。それが実際の流れの中で風景として見えてくる、そういう行為ではないかと思えます。

もう一つは、すでに存在する環境に対して何かその環境に対峙し得るものを挿入することです。対峙するあるいは対置する、英語で言いますとコンフロンテーションとかジャクスタポジションですが、それによって、すでに在



2・3-7 ウインドガーデン

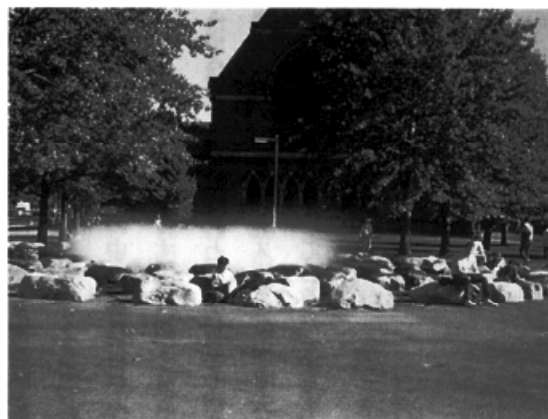
重要なのはモノの形よりも、ここで発生する「コト」です。この噴水は、大学のキャンパスの中で動線の輻輳する場所とか、人の流れの頻繁なあるいは交錯するような場所に配置されていますから、一瞬、人の流れに淀みができたりするわけですね。そこにひとつの風景が立ち現れる。風景というのは非常に壮大なスケールで認識されるものだというふうに考えがちですが、逆にヒューマンなスケールで発生する小さな風景もあると思います。

一方では、空気の流れを風景に反映させるものもあります。写真2・3-7はアメリカのシアトルにある国立海洋大気科学研究所の中の「ウインドガーデン」と

中で腰を下ろしたり、立ち止まってお話をする人がいるかもしれない。そういった人の動きが「風景」として現れてくるんだという認識です。グリッドパターンや対角線状の園路の形自体には、特に意味を持たせていない。むしろ機能的に人の流れを処理するためにつくっているわけです。地上レベルのある地点から見ると、園路が重なって見えます。そうすると遠い所、近い所、速く歩く人、遅く歩く人、そういった状況が非常に面白い現象として見えます。

風景のデザインというのは、実は「現象」のデザインで、モノのデザインではないわけです。それが最も如実に表されている例ではないかと思えます。人の動きと、環境の中の動き、流れの中の人の動きを主たるテーマにした

風景のデザインです。しかし、園路の形そのものには特別の意味を持たせていないということがポイントです。



2・3-6 タナーファウンテン

写真2・3-6もピーター・ウォーカーのデザインで、アメリカのハーバード大学のキャンパスの中につくられた小さい、本当に小さい噴水です。日本でもかなり紹介されていますので、ご存じの方もたくさんおられると思います。噴水というのは、池があつて真ん中に水が吹き出すようなものが置いてあるというイメージが一般的だと思いますが、これは少し違うものになっています。具体的には、全部で五十六個だったと思いますが、何の変哲もない岩を同心円状に並べただけです。そして真ん中から、圧力をかけた水が半球状に噴出する。写真でおわかりのように、この石の高さや大きさは腰掛けてちょうどいいように、あるいは地べた

に腰を下ろしてもたれ掛かってもちょうどいいように置かれています。それから二人が向き合って座れば、会話をするのになんかいいくらいの距離関係になります。冬は、水の代わりにスチームが湯気のようにわあーと出てきます。ポストンの近くですから冬は厳しくて積雪がありますが、雪が積もった状態では全く違った表情になって見えるのです。

要するに、石の並べ方やサイズにはかなり注意が払われていますが、石の形自体にはほとんど意味はないわけです。石もなるべく同じような似たような石にして、形に意味を持たせてはいない。これはある意味では、日本の枯山水の趣味とは全く正反対の考え方で石が配置されているわけです。むしろさまざまな使われ方というか、人の行為を介した現象の現れ方があります。それは、形態的にはほとんど意味を持たないものをここに布石として打ち、その結果、いろいろなものが立ち現れてくる現象として認識される状況ができるということ、そういう状況をこの石の並べ方、それから水の使い方、スチームの使い方方で表現しているわけです。

いう名前の小スペースで、環境芸術家のダグラス・ホルスの作品です。ここは海岸にあつて、一年を通して同じ方向から強い恒常風が吹く場所です。

左側の長細いのが、「ウインドオルガン」という風を受けとめて音を出すオルガンのパイプです。右側の板は、ウインドオルガンに空気が入ってくる方向をコントロールするための板で、風向きに応じて方向が変化します。これが幾つかこういう形で並び、それぞれ長さが違って音色が異なる。風の強さによっても音が変化します。この中に入ると、あたり一帯にひとつの領域感が得られます。非常に低周波なんです、ぼーっという音が聞こえてくるような、そういう領域が形成されているわけです。これは風の動きを人が知覚できる音に変換するための装置だとお考えいただければいいかと思います。ただ、変換装置自体の、例えばウインドオルガンの形や方向を制御するもの、あるいはポールそのものに装飾を施さない、これ自体は特別な意味を持たない、ということが大事です。これはある意味では「大気の流れ」を捉えているものです。



2・3-8 鶴牧東公園

四つめは日本の事例で、東京都の西部に開発されている多摩ニュータウンの公園です(写真2・3-8)。一見すると何の変哲もない芝生の山です。人工的につくった山です。多摩ニュータウンは丘陵地にあり、開発にあたって大量の土地造成が必要とされるのですが、その過程で出た土を利用して小山をつくったわけです。ご覧のように普通の山ですが、これも形自体に興味を持たせているのではなく、むしろこの山を基盤あるいは舞台として発生する風景が目的であるという発想につながっています。

この写真は夏のものだと思います。スロープは非常になだらかにつくってあつて、この山を取り巻くように頂上まで登って行くことができる。自転車でも上がって行けるし、乳母車を押しても上がっていきける。車椅子ではちょっとしんどいかもしれませんが。周辺は高層の建築物がないものですから、見る方向によっては、向こうには空と流れる雲しか見えない状況が発生いたします。

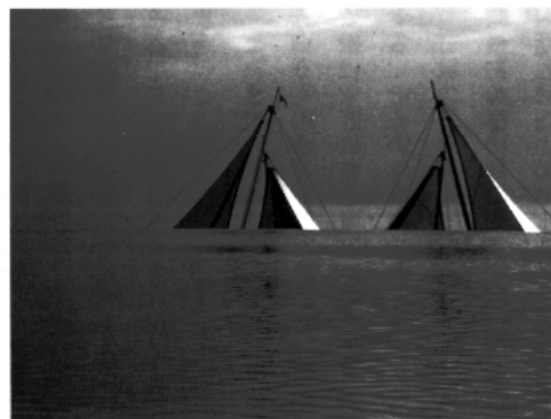
しかし、時間や季節によっていろんな表情を見せます。冬場になると、夕暮れに頂上から風を飛ばしています。夕空を背景にカイト(洋風)のシルエットが浮かんでいる、そういう状況が出てきます。また、数年に一度くらいは東京にも大雪が降ります。そうしますとここでソリ滑りをしたり、実際にスキーをする人もいたようです。

また、ときには野外コンサートの風景が発生します。山の反対側に小さなステージがあり、アマチュアのオーケストラが演奏会をやると、山の斜面が観客席に変わるわけです。こういう状況が年に数回現われる。この山は物理的な実体としては非常に単純な形をした土の固まりです。デザインの的にその山の形自体に特別な意味を付与しようとする意図は全くありません。そうではなくて、時間の流れ、季節の流れ、それから人の流れ、そういったものをここでうまく受け止めて、風景に転換するための装置として機能させようとするものと理解できると思います。

これまでの四つの事例を通じて、環境の中の「流れ」というものを風景に変換する、そういうデザインとは一体どういうものかということをお見せしました。

次に、既に在る環境に対して何かを挿入する、あるいは何かを差し引くという行為で、新しい風景の意味を創造する、そういう事例をいくつかお見せいたします。

最初の事例は、東京都江戸川区の「葛西臨海公園」という東京湾に面した公園です。そこに水族館がありますが、お話ししたいのは水族館自体のデザインではなくて、水族館の屋上のデザインです。この水族館へのアプローチは、



2・3-9 葛西臨海水族園

外部から階段を上がって一度屋上に出て、屋上からドームの中をエスカレーターで降りて、中を回遊するという形式になっています。円形の屋上の四分の三は、水面です。

ここでは、屋上の水面と東京湾の海面が重なって見える状態が、重要なデザインの要素です。手前に、ある高さで屋上の水面が見え、東京湾の水平線はその奥に見えます(写真2・3-9)。曇天のときなど、太陽光の具合によっては、空と水面が同化してほとんど見分けがつかないような状況が東京湾ではよく起こります。おそらくこういう光景というのは、東京湾でも葛西の立地、ロケーション、向こうに何も見えない、埋立地も見えない、工場も見えない、港の施設も見えない、そういう状況で初めて可能になります。東京湾の海面と手前側の水面の連続性で、この場所が持っている風景のひとつの特徴がきれいに見えてくるわけです。風が出て波が立つ状態になりますと、水面のテクスチャの細かい海面のテクスチャと、光の反射の仕方に若干差が出ます。ここで初めて境界線が意識されるようになります。

ここには、時間の変化や気候の変化など、さきほどからお話ししている「流れ」、環境の中のさまざまな流れを受け止めるその受皿としての機能もあります。しかし、それよりも何よりも、実際にすでに存在している東京湾という水面との関係、それに新しいこの水族館の水面を対峙させるということで、初めて両者にある種の関係が成立する。視覚的な関係が成立し、それによってこの場所が持つ特徴、別の言葉で言えば「場所性」が初めて風景に変換さ



2・3-10 奈良原公園／宝野公園

れてくるわけです。

さきほど、新しく付け加えるという方法とともに、何かを引き去るというネガティブな行為もひとつの方法だと申しました。写真2・3-10は、さきほどご紹介した芝生の小山がある多摩ニュータウンの公園にすぐ近い場所にある公園です。これは、富士山の山頂の見え方とニュータウンの中のひとつの空間の視覚的な関係によって、風景が成立していると理解できるものです。

手前の山並みは丹沢で、その背後にチラリと見えているのが富士山の山頂です。富士山がこれぐらいに見えるロケーションに、多摩ニュータウンがあるわけです。ご存じのとおり、東京の近辺で富士山が見える場所とか位置は非常に大きな意味を持っています。例えば古い地名の中にも富士見坂とか富士見台とか富士見通りとかいう言葉が出てきます。

ところで、この芝生の細長い空間は公園の敷地です。公園の中にこんな空間をつくることはあまりないわけです。日本の公園というのは、施設がぎっしりと詰まっている、悪い言い方をすると幕の内弁当のように色とりどりのさまざまな施設がぎっしりと並べられているというスタイルが多いのですが、ここではあえて何もしていない。むしろ中が空っぽのボイド空間を公園の中に導入しています。もともとあった何かをここから取り去って、こういう空間をつくり上げることによって外と内の関係、つまり富士山、あるいは丹沢の山並みと、ニュータウンの関係をくり上げていくわけです。言い換えれば、ボイドな空間をそこに置くということ、新しい富士山の意味、この街にとっての富士山の意味をつくりあげていると理解できるかと思います。