

「OKAZAKI WALKING MAP

～描くことで見えてくるものがある～」

人間環境大学

教授 島崎 義治



こんにちは。人間環境大学の島崎義治です。今日は皆さんにご自分の町のイメージみたいなものを描いていただこうと、そんなふうを考えております。講演を聴いていただくだけではなくて、実際に見ていただくというか、やっていただいた方が良いでしょうなと感じまして、1 時間程スライドを見ていただいて、残り 20 分ぐらいそういった形で実際に思いを描いていただいて、あと残り時間で質問をしていただけたらと思います。講演というのは私の方からの一方的なシナリオで皆さんにお伝えすることばかりですので、この最後の質問というのが非常に重要だと思います。双方向に色んなやりとりをさせていただくというのが思わぬ事を喋れたりですね、あるいは思わぬことをお聞きできたりしますので、是非皆さんご質問の方をお願いしたいと思っております。

1. 町を描く

まずタイトルの「描くことで見えてくるものがある」ということなんですけれども、何を描くかということ、町を描いていこうということですので、私の分野である、建築あるいは建築の設計という事から、景観とか都市とか、それから町づくり、そういったことが今日はキーワードになってまいります。そういった側面から、町づくり、建築、あるいはちょっと馴染みが少ないかもしれませんが、デザインというような面から町を見ていただこう、そういう会になろうかと思えます。と言うと皆さんは自分の町をいつも見ていらっしゃると思うんですね。いつもいつも。会社へ行く時、それから学校へ行く時、買い物へ行く時、皆さんの自らの近くの町を見ていらっしゃると思うので、今更何を見るんだとか、あるいはどんな町を描くんだとか、そんな思いも感じられているんじゃないかなと思います。それから岡崎に来てまだ2年しか経たないので岡崎の何が分かるんだというようにお思いになるかもしれませんけれども、町って私の自分の住んでいる町もそうですけれども、見ているようで案外見ていないんですね。見えているようで見ていないのではないかなというように思います。それは身近のもの、当たり前のもんというように思いが皆さんにもあるし、私にもあるんですが、そこを少し視点を変えていただいて、ちょっと違った角度から町を見るということを今日は1日この会で楽しんでいただけたらと思います。

岡崎の町というと、よくお聞きするのは「家康のつくった町」だとかですね、「城下町」だとか、あるいは「ものづくりの町」だとか、「空洞化の町」なんて言われるんですね。空洞化の町というと何か廃墟のようなイメージを持ってしまうんですけども、でもそれは皆さんの常識とかあるいは教えられた知識の中で感じられている事、あるいは慣習でそういうように言われて、それでお思いになっているのではないかなと思うんですね。私達というか、少なくとも私には、岡崎を見てみるとそんなものはどこにもないんじゃないかなと。家康が町をつくるとか、ものづくりが町をつくるのか、そんな思いがするわけです。町をつくるものというのは、現実の町がそこにあって、皆さんの生

活が重ねられていって、岡崎の町が出来上がるんじゃないかなと、そんなふうに強く感じております。その岡崎の町は本当に素晴らしいものじゃないかなと思います。日本には、沖縄だとかあるいは北国など、多くの素晴らしい集落があるんですね。それからこの近くだと郡上八幡は水の水系をうまくみんなに分かち合っていていい町並みを作っているというように、街並みの教科書の中にもたくさん出てくるんですけども、岡崎はそれに負けないくらい非常に素晴らしい町並みが出来ているんじゃないかなと思っています。だからそんなに素晴らしい町なのに空洞化とかそんなことで、本当の町を見る目を失っていただきたくないなと、感じております。空洞化なんていうのは都市であればどこにでもあるものなんですね。皆さん、京都の町並が素晴らしいと思っていられちゃるでしょうけれども、昔から京都の町が全て瓦で、格子で覆われてて、全て完成した町というのではないんですね。名古屋でもそうですし、東京もそうですし、ニューヨークだって全てが完成しているわけではないですね。空洞化がたくさんあるわけで、あまり空洞化、空洞化って言わない方がいいのではないかなと。だからこそ見えなくなってしまふんじゃないかな、と思っております。ですから今日の主旨としてはちょっと視点を変えていただいて、岡崎の自分達の町をもう一度見てみようと、そんな試みです。

2. デザイン的な視点

私は、学生達と一緒にこの岡崎を見る目っていいですか、見る目の代わりになるものが地図、マップになるわけですけども、このマップ作りを今年から本格的に手がけ始めた所で、今後もう少し進めてみたいと思っておりますし、皆さんの今日の反応だとか、色んなご意見、そういった面をうまくマップに表せていけるものなのか、いけないものなのか、今日の講演で、私自身も実感していきたいと思っています。

町っていうのは向こうから語りかけてくる、人が語りかけるように町が語りかけてくるものだと、そんなふうに考えるところから、町とそれから、私達との接点が出来てくるんだと思うんですね。ですから何を語りかけているのか、どんな意味を持っているのか。ああ面白いなとか、面白くないなとか、楽しいなとか、ちょっと変わっているなとか、あるいは町の表情だとか、町の凹凸だとか、そんなものを感じてもらいたいと。そして、それを記録していこうと思っています。町づくりだとか、町を調査するということになると大抵は統計などといった面から調べたり、あるいは歴史的側面からなんですね。私は歴史というより、時間の重なりには興味があるんですね。だから止まった歴史よりも皆さんが積み重ねられている時間の重なり、町にも重なりが出来るわけなので、そんなものの方が大切じゃないかなと思っております。それは、これまで私が携わってきたデザイン的な視点、そんなものかもしれません。ただ、デザインというのは皆さん多分何か直感的な美意識とかひらめきとか、そんなもので何か格好良いものを作るんだと思っていられちゃるかもしれないんですけども、ちょっと違うんですね。デザインっていうのはそんな表面的な事ではなくて、ちょっと難しい言い方になるんですけども、ものの仕組みとか内容とか成り立ちっていうか、そういったものを見ていく。それをはっきり明らかにさせる。つまりものの本質みたいなものを明らかにする事がデザインなんじゃないかなと思っております。ですから最初に私自身の紹介も含めて、そのデザイン、建築の設計の事例ですね、先ほどご紹介いただきましたように東京ですと大

学のキャンパスの設計をやってきたわけなんですけれども、そちらを少し見ていただきながら、デザインの見方というのをご紹介して、それから岡崎の町へ入っていきたいと思っています。

3. 明治学院大学キャンパス



これは私が設計したのではないんですけれども、スウェーデンのマルモ市にある図書館なんです。北欧というのはデザインの素晴らしく、こうやって図書館にラウンジがあって、ひとりの人が腰掛けているんですね。もう少し人数が集まってくると、これに関係っていうものが出てくるわけですね。人と人との関係が出てきて、ここにラウンジという空間が作り上げられてきて、それぞれ目的とか形というか、そういったものが作り上げられるわけなんです。もっと集まってくるとこういう広場のようになっていくわけなんですけれども、広場の中でもこうやって一人でワークをされている方がいるんですね。今は携帯でパソコンを持ってテーブルに座ると、全て会社のデータと繋がる事ができるので、一つの仕事場になっていくわけなんです。一つの仕事場が出来て、こういったものが積み重ねられて、事務室といわれる何か一人ひとりがいろんな作業をする姿が出来てきて、もっとたくさん集まるとこういう今の個人の活動を中心としたオフィスが出来てくるんですね。今、新しいオフィスというのはみんな個人個人が自由に働いているわけなんです。或いは逆にこういうオフィスだとまた別の意味を持っているわけなんです。課長がいて、係長がいて、書類を管理する事で仕事が進んでいくと、こういうオフィスレイアウトになっています。それぞれデザインというのは表層的なものとか付け加えたもの、プラスアルファのものとか、あるいは装飾的なものではなくて、もの凄く本質的なものなんです。ですからいろんなデザインをやってきたわけなんですけれども、それぞれいろんな本質をもっているんです。

大学の設計をする時は大学と学生との関係が重要になってくるんですが、それが現れてくるわけなんです。それを表そう、学生と大学との関係を新しく築いていこうという事で大学のキャンパスを作ってまいりました。それが、私が 15 年ぐらい取り組んできたんですけれども、先ほどの内井昭蔵という建築家と一緒にずっとやってきた仕事なんです。



ちょうど、ここに国道1号線が通っていますけれども、それをずっと東の方へ日本橋のちょっと手前の所に明治学院大学があります。国道1号線から眺めた景観がこういうもので、明治学院大学というのは古いミッションスクール、キリスト教系の大学で古い建物も残ってしまっていて、それからこの大きなものが私達が手がけた建築です、それから今日主に見ていただくのは更にこの奥にもキャンパスが繋がっておりまして、その部分を見ていただこうと思っております。



中はこんな感じなんですけれども。こちらが道路側なんですけれども塀はないんですね。キャンパスからそのまま大学の中に入れるようになっております。それから正門というのもあるんですけれども、正門からずっと入ってきますと長いキャンパスで、そのアクセスというのが非常に特徴があるんです。左側に見えているのがチャペルですね。こうやってずっと中に入っていくと古い宣教師館も残っております。この奥に大学の、これが本館になっていまして、中に教室も研究室も図書館も入っているような、東京の都心の大学なものですから全てをここに複合的に入れ込んでいます。教室の窓なんですけれどもこんな窓をしていたり、これは研究室の窓だったりするんですけれども、更に奥に入ると広場とパレットゾーン、これは学生の人々が公募で付けた名前なので、普通は福利厚生施設とか言われて、食堂だとかカフェテリアだとか練習室だとか体育館それから部室、そういったものが入っている建物になります。一番奥が学生達のゾーンになるんですけれども、こうやって広場に面してくつろげるような場所があったりもします。



これは本館の中の図書館ですね。大学というのもう十数年ぐらい前から大学改革というのが進められてきて、大学が学生を管理するのか、あるいは解放してあげるのか。学生を人と見るのか、あるいは物と見るのか。そういった事によって大学のデザインが変わってくるんですね。あるいは解放するのか縛りを設けるのか。これまで昔の大学というのは縛りがあって、管理をして、閉じこめて来ていたわけなんですけれども、今は段々と、学生を人と見てこようと。そういうように考えられてこういったものを作ってくるわけです。これは大学の本館の中の図書館ですね。こうやって本に囲まれて出来るだけ学生の人達をくつろがせてやろうという、そんな思いですね。



広場があって、このパレットゾーンというものに入ってまいります。こんなふうに学生のラウンジになっているんですね。奥の緑は借景なんですけれども、こうやって学生がくつろげる場所をつくっていく。これまでラウンジというと学生を早く回転させなきゃいけない。あまり居心地が良いと長居をしまして駄目なんだと言われていたりしたんですけれども。そうじゃなくて一日中ここで授業に出なくても勉強している学生も結構おります。ここにはモスバーガーが入っていて、コーヒーもハンバーガーも食べれるという、そういう場所ですね。ですから大学生に対する考え方を変えなきゃいけないんですね。こんな学生にもったいないとかっていう発想も昔だったら出てくるんですけれども、もったいない、じゃなくて、こうやって日常生活を送らせる、家でもこういう所でやっているし、休みの日には都心に出てお茶を飲んで映画を見てという事をやっているわけなので、それと同じような事を大学にも作ってあげようという、そんな思いです。



これが1階のダイニングラウンジ。今までは食堂と呼ばれて食事する為の場所なんです。ですから10分や15分かそれぐらいで交代といていたんですけれども、それを1日ここで食事をしていても良いような。食堂もこれまでの生協ではなくて、外食系の産業で運営してもらっています。明治学院大学というのは生協の、生活協同組合の創始者が卒業したところなので、非常に大学の方は悩んだんですけれども、最終的には生協ではなくて民間の食堂業者が入っています。こんな感じですね。ですからデザインというのは格好良いものだけを作ろうと思っても作れなくて、やはり大学と学生を、この中のものをどう見るかという事を変えない限り変わっていかないんですね。



これは地下のインフォメーションラウンジといいまして、練習室とか体育館だとかそういうものを町のジムと同じように予約をして手続きをとって、誰でも自由に借りれる。それまでは体育系の体育会に所属しているクラブだけが自由に使えていたりしたん

ですけれども、そうじゃなくて、一般の教職員も予約をして使える。もちろん学生が対象なんですけれども、ラウンジで休んだり、あるいは練習が終わった後にミーティングをするとかですね、そういった場所としても提供しています。大学だから特殊に見えるけれども、一般社会ではこれが普通なんです。一般のジム、トレーニングジムはこんな感じになっていますので、そのように提供する。それから音が外にあまり漏れないように全部地下に入っているんですけれども、こうやってサンクンガーデンという外から光が入る広場を作って、ここでみんなは待ってたり、たむろしてるわけですね。



これが体育館ですね。体育館は、学園祭で野外のロックコンサートをやっていたんですけれども、それが近隣との関係でやれなくなってしまって、こういう地下の体育館の中でロックコンサートもやれるようになっていきます。こんなふうにして学生と大学との関係を変えていく。それから部室というのが大学にはあって、何か閉鎖性とかあるいは学生の自治、独立のシンボルみたいにして、学生達は牙城を守ってきたわけなんですけれども、先輩達からの伝統を守って、その牙城、自分達の城を守るといえる、そういう事だったんですけれども、明治学院では全部開放しまして、明るい9つのクラブが共有する、音楽クラブと演劇クラブが語り合っって新しい文化を創るというようなことを学生達にお願いをして、今こういうオープンなものが出来ています。先輩達から受け継いだいろんな伝統のものというのは、マンションにトランクルームがあるように地下にトランクルームを作ってそこに全部入れてあるんですね。ですから、地上は全て開放して交流の場としています。交流の場でもありますし、それから今彼らは自己表現したいですので、自己表現出来るように外に対して窓を設ける、と向こうに見えるのはさっきのラウンジなんですけれども、ラウンジに向けて開放し、ショーウィンドウのように自分達の活動を表に出していく、そういう場所を作っております。これがずっと私がやってきた大学のキャンパスですね。



大学というのはまあちょっと堅いような所もあって、大学の正門というのは明治学院も非常に人を圧するようなところもあるんですね。今回つくったもう一つの門はこうやって蛇腹のようにして開く。穴が空いていて中が見通せる。ほとんど門の役目は果たさないんですけれども、そこで休みの日には車と人を止めるという、そんな柔らかな感じを持たせようと、考えてまいりました。

明治学院大学をご紹介したのは私がこんな事をやりながら町を今見ているんだということ、それからデザインというのは、物の見方とか価値観とかそういった視点を変える事が非常に重要だという事です。

4. 町、景観をどう考えるか

これは私が何を言おうとしているかという、町も同じで町を物として扱うのか、生きている何か私達の生活の器として考えるのか、それによって大きく変わってくるわけですね。ですから市民というのもどういうふうにか考えるか。あるいは街路樹というのは管理するものなのか、それとも市民の憩いのために植えるものなのか、行政の立場の人の発想によって変わってくるわけですね。物として考えるか、生きているものとして考えるか。ですからいくらマップを作っても物として考えている限りには何も変わってこないと思います。空洞化は空洞化、そこばかり気になっていくわけですね。そんなふうに今ちょっと考え出しております。これは他の進んだ町でも同じように考えられております。



よく景観を表彰するような町があるんですね。仙台がそのひとつなんですけれども、仙台の都市景観賞っていう、賞が与えられるからそれが良いという事ではないんですけれども、でも景観というものをどう考えるか、都市というものをどう考えるか、町というのをどう考えるか、非常に考え方が表れるんです。仙台はこういう光のページェントに都市景観大賞を与えております。これはまあイベントですよ。こういうイベントやその背後にある市民の活動、それを行うための場所も関係するんだろうと思うんですけれども、そこを評価するんですね。中にはこういう自然環境を評価するっていう、これはどこでもあるかもしれません。それから古い近代の初めの頃の木造の小学校を守っていこうという、まあこういう事で賞を与える、これもよくあるかもしれません。それからこれは東北大学の古いキャンパスを評価する。これもよくあるかもしれません。でもこれすらも多分 20 年とか 30 年前ぐらいというのは、あまり評価されていなかったんじゃないかと思いますね。先ほど明治学院で見ていただいた古い宣教師館。私達がプロジェクトを始めたのが今から 20 年ぐらい前ですけども、もう古ぼけていてですね、あまりみんなに見向きされなかったんですけども、やはりそこに目を向ける事で大学自体も変わっていくわけですね。ですから最初にこういう歴史環境だとか自然環境だとか、そういうものに目を向ける動きが出てきて、次にこういうイベントといったものが景観大賞になっています。これは定禅寺ストリート・ジャズ・フェスティバルといってジャズフェスティバルですね。毎年行われている大きなイベントです。岡崎も今ジャズを元に町づくりをやっていこうとされているんですけども、仙台ではもう既にかなり出来ていまして、こういったものが景観大賞となっています。ですからさっきの大学のキャ

ンパスだとか小学校だとか町並みだとか、そういったものと同じように、東京だとか大阪だと大きな超高層のビルがですね景観大賞を取っちゃったりするわけなんですけれども、ストリート・ジャズ・フェスティバルが仙台では大賞を取っております。定禅寺通りという大きな通りがありまして、樺並木が4本並ぶような、名古屋の大通りも立派なものなんですけれどもそれ以上に、ここは素晴らしい所なんです。この通りを中心に各地でこういう場所づくりを行う、場所をつくるためには人が動かないといけないので、人づくりや場所づくりによって景観が評価をされてきています。評価の言葉が出ているんですけれども、「ジャズフェスティバルというのは毎年9月の第二日曜日に開催されている。町をステージにした日本最大級の音楽の祭典である。平成12年に10周年を迎え、その文化的な価値もさることながら、建物の所有者など通り全体がこのイベントに協力していること。建物は木のささやかな空間や公園など、そうしたものをステージとして利用し、実行委員会を中心にボランティアが運転する市民全体のイベントとして評価する。」というようなコメントが出されています。ですから人の活動と共に都市の建築を舞台として考えていくということです。舞台ですからそこに演じる人がいるわけですね。その舞台として都市を考えて行こう。そういう試みが出てきています。そういう事もあって生きている町を何とか、記録して描いていこう、描く（えがく）とはちょっと変な言葉かもしれませんが、耳慣れない言葉かもしれないですけれども、描いて（えがいて）いこうと、そんな事を考えています。

5. WALKING MAP

描いていくということですが。設計をする時には、基本条件というのがあってそれを元に私たちは設計をしていくんです。基本条件というのは、与条件、予条件ともいいますが、その時にいろんなスケッチをするんですね。条件をなぞっていくんですけれども、与条件、予条件、といいながら予め、与えられるものでもないんですね。予めあるものでもないし、与えられるものでもなくて、条件、今あるものの中からその条件を自分達で見つけていくんですね。だから人によってデザインが変わってくるんですけれども、そのために私達はスケッチというのをするんですね。エスキスと呼んだり、スケッチと言って、最初は今ある形をなぞるだけなんですけれども、やっているうちに独自の形が生まれてくるんです。それが結構役にたってくるんですね。そういうものを、マップという形で町をなぞって町の形を少しずつ見て行こうと考えています。よく今小学生が防犯上から防犯マップを作ろうとかいう動きがありますけれども、あれもマップを作る事によって自分達の町の状況がもっと良く判るわけなんです。それに近いものを作って行こうとしております。それをウォーキングマップと呼んでおりまして、これは歩く為の地図ではなくて、歩いた後の軌跡を描く地図です。どんなふうになるかというのを少し紹介します。



まず、岡崎ということなんですけれども、これは名鉄から、名古屋からずっと岡崎へ向ってずっと撮っている写真なんですけれども、ある所で岡崎らしさっていうのが必ず存在すると思うんです。これは行政の範囲とは全く別で、岡崎らしさ、岡崎っていうのがたぶんあるんですね。ウォーキングマップでも岡崎らしさ、あるいは面白さ、惹かれるもの、そういったものを心に思い浮かべながら、惹かれるものに沿って歩いていこうとか、そんな事と学生とやりとりをしまして、町を見つけ出そうとしています。町の断片といいますか、こんな感じです。これが皆さんがおっしゃる空洞化みたいなものかもしれないかもしれませんがこんなものがあるわけですね。新しいものと古いものが何か極端に接していたりですね、そんな事があるわけですね。これはちょっとまだ町を見つけ出すというところまでいっていないですけれども。



この最初の地図は東岡崎駅からずっと交差点を元に、番号は写真の番号（か何か）ですね、ずっと巡っていくと一周してきたというマップです。ですから一周するためには交差点でどっちへ行こうかな、もうちょっと進んでいこうかな、いや、ここで止まろう、賑やかな方へ行こうとか。そういう気持ち、町に惹かれるというかですね、町と接点を持ちながら歩いていくと、こうやって一周してきたと。ですから何か中心性というのがあるんだろうと思うんですね。ちょっと小さくて見づらいかもしれませんが、こうやって町を通して行って交差点でどちらの方が人間的な町かなとか、いいかなとかそんな事を思い浮かべながら、この先は何かちょっと暗いとか、そんな事を思いながらずっと歩いているんですね。それでさっきのような道筋というか軌跡が現れているんです。ですから何か明るさ、その時に太陽が出ていて照らされているのかもしれませんが、ある青い建物に惹かれてこっちへ行ってみようとか、緑があるからとか、ちょっと暗くて寂しいとか、何かそんな事を感じながら歩いているんですね。国道1号で分断しちゃうんですけれども、ここで渡って名鉄の踏切の所で、まあ踏切を渡る場合もあるでしょうし、今回は、ここで引き返しているんですね。緑の道を通して、抜けたらいきなり交差点へ出てくるという、一番シンプルで単純なウォーキングマップです。今のは交差点で、どう感じるか、というのがちょっと大きいんですけれども、交差点でどちらに惹かれて自分は行くのかっていうような、そんな事を考えながら、感じながらですね廻って行っているわけです。



それから次のウォーキングマップは岡崎の駅周辺をずっと歩いているものですね。中央の大きな通りを歩いたり、脇道にそれたりしているんですけども、これはこんなふうにまとめています。色々コメントも書いてあるんですけども、この人は非常に変な物をいっぱい感じながら、看板や何か道路に置いてある物とかですね、壁だとかちょっと色が付いているもの、ちょっと目立つ物とかですね、そんな物を気にしながら。これが町かと言われるとやっぱり町なんですね。これを町と言わないとすると、整備してしまっ、この松坂屋の前のように綺麗な商店街というか綺麗な歩道になってしまうと思うんですね。それが整備だとか再開発だとか、そういうふうに使われているものだと思うんですよ。岡崎にはこういう表面の表層のいろんな人間的なものというのがあるものですね。赤い車だったり、いろんな置物だったり、文字が書いてあるのはショーウィンドウですね、そういうものに惹かれながら、ずっとその通路を通っていくと、大きな通りではなくて、大きな通りを跨いでいる小さな道に魅力を感じながら歩いていっているわけですね。これはまだずっと続いていっているんですけども、こういうちょっと古いかもしれない、でも新しいものもあったりするわけで、こういう下町の楽しさみたいな、非常にきめ細やかな人間的な町の表情ですね、そういったものがやはり壊されずに整備されずに残って、そういう所に人の関心というのがいっているわけですね。まだまだ、私達始めたばかりなんですけれども、これを町全体にやっていくと町の中に濃淡が出てくる。この地図のように、オレンジの円い点の濃淡が出てきて、多分色んな表層に町の表情が出ている所と、それがもう消し取られてしまっている所と、それが現れてくるんじゃないかなと、そんなふうに思っています。そうすると町っていうのはどこかというのが見えてくると思うんですね。



それからこういった電波堂とかこういう古いある建物に興味を持つ、これはよくあるパターンですが、こうやって町を歩いていて古い、でもちょっと何か堂々としている、目立っている、そんなお店に惹かれてそれを描いていくと、ずっと歩いて行ってよく見ていると、康生通りから奥の住宅地の方に伸びて行っているという、町がこう伸びていっているというのが何となく見えてまいります。



それから中心からずっと今のように外に廻って行くと、ここは住宅地の表情だと思うんですけども、更にこういう道がだんだん、だんだん細くなって住宅地の中に分け入ってまいります。まあ、お寺があったりもするようなんですけれども、住宅地の中へぐっと入り込んで行って、更に敷地のような部分、そういう中までも、パブリック性を持つというか、道が入り込んでいる、そんな所もあるようです。まあ、猫を撮るとするのは学生らしい所なんですけれども、でも猫も居ない所も多いんですよ、町でね。そういう人間的でないところは、それは町と呼ばないんじゃないかとそんなふう思うんですけども、こうやって小さな道を撮ってきています。これはかなり丘の上の方へ来ているかもしれませんけれども。こうした階段があったり、これは建築基準法からはずね、この階段というのは道路ではない事になるんです。役所はこの階段を無くしなさい、整備する時は階段をスロープにしなさい、というふうに指導を受けるんです。やはり東京でも結構、山といいますか起伏のある所にはこういう細い階段があるんですね。明治学院の周りでも細い階段があるんですけども、やっぱり行政の方はそれを無くしたいんですね。法律上の一律4メートルの幅の道にして、階段でないものにしていこうという、そんな指導を受けてしまうんですけども、でも階段も道ですよ。こうやって細い道の中へ中へと入っていくわけですね。立体交差みたいになっていたりして、非常に面白いですね。それを辿って描いたのがこういう地図になるわけです。人の末端神経のような道ですね。末端神経がずっと太いものから細いものになって集まって、多分これが住宅地と丘の接点を、境界を作っているんだと思うんですね。今これを地図の上に描いてあるので見ていただくと、住宅を表す四角い印とそうでない白い部分を書いてある所が境界なんだけれども、こういう道の末端神経のようなもので境界を示す事が出来るんですね。こちらの方が多分実感できるものなんじゃないかなと。ですから境界を設計する時、家を作るときには非常に注意しなきゃいけないわけなんですよ、そういう事が判ってくると思います。多分昔はもっともっとうるような神経系統が沢山あったんだと思うんですけども、こういう大きな真っ直ぐな道によって分断されてしまったんでしょうね。こういうように境界を歩いていこうという気持ちは何人が歩いてあげているようです。



同じような所なんですけれども、坂道にこういう大きな通りから中へ入る所があって、それは坂道の入口として認識出来るんですね。坂を登っていく。そうした所には神社の鳥居があったり、お寺の門柱みたいなものがあったり、そういうふうに道路標識があったりとかそういう事が出てくるんですね。何か上がり口、登り口というものが意識出来て、そういうものをプロットしていくと丘の形、これはまだまだちょっと少ないんですけども、こういう丘の形が見えてくるんですね。等高線で普通は示されるんですけども、それで天気図とかも一緒ですね。どこが高い所でどこが低い所かっていうのを地図の上でしか、しかも数字によってしか、認識出来ないんですけども、こうやって道を歩いて丘へ上がる口をですね、色々プロットする。あるいは道を辿っていく事によって、丘というのが実感できるんですね。ですから町を作っていく時にこういう丘の周囲っていうのは非常に大事だという事が実感できますね。とくに境界、周辺、周縁と言いますけれどもね、縁へ行くに従ってこういうように町を作っていくポイントがひとつあるわけですね。これを無視して新しいイオンだとかいろんなものを作ってしまうと、これはまちを破壊してしまうことになるんじゃないかと、まあそんなふうに思うんですね。ですから町をよく見ないと、設計する時にはあるいは開発業者の人というのは等高線だけを見ているんですね。多分ね。等高線からは得るものは僕は少ないように思っています。



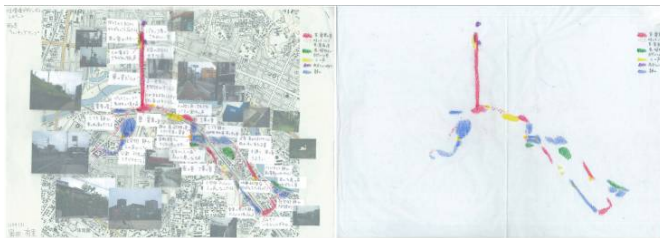
これも同じように丘を表してるんですね。同じような所をずっと巡って、ここに周囲の丘があって、丘の周囲をこうずっと巡っているわけなんですけれども、こんなふうにして、非常に色んな刺激を町から受けていますよね。ここでは、こういう緑だとか階段だとか、そういった所が特徴付けられて出てきています。いろんなものが、町をつくる要素になると思うんですね。それを整備だとか再開発だとか、今は何か再々開発だとかいう人もいるんですけども、そんな事を考えていると全部それを無視してしまうわけですね。こう自分がまちと接しないで地図っていうか、僕が地図を書こうとしながら地図っていうのもおかしいんですけども。普通の道路地図だとか等高線地図だとかそういう抽象的な数字で出来ているものに頼って町を見てしまうので本当の町というのが見えなくなってしまうんですね。こんなふうにして家と家の間の道っていうか非常に良い関係ですよ。非常に良いコミュニティが出来ていると思います。それから坂だとか広場だと

か林っていうものがここに描いてあるように、この開けた場所は前にどっかで見たぞというふうに書いてあって、11 番のこの奥のここで見えているこれですね。これと同じ所、別の角度からまた見たりしているんですね。こうやってこうつながりを持ちながら領域を自分で確認出来ているんですね。こういう所に興味を持ちながらやっているんですね。そうやって町が出来ていくんじゃないかなと思っています。

今回やってみて、岡崎の丘の周辺には非常に面白いというか、素晴らしい町並みが続いていまして、そういうものを出来るだけ見える形で表していきたいなと思っております。



これはコンビニに注目したのがいまして、色彩的、計画的にも町にとって非常に重要な建物ですね。コンビニという所、皆さん嫌な感じを思われるかもしれません。「町を破壊しているんだ」というように言われるかもしれませんね。京都だとコンビニだとかマクドナルドなどの赤を排除して茶色にするというような事をやっているんですね。鎌倉もそうかもしれませんが、でも町にある意味で彩りを与えているし、あるシンボルになっていると思うんです。駐車場があったり、交差点にあったり、ある特徴をもってコンビニが出来ています。コンビニというとやはり商圈というか、マーケティングの中で作られるので、やはり均一に配列されているんじゃないかと思っていたんですけども、こうやって描いてみると、やはり何か均一ではなくって、意味を持って、駐車場だとか若い高校生がたむろしたりしているから広場にもなっているわけですね。それがこうやってある領域というか、繋がりを持ちながら町を作り出しているわけですね。コンビニを作る時も何か商業だけでなく、町の様子だとか場面だとか雰囲気だとか、そんなものも考えて作っていけば町をつくる大きな要素になってくる。コンビニのマーケティングの人達はもう考えていらっしゃるんじゃないかなとそんなふうにも思います。



それからこれはですね、これは最後のマップなんですけれども、音楽をやっている学生がいまして、今までは目を見た町なんですけれども、耳で、今はサウンドスケープといって音環境もデザインしていこうという時代になっているんですけれども、これは音をプロットしていったものなんです。赤いのが大きな車の騒音、あるいは電車の騒音。それから青が静かな所ですね。それから緑が鳥とか植物などの自然の音。それから黄色が人の声という事で、こうやってプロットしておりまして、それを集めると同じよう

なこういう形になるんです。これもまだ網羅出来ていないんですけども、こんなふう
に色んな要素を盛り込んで、盛り込むというかピックアップ出来るんですね。BGMが
出て来る所とか。今、岡崎の町というのはジャズをスピーカーから出されているので、
ジャズが聞こえて来る、そのスピーカーがあるみたいですね。同時にその前にパチンコ
屋さんがあるみたいなんですけれども、これは後でちょっともう一度触れます。それか
ら話し声。それは多分話が出来る場所が必ずあるんだろうと思うんですね。バス停か小
さなベンチか何かわかりませんが、人の声がある所というのは必ず何か場所があ
るわけです。それから車の音ばかりの部分というのがあって、魚屋さんがあったり、人
の話し声があったり、鳥の声がこの辺聞こえるという事で緑が多いのかもしれないけ
れども、廻りの音が少し静かだという事もあるでしょう。こうやって見ていって、
マンションとか小学校っていうのは声が聞こえて来るみたいですね。そうやってそれぞ
れの音を、場面をプロットしていくと、岡崎というのは素晴らしくて、音が混ざってい
るんですね、モザイクのように。これが青い所と黄色の所と緑がぱっと線上に分かれ
ているとこんなにつまらない町はないと思うんですけども。それが入り乱れているの
で非常に面白い要素はあるんじゃないかなと、面白い町がこのように音からも判るんじ
ゃないかなと思うんです。たださっき言いましたようにこれからジャズの町にしてい
こうというのに、ジャズが聞こえる所はこの赤い所、車の騒音が大きい所なんです
ね。しかもその前にパチンコ屋さんがあるような、まあそんな所でジャズを音を流さ
れているという事なので、やっぱりこれはジャズを流すのであればどういう所がいいか
ですね。さっきの仙台の町でありましたように、場所、場面、そういったものをきち
っと作って行かない限り、大きなスピーカーからいくらジャズを流したって逆効果
ですよ。ジャズなんてあんなものやめた方が良いて事になりかねないと思うん
です。こんなふうにして、今町というのを捉え始めています。

6. 生態都市・岡崎



私が最初にここへ来て、少し町を見た時から岡崎というのは面白いなと思って、今日
のようなこういうマップが描けるんだとずっと思っていたんですね。ですからそれを描
いてよけいによく判りました。これは一番最初に訪れた時に撮った写真なんです。これ
をずーっと見ていただくと、空洞化、こういう煙草屋さんなんですけれども、もう今煙
草は流行りませんが、でも少し変えていけばですね、良いお店になるんじゃないかな
と思うんですけども、こういう空洞化もあるけれども、でも空洞化の所にこんな緑がい
っぱいあって、街路樹もこんなに豊かです。これは、松坂屋の前の街路樹とは違うん
ですよ。こっちは整備されてないから、ものすごく木が生き生きしているんです。物
として考えられていないから。松坂屋の前のは物として考えていて、春と秋には必ず何メ

ートルにカットしようと、そういう規制というか、植木屋さんと契約されているんですよね。だからとにかく切ってしまう。しかし、周辺ではこういう木も植わっているし、こんもりとこうやって道路にはみ出てくるわけなんですね。



それからこれはラーメン屋さんなんですけれども、結構面白いなと思って、松坂屋の近くの大きなアーケードは何か面白くないけれど、この黄色のアーケードは面白いなと思って写真を撮っています。それからこういう神社もあるし、一軒一軒の家も緑をたたえられているし、道の通りには丘が見えて、それから空洞化っていっても空洞化した後には向こうに、まあこれちょっと曇りですけども、その奥に丘が見えるんですね。違った風景を感じとる事が出来るわけです。普通の住宅ですけども本当に緑をたたえてやっていらっしゃる。ちょっとこの松は淋しそうですけれども、でも空洞化して建物は取っちゃったんですけども、松は残しておられるわけで、多分この家の坪庭にこういう松があったんですね、昔は。だから今のいろんな住宅の中でも、こういう松のように、坪庭に木を植えていらっしゃる所はたくさんあるんじゃないかと。これも空洞化して初めて判る事ですよ。松坂屋の近くですが、整備されるとこんなふうになっちゃうわけですね。これは木ではないですよ。自然の木ではないです。模型の木みたいな。模型の木でももうちょっと枝ぶりを良くしますけれどもそんな感じですね。アーケードでもこれは面白くなく、やっぱりラーメン屋さんのアーケードの方が僕は好きですね。こうやってちょっと変ですけども空洞化したら向こうが見えると。風も通るし、僕は町が快適になっていくんじゃないかなと。ですからここで何か営業出来ればその時にお店を作ればいいわけで、空洞化、僕は気にしないで、シャッターは閉めるんだったら閉めておけばいいと思うんです。お店をやる時に開ければいいと思うんですね。それをシャッター通りだとか、あんまりこだわる必要は僕はないように思っています。これはシビコの前でここは豊かな緑がありますね。こんなふうに使っています。



今のことを、これはウォーキングマップではないんですけども、ちょっと空地の緑を地図にしていくと、それから大きな駐車場もちょっと木を植えてと、こういう岡崎の人たちの緑に対する感受性というか、センスを地図にするとですね、こんなふうになるわけですね。今ある空洞化というのか、空き地の緑、それから家の小さな庭の緑。それから今駐車場化されてしまっている大きなフラットな土地に緑を植えるとこんなふうになって、まあそれがこんなふうに見えるわけですね。



これを私は岡崎というのは生態都市、エコロジカルシティっていうふうに捉えられるんじゃないかなと思いました。それほど、うん、素晴らしい町だとそんなふうに思います。これをもっともっとつなげていくとこれだけ緑が多い町というのはそう無いんじゃないでしょうかね。しかもこうやって点在させて、もっともっとこれを今度デザインしていく時は、町を、通りをつくってあげればいいですね。緑を繋げていくと遊歩道が出来て、住宅地と東岡崎駅を緑道で繋ぐというような、まあそんなような事も出来るんじゃないかなと思います。そうすると康生通りと今は東岡崎が離れていて康生通りの方は嘆いているみたいですけども、そんなものは全然嘆く必要がなく、緑の中のエコロジカルシティ、あるいはパークシティというか、本当の意味のガーデンシティですよ、そんなものが出来るんじゃないかなと、全体が緑の中でつながってしまう、そんなふうに思っております。今日皆さんにご紹介するのはこれで終わらせていただきます。

このあと、15分から20分くらいの時間で、みなさんにもご自分のウォーキングマップを描いていただこうと思っています。みなさんの記憶の中の岡崎を、これからお配りしますマップに描いていただきたいと思いますでしょうか。よろしくお願いします。