

U30 都市計画 - 設計提案競技

道後温泉 移動風景の再生と展開

風景づくり夏の学校

青木 淳 「建築から都市をデザインする」

聞き手：羽藤 英二

青木 淳 あおき・じゅん

1956年神奈川県横浜市生まれ。1982年東京大学大学院修士課程（建築学）を修了。磯崎新アトリエ勤務を経て、1991年に青木淳建築計画事務所を設立。これまでの建築作品は、住宅をはじめ、公共施設や、ルイ・ヴィトンの店舗に代表される商業施設など多岐にわたる。

主な建築作品：プール施設「遊水館」（1993年）、日本建築学会作品賞を授賞した「潟博物館」（1997年）、「青森県立美術館」（2006年）、杉並区大宮前体育館（2014年）など。

主著：2004年『青木淳 Jun Aoki Complete Works |1|』（INAX出版）、2004年『原っぱと遊園地』（王国社）、2006年『青木淳 1991-1999』（彰国社）、2006年『青木淳 Jun Aoki Complete Works |2|』（INAX出版）など多数。

2004年度芸術選奨文部科学大臣新人賞受賞。



今和次郎と生活学の世界

羽藤：今日は、U30の都市計画-設計提案競技についてなんですが、建築をやっている人がどのように都市をとらえているのか、建築が都市をどうかえていけるのか。古典的かもしれないけど、あらためて青木さんと話し合ってみたいと思います。よろしくお願いします。

青木：難題ですね（笑）。

羽藤：はい（笑）。まず青木さんの最近の仕事について、杉並大宮体育館がそうだと思いますが、僕もそんなに建築を知ってるわけじゃないけど、青木さんのこの体育館のつくり方が、普通の建築家の作り方とはずいぶん違うように感じています。強いデザインで建築をつくりあげてくのではない、周囲との関係がいろいろ丁寧につくられているんだけど、まちに置かれる建築として、不作法もあえて許しているというのか。建築家がこんな仕事ができるんだと思ったんですが、青木さんの仕事の作法についてまず教えてください。

青木：前々から思ってたことなんだけど、建物オブジェ、閉じた作品、ものになってしまうことに抵抗があります。建築を作品にするというのは、強いものにするということ。目指すべき世界というのがはっきりあって、前後のものがそれに集約していくという作り方をしていく。当然それ以外の可能性は見ないことになる。排他的にならざるを得ない。デザインされたものを見ると、かっこいいかもしれないけど、居心地が悪い。そうじゃないデザインがあるんじゃないか。そういう出発点でした。

羽藤：震災直後、隣に新しい建築の橋本さんに「日本の都市空間」の依頼論説を頼まれたんですが、そこで、都市では死の印象を完璧に隠れて、生を謳歌する印象を強める建築が強い想定のもとに作られてきたんだけど、そういう建築は欲望に率直だけど、いざってときに閉じて固くって、はかないものや至らないもの

を包摂できないみたいなことを書いたんですよ。青木さんの杉並の体育館は、なんていうか、手がどいている気がした。ああいう考えはどっからやってきたんですか。

青木：震災の後、青森県立美術館を設計したんだけど。今和次郎の展示会をやった。民家の研究を、形をもったものに取り組んでいたんだけど、関東大震災があって、彼は変わっていく、そうやって考現学にいきました。美術館の会場構成を改めてみると、ここで地震があったなというのが、わかるんですよ。人間には生活があって器がある、そしてそれは震災前まではくっついていて。生活、器、関係がある。震災はそれを壊しちゃうんですよ。器が消えちゃうということです。比喩的にいうと人間が裸で放りだれてしまうということ。生活をみないで形が復興できないということになったとき、初めてバラバラになったいろんな生活が顛れたと感じた。形と生活がくっついていときはそういうのはテーマにしなくていい。これきれいでしょでいい。自動的にもに生活がくっついてきちゃうから。だから震災より前は、完成しきった、死んでしまったものでも、受け入れられてしまう。だけど壊れてしまうと、もう一度裸のものに、与えていかないといけないというときに、見えてくるものは変わってくる。

羽藤：8年くらい前に、本郷で自分の研究室を持つことになったとき、都市生活学研究室って名前にしたんですよ。今和次郎や吉阪さんの影響を受けたんだと思う。生活というものが、テクノロジーだったり、政治だったり、経済だったりによって、揺さぶられて、どこにいかかわかんないというような状況だと感じていて、空間だけが抛り所になれるんじゃないか。空間があることで、震災や震災だけじゃなくて、しんどいことがあっても、生活を取り戻していくための力を持ちうるんじゃないか、生活と空間を結びつける原理や

デザインを考えたいと思ってるですよ。なもんで、震災で空間から切り離されたところで考えざるを得ないという青木さんの話に共感します。道後も一遍上人ゆかりの寛嚴寺の国宝が焼け落ちてしまって、まちづくりの拠り所にとっていた歴史が覆われてしまった。南海地震に備えるべく、道後温泉本館の耐震補強が始まると、観光客は入れなくなりますから、入込客が激減するんじゃないかと言われてます。災害のような危機に直面したとき、想定を強めて一個の建築で対応するのではなく、様々な状況に応じていける、いろんなスケールから提案を出していかないと、地域デザインとしては持たないのではないかと感じています。

バラバラなものをつないでいく、秩序を考える

青木：建築物っていうのを閉じたものとして捉えるのではなくて、バラバラなものをどうつないでいるのか、つながれた状態として建築を見るっていうふうに変化するわけですよ。そこはある意味、建築の見方としてはまだ正当な見方だと思う。そう見た方が生産的だと思う。つまり建築はまず全体性があって、それをブレイクダウンして部分をつくるという風に考えるのではなくて、まず部分が独立して、いろんなものがバラバラな状態であるというときに、どのようにしてルーズであれ、穏やかであれ、何かの秩序を与えていくか、違う見方を与えた方がうまくいくのではないのでしょうか。

羽藤：言葉としては理解できる気はする。でも、いろんなスケールを、ひとつの空間の中で調整しながら、あるひとつの建築をつくる、部分をつくる、別のかたちを与えるというのは、半可可じゃないですよ。

青木：だけど、それは延々と補修工事をする。パッチレベルでみれば、置き換えて変わっていくという過程

だから、建物1こつくればいい。じゃなくて、部分が置き換えられていくという作り方になるんじゃないですか。

羽藤：都市側のアプローチとして、このまちを、この主題でつくりますみたいなのを地域全体で考えるわけですが、一方で、かつて道後温泉は昭和40年代にJTBの大型バスが乗り付けられるように、旅館からホテルに、それぞれが一個の建築を建て替えたはずが、みなが同じ方を向いてすっきりまちごと様相を変えてしまった。まち全体が車というテクノロジーと、ツアーという経済商品のプールに入れられた結果、土地の文脈は切断されてしまった。

青木：でも自分で自分の首を絞めてしまっているところもあるわけじゃないですか。建築問題で、私有地の中で、最大効率のものをつくりたくなるのはわかる。でもそれをみんながやると、まちは壊れてしまう。それがまちの仕組みなんじゃないかと思う。でも、それを規制、景観なのかというところ、まちをだんだん置き換えていくときに、向かう方向が必要なんだろうなと思う。本当にそっちに、今の道後温泉、僕もこういうことがあると思っていっていいわけじゃないから（笑、あいまいな記憶しかないんだけど、夏目漱石が入った本館。あれはもちろん面白いんだけど、あそこから道がずーっと入ってくと大きな旅館があって、奥に入ると緑はあるにせよ、あの通りには緑がない。道後温泉にきたと言っても、いい旅館に入ったとして、本館に入るのにあの道を歩いていくのはさびしいですよ。それは全体像として、基本的にこう作っていったらいいって、簡単にいえばビジョンというか方向性が共有されていないんだろうなという気がする。まちはそこが重要。人それぞれが同じ方法で実現する必要はない。それをやろうとすると、屋根は全部茶色にしなくちゃいけないとか、それじゃあ規制になってしまう。方向はこういう方向にしていく、解釈はひとそれぞれ、いろいろ変わっていく方が、楽しいだろうなという気がします。

道後に籠る、色里や十歩離れて秋の風、子規

羽藤：景観ルールみたいな強いルールより、町全体の方向性を示して、自由に任せた方が面白い。ということですね。一方で道後もそうですが、景観側の実務作法だと、伝統的なとか、温泉街だからといった景観ルールをかけていくケースが現場では多いように思います。

青木：景観ルールは形式としてできるかもしれないけど、あんまりうまくいくと思えない。去年ビルバオのデザイン会議に行ったんだけど、おもしろかったのは、市長や大学の先生、デザイナーが、会う人会う人、ビルバオの話をしてくれる。そのとき、みんなビルバオはかつては造船のまちで、だんだん廃れていたところに、災害がきて、全部やられて、デザインという道しかない。そう考えて、とかね、みんな同じ話をするんですよ。あ、これすごいなと思って。規制とか景観条例ではなくて、自分たちの町がどのような町なのか、物語が共有されている。これは強い。だから持続的に続いているのかなと。市側のプレゼンはビルバオ市がやった10のこと、これからビルバオ市がやる100のことといった流れの中で、うまく方向づけがされていました。

羽藤：学生さんの都市設計のグループワークや、実際の駅的设计だったり、まちづくりもそうなんですけど、立ち返るものを共有できてるチームが強いんですよね。バラバラのように見えても、バラバラさが生きる。だけど帰る場所のないチームは、バラバラで終わってしまう。道後の提案もチームで取り組みますから、広

場一個つくって思考停止じゃないくて、敷地も広いから、俺はランドスケープをやる、私は街路、もう一人は見世物小屋とかバラバラな提案なんだけど、何かがある。そういうのは面白い気がしますね。

青木：と思うね。まだから、道後温泉は、文学でいえばよく出てくる町。漱石、子規、(河東)碧吾朗、句碑があったりする。明治時代、大正時代、昭和、旧い温泉がもっている文学とか、そういう歴史も持っている。

羽藤：道後にも色里が昔あって、子規はそこで「色里や十歩離れて秋の風」なんてよんでる。いいですよ。青木：ほう。

羽藤：本当に上人坂の地形をのぼって、色里だったところから10歩ほど階段のぼると、いい風が吹いて、振り返ると松山の町が一望にできるんですよ。句と風景がびたっと一致するシークエンスがある。でそれをどう生かすか。

青木：碧梧桐なんてのは、新しい俳句を彼はやった。今考えても相当へんな句をつくるわけじゃない（笑。必ずしも伝統的なことをやってたわけじゃない。道後あたりに籠って、へんなことやってる感じ、道後はそういう感じを持つてる場所なわけじゃないですか。過去のことだけじゃなくて、この町の未来はこうやっていったらいい、をつくれるような気がする。

羽藤：その土地、土地に華やかなりし頃があって、昔を遡るほど、土地の使い方は地形や酒や、その土地の文化を反映したものだから、そこに今日的な光をあてて、見立てて、再編集してもらいたいですね。

小さいスペースで囃家の囃をきくという出発点

青木：そういえば、松山は小魚がおいしかった気がするんだけど。

羽藤：瀬戸内海だから、関東の赤身文化じゃなくて自身文化で、雑魚が多いんですよ（笑）。

青木：そうそう。そういうのが海から少し離れて、そういうのが出てくる。立派なドーンとした魚が出てくるんじゃないくて、ちっちゃい魚がちよこちよこ出てくる。そういうのはいい感じじゃないですか。そういうのは道後温泉、四国が持ち得る食生活、宴会、京都風の豪華な懐石じゃないかもしれない。ちよこちよことした文化みたいなものを、作れるかどうか、物語をある意味作っていかないと、既成になってしまうんじゃないかって気がする。

羽藤：都市の側から考えても、その土地なりの物語をと思うんですが、たとえば道後で、落語のホールみたいなものもあるといいんじゃないか。そんな話もあったりする。それは漱石と子規が落語が好きで一緒によく行っていたみたいエピソードからなんですけど、温泉に行くと、その帰りに少し寄ってみるか、そんな物語でもいいかも。でも、そういう生活文化は地元からは一旦喪われているので、それこそ箱だけつくっても肌感覚としてああそうだよとはならない。生活文化として、楽しみ方が根付いていかないと、いかにという状況からどう空間を立ち上げていけるか。

青木：正岡子規や漱石は落語を見に行っていたんですか？

羽藤：そうですね。学生時代に覚えたようですよ（笑）。

青木：当時は大きな小屋だったんですかね。落語的は、四国でもこんびらさんとかあるわけだけど、歌舞伎と違って、今から舞台が始まりますというのはルールで、まず枕があっていつのまにか囃が始まるという、そういう芸じゃないですか。基本的に少人数のはずなんです。落語のホールというとき、多くの人が入ることが想像できるんだけど、あの町のああいうロケーションだったら、小さいスペースで囃家の囃をきくと

いうのが出発点のはずで、そういう落語の空間ならいいんじゃないですかね。

羽藤：面白いですね。道後の地形に富んだ土地性を読み込むと、そういう小さな場所があちこち具体的にイメージできる気がします。やっぱりどこでもそうだけど、敷地と向き合うと面白いアイデアが出てきますね。話が具体的にU30はかえってやりにくくなったかもしれない（笑）。

青木：じゃあ今いった話は切ってもらって（笑。だけど、落語なら落語で、今の落語しか見てなくて、昔そもそも落語はどういう風楽しんでたのかって考えていくと、今あるホールとは違うかたちを思いつくと思うんですよ。

広場じゃなくて辻、道なんじゃないですか

羽藤：もう1点。「広場」がほしいという地元の声がある。社会基盤系の提案競技だと「広場」そのものをテーマにしたコンペも多くて、それはわかるんだけど、一方で、日本に広場？と思ったりもする（笑。外湯文化ということでいえば確かに、もともと公設湯が外にあって、そのもつ前は露天風呂だけで、訪問者はそこをぶらぶら歩き回って入っていた。それが、あるとき車が便利になって乗り付けて、内湯を便利にしてホテルの中に観光客を囲いこむようになった。でも地元のひとと話して、それはやっぱり違うということで「外湯文化」だと。それはさっきの青木さんの話でも、共通の物語、コンセプトになりそうなんです。でも、そのとき集まる「広場」は本当に必要なか。青木さんは「原っぱ」って言葉を使っていますが、「広場」を考えることの是非について聞かせてください。

青木：うーん、外湯から原っぱは結構遠いと思う。あるいは外湯と広場も遠い。外湯っていうとき、一番イメージするのは、泊まってる場所から、外湯にどうやってアプローチするのか。むしろ道、だから日本的に言えば広場というよりもむしろ辻、という言葉の方が近い気がして、広場という概念、たぶん日本にはないですもんね。

羽藤：日本の場合、橋詰広場や交通広場のような土木的で機能的な空間を交通、物資流動の文脈で交通ネットワークの中につくっておくという作法ですよ。それ以外に広場って概念はない。

青木：だから、昔の賑わいがあったのは、「辻」っていうのがあって、それは通りであり、通りの一部が「辻」になっている。だから温泉でも広場っていうとき、イタリアの「広場」をイメージしちゃダメで（笑、人が行きかたり、集まったりする場のイメージが、他にもあるんじゃないか。

羽藤：むしろ回遊していく街路をどのようにつくっていくか。歩いているだけじゃなくて、佇んだり、眺めたり、小さな辻の風景に誘われて裏道に入っていく。

青木：そうそう。こっから来る人、あっちから来る人が交差する場所が「辻」だからね。そこが空間として大きくなれば、「広場」になるけど、「広場」っていうのと「辻」はぜんぜん違うもんで、「広場」はそこが目的化するような場所だと思っただけど、マーケットがあるとかね、イベントやるとか、「辻」はそこまでいかない。動線のままで残っている。

羽藤：対象敷地のフラットな回遊性を考えると、確かにそうなんですけど、道後温泉本館は明治に当時の町長が当時莫大な費用を注ぎ込んでつくって、今その周りの街路は広場的な様相も示している。温泉に入って留まる、イベントもやる。目的地化しててコアになってる。だけど、街路にしる広場にしろ、商業的に使い方を決めすぎると陳腐するから（笑。青木さん、そうい

のに否定的じゃないですか。

青木：本館のところは、道後温泉の本館自体が大きいです。あれを含んだところが今言っている広場なわけで、だからそれが真ん中にあるって、そのまわりがあるという状況。でもそれはもはや広場ではないんじゃないか。お寺の伽藍みたいなものがあるって、そこに孔があいて何も無い場所が用意されて、だからそれが広場ということではない。広場の機能そのものは、本館が果たして、そのまわりの囲っている場所が重要で、でもあそこは車が通るからね。それは嫌だよね。

羽藤：嫌だったんで、県道と市道の付け替えをして、本館には天皇陛下が入る裏口というか表口があるんだけど、そっちに車の動線を回して、表側を桜影の石をはって歩行者専用空間にしたんですよね。

青木：本館と道路の間がズルっと、つながっちゃってるのは、どうかなと思うんだけど、「広場」って言葉が先に来ないようにして、人はどういふ風にその場を使っているかが大切で、実際に人がそこに集まってくるし、夕涼みして、部屋を本館の上で借りるんじゃなくて、下の通りでちょっと、と考えて、だから下の街路をこう使いたいとか。「広場」という言葉は、出てこない方がいいんじゃないかな。

羽藤：確かに、「広場」は、ちょっと不自然かもしれない。外湯文化の中で、外部空間としての道がどのように使われ、たのしまれ、眺められ、よまれてきたのかを考えると、「広場」じゃない気がします。外湯文化の中で使い倒されてきた外部空間をもっと丁寧に、外湯の作法に立ち返って見立て直すということかもしれないですね。

青木：たぶん、広場より、道なんですよ。

羽藤：確かに道ですね。あとは建築の周縁を建築も含めてどうデザインしていくかということかかもしれません。

青木：建築をポンっと置くんじゃなくて、今ある建築をつなぐ。これとこれとこれとがうまくつながった。そっちの方が結構大事じゃない。

羽藤：なんかもう、僕がエスキース受けてる気がしてきた（笑）。

青木：いやいや、課題がよくわかってなくて、ごめんなさい（笑）。

場所にいて、そのまわりをくまなく歩くこと

羽藤：今回の課題はゆるくて、道後の都市計画と都市設計を提案しなさいということなんで、街路でも、辻でも、見世物小屋つくってもいいし、なんでもありと設定しています。

青木：この設計提案する人は現地に行くんですよね。

羽藤：現地説明会があって、最終講評会も現地で行いますし、実際に都市計画の現場に関わってもらってます。

青木：それが重要で、実際に現地を見て、感じるものがどれだけ多いかということですよ。

羽藤：青木さんは、最初に現地に入るとき、どんなことに気を付けていますか。設計された杉並の体育館も、行ってみたら木があって設計変更して、切らないことから考えたみたいなことをおっしゃっていましたが。

青木：何にもないですよ。場所にいて、そのまわりをくまなく、結構歩くこと、それが、ある敷地で半径100mじゃなくて、もう少し広い範囲で、その場所がどういう場所にあるのかっていうのを、それがあ意味身体化しないと、まずい。

羽藤：ですよ。わかります。

青木：ですよ（笑）。その範囲の中でそれがつくられている感じですよ。で、それができると、またまわりの感じが変わっちゃう。外国行って説明すると

きは、それは日本にはお灸っていうのがある。躰をよくするには、点を1点やるだけで、躰全体が変わるんですよ。

羽藤：伝わりますか。

青木：意外に伝わる（笑）。建物をつくるにしても、それはそのポイントだけじゃなくて、それによって町全体がかわるので、そういうことを考えなくちゃダメだと。

羽藤：難しいんですよね、それが。今回は都市と建築と社会基盤で幅広く、応募してください。ということになっていますので、チームでなんとか知的スタミナもって、乗り切ってほしいですね。

青木：建築家はそういうことには慣れていていると思います。アーバンデザインはそのものですし。でも、日本語で都市計画というとニュアンスが違ってきちゃうから。

羽藤：日本の都市計画は制度やゾーニングで、かつて丹下さんがやられていたような都市設計やハーバードスタイルのランドスケープを基礎とするアーバンデザインからは遠くなっている気がします。だから、あらためてそこを考えたいというのが今回の趣旨です。

青木：プロセスも含めて最終形をどうするかを見せる。ということですよ。

羽藤：はい。では最後に学生さんやU30の若い人に一言お願いします。

青木：一番興味あるのはまさにそこで、若い人は、こういう場所をみて、何を感じるのか。感じて、何をふくらますのか。僕の世代と、今の若い世代は違うはずなので、それがみたいと、そういう興味があります。だから囚われなくていいと思います。

羽藤：情報が多いから、もってきちゃうところがある。でも素の自分で土地にたつて、感じたところから。

青木：いってほしいですけどね。そこで何を見れるのか。っていうのが僕の興味です。発見してほしいなと思います。

羽藤：テーマを与えない。普通の競技なら「広場」を考えてくださいといいますよね。でもそういうのもういいかなと思って、自由に見て、自由に考えてほしい。青木さんの関心にU30の人たちが答えてくれる面白い提案が出てくるんじゃないかと思います。

青木：なんか行きたいね。

羽藤：ぜひ。今日はありがとうございました。



後藤 春彦 「都市計画から地域デザインへ」

聞き手：羽藤 英二



後藤春彦 ことう・はるひこ

1957年富山県生まれ。1987年早稲田大学大学院博士課程を修了・工学博士。早稲田大学理工学部助手、三重大学工学部助教授、早稲田大学理工学部助教授を経て、1998年より同大学教授。2010年より同大学創造理工学部学部長・創造理工学研究科研究科長。これまでに、世界居住学会副会長、日本都市計画学会会長、日本生活学会会長ほか歴任。日本建築学会賞（論文）、2011年日本都市計画学会計画設計賞（城崎温泉「木屋町小路・三十三間広場」プロジェクト）などを受賞。

著書・訳書：2002年『場所の力（ドロレス・ハイデン著）』（学芸出版社）、2005年『まちづくりオーラル・ヒストリー』（水曜社）、2007年『景観まちづくり論』（学芸出版社）、2009年『生活景』（学芸出版社）など多数。

今の城崎の姿は震災復興の姿

羽藤：今日も本郷から早稲田まで歩いてきました（笑）。よろしくお願ひします。最初に、後藤さんが取り組んできた城崎温泉の話をお聞きしたいんですが、どちらかという都市計画的なアプローチが後藤さんの真骨頂だと思いますから、青木さんの建築から考える都市デザインとの違いが見えてくると面白いと思っています。そういえば、僕の研究室のゼミ宿舎で城崎の三十三間広場を見に行ったんですよ。

後藤：測ったら本当に三十三間だって（笑）？

羽藤：四所神社の前の通りを学生と一緒に測ったらホントに三十三間ありましたよ（笑）。

後藤：城崎の都市デザイン手法そのものは、『図説都市デザインの進め方』（丸善出版）¹⁾にまとめています。4年生の設計演習を進めるための教科書を、早稲田の4人の教員でつくろうということで、他人のやった事例じゃなくて、自分自身が関わったプロジェクトしか載せないってことでまとめたのがこの本です。構想、造形、編集というパートに分かれていて、僕が書いているのも城崎のプロジェクトが中心です。まず、もともどうしてこの仕事に恵まれたかっていう話をさせていだけだと、城崎も震災にあっているんですよ。

羽藤：北馬地震ですよ。相当な被害だったとか。

後藤：当時、早稲田の建築学科が城崎の復興まちづくりをお手伝いしました。そのとき岡田信一郎が早稲田にいたんですが、彼はキーパーソンで、今和次郎を美大から読んできたのも岡田信一郎なんです。その岡田信一郎ともうひとり材料の吉田享二。二人とも東大から来た先生ですがその二人を当時の高田早苗って総長が城崎に送ったんですね²⁾。それは早稲田出身の城崎の町長さんからの依頼だったわけですが、関東大震災の2年後の震災だったから、まだ帝都復興で、

羽藤：技術者もばたばたしていたと。

後藤：はい。それで、国から技術者が派遣できなかったということもあると思います。いずれにしても、今の城崎の姿は志賀直哉が逗留したころの風景ではなく、震災復興後の景観設計によるものなんですね。鉄筋コンクリート造による6棟の外湯と城崎小学校の再建を中心とする明確な復興ビジョンが示されて、避難路の確保や延焼防止を目的とした土地の1割無償提供による区画整理、まちの骨格を形成する大谿川の改修、公共機関・角地建物の鉄筋コンクリート化などが手掛けられました。さらに復興事業は官主導になりがちですが、防火地域の決定において町民大会などの住民合意形成の機会が設けられたことや、生活再建のための低金利融資制度を導入されたことなどは画期的だったと思います。そうした災害を克服したことによって、木造三階の旅館が隙間なく連なる今のような特異な町並みができあがったわけです。

羽藤：災害に直面して、専門家の岡田と吉田による当時最先端の技術的な検討を取り入れて、自らまちづくりのルールをつくってやってきたということですよ。何の裏付けもなくこの道を広場にしちゃみたい提案は現代でも散見されるわけですが、実際の現場では対応の制度が適用可能かとか、市民と合意を確認していくプロセスがあるはずですよ。城崎は復興からのまちづくりということもあり、空間をつくり出す仕組みが優れているという印象があります。

後藤：アーバンデザインは、時間をかけてやるしかないと思っています。さっきの話でいえば、北馬地震の時の町長さんのお孫さんが旅館のおやじだったんだけれども、市町村合併の問題が起きた際に、町長に担ぎ上げられて、合併後も城崎が城崎温泉でありつづけるための計画をつくらなきゃいけないということになった。それで僕を呼んでくれたんですよ。合併前の2年間をかけて、『きのさきこのさき100年計画』と名付けた合併後の住民自治のための計画をつくった

ということです。それまでは、町役場を単位とした団体自治だったものが、大きな豊岡市に合併で飲み込まれちゃった時に、今までやってきた自治をどうしたら住民自治に転換できるかがテーマでした。みんながやってみたいというプロジェクトを、ワークショップを何回も繰り返しながらつくっていった。いつ、誰が、どの予算でやるか、計画の実行性は何も書いてないんだけど、いつか、誰かと一緒に、やってみようって記されている。未だに商工会とか、旅館組合とか、色んな団体がこの計画を眺めてはひとつずつ自分たちでこなしているって感じでまちづくりのバイブルになっている。時間をかけて地元に入っていくって、土を耕すことから始めて丁寧に種をまく。まあ、常にヒットを打たなければいけないって感じでもないんで。3割バッターは強打者だと思っているんで（笑）。

羽藤：でも7割は失敗するわけですよ。

後藤：だからそれはやっぱり、協働作業だと思っんですよ、地元と僕らの。どっちかがこれればヒットは打てないと思うから。

羽藤：合併がひとつのきっかけになって、自治をあらためて考えたときに、自治体という枠を外した時、地元の人々と専門家と一体何ができるかをひとつづつくりあげていったということですか。

後藤：そうですね。で、たまたま湯島というあの谷からしか温泉が湧きでなくて、ひとつ隣の谷は全く出ない。おまけに湯量もすくなく少ない。だから「内湯紛争」何て言う苦い歴史もあって、その結果、外湯めぐりが発展した。でも実はどの外湯も同じお湯なんです。

羽藤：そういうことですか（笑）

後藤：だから、外湯の建物の形をひとつづつ変えて楽しんでもらうってことにしてるわけです。湯量が少ないこともあって、お湯の分捕り合戦っていうのが昔あった。調停工作は難航し、昭和恐慌の時代に27年間もつづいた。震災以外にも暗い過去を乗り越えてき

たわけです。現在は、集中管理配湯方式が導入され、お湯についての管理の一元化がされています。そこに温泉を所有し、外湯の管理を行っている「湯島財産区」の存在があります。ですから、ある意味、市町村合併して城崎町がなくなっちゃっても、湯島っていうあの谷だけなんだけども、そこは公職選挙法で選ばれた議員による意思決定の仕組みももっている。だからそれを活かしましょうというので、どこの町でもできる住民自治でもないんです。住民自治と団体自治の中間みたいなところなんですけれども、そういったところに着目して焚き付けていったって感じですかね。

日銭を稼ぐ商売だから、だからまとまらざるを得ない

羽藤：道後温泉の場合、昭和28年の国体に備えて椿の湯という外湯を一旦設けながら、思うように客が入らなかった。そこで源泉開発を行い各宿泊施設は内湯を整備し、財産区も昭和41年に廃止するという経緯があります。なものですから、源泉に対する意識は高いんだけど、現実には市の財源を使っていかにざるを得ないというジレンマもある。当事者意識は同じでも、道後と城崎の方法論の違いはあるかもしれません。住民が自ら取り組む上で、普通の町でも関心が希薄になっている中、城崎は自治の気運が高いことがうまく機能しているように思います。そのあたりはどう感じてもらえますか。

後藤：城崎はとにかく温泉にまつわる観光でみんな食っているところなので、本来は利己的な集団ですよ。日銭を稼ぐ商売だから。だから、まとまらざるを得ないところもあったと思います。

羽藤：近江八幡とか、博多もそうです。彼ら商人たちが自分たちの利益を確保するために運河やコモンをつくっている。そういう合理的な共有体験を地域で積み重ねてきたところは、空間のルールづくりもうまい。何よりへんな空間計画をすると、不利益が自分たちの身にふりかかってくるという当事者意識がとても高い気がします。

車でアクセスしやすい町にどんどん温泉街が転換していく中で、城崎は外湯を生かして、外湯のための空間をつくっていくというやり方を選んだ。商売を考えて競っている人たちがよく一緒に反応できたなと思います。普通は、自分の宿の内湯を充実する方向に行きそうなんですけど、そこがちょっと他と違うと思いますが、なぜなのでしょう。

後藤：僕はやっぱり旦那衆の力っていうのがすごく重要で、『旦那マインド』ってよく言うんですが、戦前は旦那衆が町を経営してきたと思うんですね、温泉街であっても、田舎の商業地であっても。それをやっぱり復活させていかなきゃいけないなって色んな時に思っています。旦那衆って、商売と趣味と地域貢献が一緒になっているような感覚ももっている。そこが重

要だという認識は前から持っていて、ひとつのツボだと思います。それと、城崎がやっぱりまとまっているのは湯量が足りないってことですよ。共有すべき資源に限りがあるということ。したがって、配湯される内湯の量は厳格に決められていて、各旅館には家庭のお風呂を少し大きくしたくらいのお風呂しかなくて、だから皆で外湯に出ましょ、外湯を巡りましょってことになった。それがあって外部資本が入ってこれなかったんですね。家族経営の小さな旅館ばかりだから、大型バスが乗り付けて、団体旅行客を受け入れて、館内に土産物屋も居酒屋もつくって、建物からお客を外へ出さないという商売の形態にはならなかった。

羽藤：道後温泉も前回の南海地震の時に湯が止まっている。温泉地の長い歴史の中では災害も繰り返されている。南海地震のときは湯がしばらく出なくて大騒ぎになった。常に湯量が足りないという話はあるんですよ。じゃあそれを豪華な内湯を切り替えて外湯にするという判断ができるかというところは難しい。今はまだそれぞれのホテルでやっている状況だから。でも観光客の数も長期的に減少している中、本館の耐震補強も間もなく入りますから、今後は業態を変えていくきっかけになるかもしれません。プログラムにしても温泉宿以外の内容もあり得るかもしれない。ただそれがバラバラでは困る。バラバラだけど、共同合理的性がその中にないとまちは維持できない。温泉街のあり方は、湯量のバランスや外部空間のしつらえ次第で変わっていく。宿泊、料理、風呂、土産、飲食、射的などの娯楽、エステや落語、湯治、どういう方法で儲けていくかを選択することでまちは大きく変わっていきます。地形も、街路も、全部うまく使ってどうやって町で現実的に生業をマネジメントしていくか。

後藤：草津なんかもそうだけど、老舗の旅館の旦那衆らは子どもたちを中学ぐらいから東京とか大阪に出しちゃって、ちゃんとした教育を受けさせて戻すっていうことをみんなやっていますね。ああいうのも、なんていうか、『旦那マインド』っていう地域経営感覚のひとつなんだと思いますけど。

羽藤：林業なんかもそういうところがあります。

後藤：そうだね、昔のね。

羽藤：自分たちの土地で生きてくことに対して驚くほど真剣なんですよ。商いをどういう知識のもとでやっていくか、学者なんかよりもよほど客観的な事実を重視して研究しています。紀伊半島の林業家の人たちと付き合いがあるんですが、彼らは子供たちを東京や海外に出して、新しい林業の方法や知識を全力で収集しています。自分の生まれた土地に対するプライドや愛着、商いを継いでいけないうけないという強い意思ももっています。彼らが実家に戻って、新しいやり方を試して展開して地域を再生している。客観的な知識に裏付けされた現実的な空間管理を、ストックホルムである彼ら自身の手で行っています。

後藤：そうですね。

通りにゆとりを与え直す、城崎の谷は耳の穴

羽藤：城崎に話を戻しますが、三十三間広場とか火伏せ壁は、どこからアイデアがでてきたんでしょうか。

後藤：三十三間広場は測って延長が60mってわかったときに三十三間だなんてすぐに浮かびましたけどね。

羽藤：青木さんとの話でもあったんだけど、日本に広場ってほとんどないじゃないですか。三十三間広場も広場って名前がついてるんだけど実は通りなんですよね。温泉から出た人がちょっと灯りにひかれて歩いて、ゆっくりするっていう感じです。通りにゆとりを与え直している例かなと思ったんですけど、そういう見立てはどういうところから出てきたんでしょうか。

後藤：四所神社っていう城崎の谷で一番重要な神社があるんですが、その正面に従前は鉄骨3階の温泉旅館が建っていたんですね。で、それがちょっと経営的に傾いて売りに出て、放っとくと外部資本が入ってきちゃうからなんとかしなくては、っていうことになった。旦那衆が集まって、結局、市に買ってもらうことにしたんです。そういうことで、鳥居の前に空間ができたので、それを参道と見立てましょうというところから始まったんですね。

羽藤：温泉地の建築は東京に負けず劣らず入れ替わりが激しいので、売りに出るタイミングでそれをどう変えていくのが重要になります。通常なら外資がはいてきて買われているケースも多いと思いますが、それをどういう使い方の施設に再編集していくのが難しい。城崎ではワークショップでやっていったんでしょうか。

後藤：そうですね。今神社の横にある大きな外湯、御所湯っていう外湯も、実は元は役場だったんですね。

羽藤：役場だったんだ。

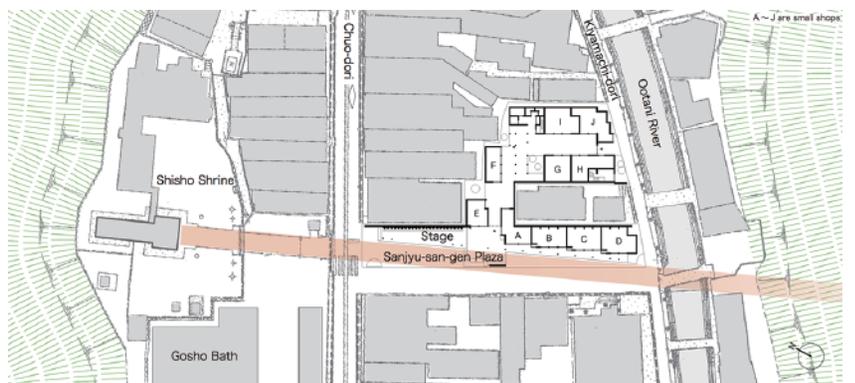
後藤：本当の御所湯っていうのはもうちょっと離れたところに、西山卯三の設計であってなかなかいい建物だったんですよ。地蔵湯っていうのも西山卯三。一の湯は岡田信一郎だったんだけど、そのリニューアルが重村力。だから色んな人がやっている。

羽藤：慣れているんですね。

後藤：この旅館の親父達は、一生の内に建築なんて何度もつくる機会があって、すごくよく知ってますね、建築のこと。

羽藤：設計提案して図面できるとそれは完成形だと思いますが、それが常に変わり続けているということですよ。そのサイクルが速いのが温泉街なんですよ。

後藤：それはもうだって、旅館なんか、ふすまとか障子とか畳とか毎年、あるいは季節毎に変えてますからね。それでちょっとずつ調整して、時代のブームに合わせて和風にしたり洋風にしたりするので、そういう



▲城崎温泉三十三間広場(写真・図面:後藤春彦研究室)

チューニングが大好きなんです。みんな普請趣味がある。

羽藤：なるほど。でも建築単位で内部をリノベーションするのはわかりませんが、建築を畳んで新たなスペースにして人の動きを整えるというのは面白いですね。城崎のプロジェクトでは、広場の奥にさらに商業スペースと奥広場を設けて、動線を流し込んで、奥の広場には表通りと少し違うプログラムを挿入しています。閉じていた空間を開くことで、御所湯に入った後の活動の場所が生まれています。プランニングレベルの提案もそうですが、建築的な提案は地元合意しながらやっているんですか。

後藤：たとえば、RCの火伏壁は、仕上げのお金がなくて、最後、どうしようかっていうので、ペンキじゃないよねっていうことで、和紙にしてもらったんだけど。それは本当に大丈夫かって心配されまくって。カビの問題もあるし、『コンクリート打ち放し和紙仕上げ』なんて聞いたことないぞっていうことで。一冬、モックアップをつくって実験したんですよ。タバコの火を押し付けるやつが居るんじゃないかと、マジックで落書きされたらどうするんだとか、いろいろ言われた。じゃあ何かあったら学生連れて張りかえにきますって、10年は保証しますとかって言ってやらせてもらいました（笑）。

羽藤：最後はそういうやり方で（笑。これは、どのくらいの期間かかっているんですか。

後藤：5年くらい。2年で計画ができて、そこから3年で。

羽藤：城崎では、制度がうまく使われているという印象なんですけど、建築そのものを防火壁に見立てているわけですが、誰が言い出したのでしょうか。

後藤：「火伏壁」と名付けた防火壁は、制度というよりも、大正15年の震災の復興の時も角地の建物を不燃化しようって復興計画で決めていたので、そこを受け継いであげようって思っただけです。

羽藤：個別には広場をつくったのですが、結果として、観光客の動線に大きな変化が生まれています。城崎温泉全体を動きの中でどうとらえ直していたのかに関心があります。後藤さん自身はプランナーとして、部分から全体、全体から部分を、どう構想されたんでしょうか。

後藤：この大谿川って川沿いは、表の通りと対照的な道なんですけど、人通りが少なくなって、だからこの計画でなんとか回遊性を生み出すことができないかっていうのがありました。その背景には、三十三間広場の前段に「きのさきこのさき100年計画」をつくったとき、最初MITの学生と早稲田の学生で城崎に合宿したんですね。そこで町民に1週間後に設計案を提案するっていうシャレット・ワークショップをやった。その時のMITの学生のファースト・インプレッションがボディブローのように効いてくる。1人はね、「泥棒道」って子どもたちが呼んでいる山際の道がすごく面白いんだと言い出した。だから泥棒道計画みたいな

有機的なネットワーク案は当初から1つあったんです。もう1人の女性は、城崎の谷ってのは人間の耳の穴みたいな形をしているって言うんですね。

羽藤：面白いこというね（笑）。

ぼんやりと広げながら、捉えるでも捉えないでもなく

後藤：そうすると、ここに鼓膜が貼られるはずだと。その鼓膜の位置が、実は四所神社の前なんです。だから、旅館の旦那衆たちも、面白いこという女の子がいるなんて聞いてたんだけど、それが脳裏に焼き付いて、四所神社の前を通る度に、ここは鼓膜だ、鼓膜だって思って、この谷で奏でられる色んな音はここで拡声して大きく広がっていくんだと。やっぱりなんかここに鼓膜みたいなものをやらなきゃいけないっていう話につながっていったんですね。場所のもっている潜在的な力のようなものを見事に言い当てて、みなに共有させちゃったわけです。いわゆる一軸の道に旅館が並ぶ単純な構造に、背後の自然と、山ひだみみたいな有機的な形態のネットワークにつなげたり、それと直交するような都市軸とは言わないかもしれないけど聖と俗をむすぶ参道軸を引いた。この谷、旅館がびっしりと建ち並んでいるから、町並みの中に入っちゃうと谷にいる感じがしないんですよ。でも四所神社の前でようやく、谷の北面と南面の緑と緑が両方から顔を出してくれる、そういう軸になったので、まさに彼女のいう鼓膜に近いものができたかなっていう気がしますけどね。

羽藤：温泉街ってほしい背後に山があって源泉があるみたいなケースが多いんだけど、山との接線ってなかなか使い方が難しいというか。裏は裏道で、生活している人だけが知っているみたいなところがある。生活路地の側から考えていって、三十三間広場でうまく表と接続させるということですよね。それはやっぱり、ワークショップに参加した人が現地を歩いている中で見つけていっているという感じでしょうか。

後藤：誰かが見つけてきて、それをみんなで価値づけして、それを共有するっていうことでしょうか。

羽藤：ここから街場と専門家の教育の話になるんですけど、今回のプログラムは風景づくり夏の学校と名づけていますが、社会基盤や建築、都市の教育は、大学の中だけで閉じてやっていることに限界があるのは明らかですが、外だけでやってもなかなかうまくいかないと思っています。どうやって、その土地に対して根本的なアイデアを出すのかについて、最近感じているのは、3Dのモデリングはできるようになってきているんだけど、造形というか、模型をつくることもそうだし、フィールドワークをして、土地を身体化したところから計画を考えていくというのが弱くなっているんじゃないかということです。日本の地方都市みたいなのと向き合うと、歴史がまだ継承されて

いて、地形の中で生活文化が積層してきていますから、フィールドワークからどうデザインにつなげていかかが大事だと思うんだけど。デザインそのもののやり方がフィールドワークと乖離しているようなところもあって、このプログラムの中では重視して考えたいなと思っています。

後藤：教育のことでいうと、さっきの教科書をつくる時もどういう組み立てにしようかっていう話になって。そこでは、構想/造形/編集っていうステップにしたんですね。普通だったら構想があって計画がきて、その先に設計があって、形が出来るっていう流れだと思うんだけど、この本では、造形を前に出しているんですね。僕たちは、あるビジョンを立てたらほぼ同時に空間、ボリューム、かたちがあわせて浮かんでくるんだと、それを全面に押し出していること。普通の階段を登っていくようなプロセスではないんだけど、よくよく考えてみると自分の振る舞いとして、言葉とかかたちが同時進行しているような気がするんですね。

羽藤：造形とプランをどう考えていくのかっていうのは、都市デザインでは、ほぼ同時進行的に進んで行く。その中には数字や売り上げ、地理や交通の分析から、フィールドワークをやった色んな人の対話がある。形も構想も同時に変化しながら出来上がっていくというのが、広がりがある地域の中で空間をつくっていく作法だということですよね。

後藤：そうですね。

羽藤：僕の場合、数理的な分析やフィールドワークを繰り返して、ぼんやりと広げながら、捉えるでもなく捉えないでもなくという方法で都市を考えることが多いのですが、建築は、敷地が限定的に与えられる分、敷地の中でいかにして美しい、完結したものを完成度高くつくるのかっていうことに注力しているので、そういう方法は苦手なんじゃないかなっていう見方を、この前建築家の青木淳さんと話すまではしてきませんが、後藤さんの考え方はどうですか。

後藤：この大学でも3年生までは敷地の申しかほとんど見ていない。敷地をこえて見るができない。

羽藤：造形の基本的なトレーニングを行った人から先であれば、こういうやり方でアーバンデザインに出て行くことができるということでしょうか。

後藤：3年生までは建築単体で、インターナショナルな誰も見たことのない形をつくったやつが褒められてきたんだけど、4年生で都市計画に配属になった時に、やっぱりその凝り固まったものを破ってあげないといけなくて。4年の前期は、3つの研究室合同で学生を合宿に連れだして、設計提案をさせているんですけど、それをさせないとアーバンデザインの入口に辿りつけないという感覚はありますね。フィールドはなるべく田舎のほうがよくて、棚田の集落とかに連れて行ってコンピュータも使わせないで設計提案をさせたりすると、建築単体のデザインに凝り固まっていたも



▲城崎温泉三十三間広場の風景（写真：後藤春彦研究室）

のがほぐれてくる。

visible と invisible, tangible と intangible の二軸

羽藤：例えばフィールドワークにしても、伊藤ていじさんの『日本の民家』のような、すごく回り道かもしれないけど、日本地図みてえいやと適当なところで降りて、バナキュラーなものを見出して、梁ばかり撮り続けて、終わると民家の住人がメシを出してくれて、構造と平面の一体化とか、見え隠れる文化の基盤のようなものを、よりよい理解として獲得していく作業があるじゃないですか。そういう発見的な体験が都市デザインでも必要だと思うのですが、なかなか難しい。

後藤：その意味で言うと、育ってないですよ。アーバンデザイナーと言えるような人が。この教科書つくるときに、やっぱりいい参考例は他人のものでも紹介していいんじゃないかっていうことで、いい図面を集めようとしたのね。でも結局ほとんどなかった。

羽藤：建築としての精度の高いことができた上で、それを都市に展開している例は非常に少ないですよ。社会基盤側からすると、公共空間を得意としているので駅のようにそれだけで都市的な空間が作れてしまうという体験はあるのです。商業側で考えても駅ナカなどはトランザクションデータを駆使して、流動の原理に基づいた極めて日本的な都市デザインといえるかもしれない。ただそれはモノシリック。5年、10年重ねていく中で周辺のまちと関わりながら積み重ねている例がなかなか日本ではない。一方海外でどうなのかというと、契約の仕方やプランニングの強度も向こうは強いので形だけ比べてもあまり意味がない。そういう中で日本なりのアーバンデザインをどう根付かせていくかの難しさがある。建築が都市から撤退していった中で、でもインフラの側から周囲の町に働きかけるようなアーバンデザインもあるでしょうし、フィールドワークで粘り強くドブ板的に住民と連携しながらやっていくやり方もあるしでしょう。どういうやり方がいいかは若い人なりに考えて選択していくのかなとも思う。一方で、空間にできることが限られている。まちづくりをいくら呪文のように唱えても、マンションポエムと同じで、それだけで中心市街地は良くなっていかない、いい建築はできたけど売上はあがらない。ネットもあるから空間の側だけの論理で人も地域も動かない。そういうところに若い人のジレンマもあるんじゃないかと思います。

後藤：これ、吉阪研究室特集っていうのを都市住宅でやってくれたときの本々だけど、この時代はいい時代だったんだろうなあというふうに思いますけれども。

羽藤：おー（笑。吉阪さんが、政治だったりテクノロジーだったり経済だったり横車いれられてと言いなから、空間が持っている力はまだ実感できた時代

だったんじゃないと思います。路地空間や民家が人の生活と密接につながって時代だったわけですよ。今それが揺らいでいる時に、フィールドワークして手がかりを見つけていったとしても、じゃあそれで売上があがるんですか、本当に地域がやっていけるんですかと問われた時には、歴史を調べただけでは弱い、空間の変遷を今日の価値に転換してマネジメントしていくことも重要だと思います。

後藤：制度も法律も人口増加を前提として設計されているわけじゃないですか。成長していくものに対してオルタナティブを提示していくようなやり方だったわけですけど、その前提が大きく変わっちゃってるから、頼りにすべきフレームワークが異なっていることは事実だと思うんですよ。

羽藤：住民が地域に暮らし続けていく中で、生活の積み重ねが美しさとして蓄積されて、生活みたいなのが顕れてくる。それは一定の価値を今も持っていると思います。その一方で日本の国土計画の中では動き続けてきた。その結果人口減少が起こったわけですが、今も流動こそが生活の糧を生み出し、都市が都市たる源泉であると思うのです。そう考えたときに、観光地はそうした現象の典型で、移動と生活がせめぎ合っている。外の人を受け入れることを抜きに生活は成り立っていかない。でも過度に観光需要に反応しすぎると、賞味期限が短くなって飽きられてしまうといった象徴的な流動性の高い空間じゃないでしょうか。

後藤：本当に基本的なことだけど、やっぱりもう一度人間を中心に組み立て直さなければいけなくて。その時に、僕は最近、人間を原点において、visible と invisible, tangible と intangible っていう二軸を与えてみた。吉阪先生が言っている有形学というのは、visible で tangible なものなんですよ。人間が能動的に何を見るか、触るかが重要だとした時に、残る3象限のところが生活であったり、場所であったり、或いは文化とか歴史とかになってくると思うんですよ。その、visible だけでも intangible なものっていうのは、いわゆる無形文化財のような、生活とかお祭りのようなもの。存在はあるんだけどよく見えないっていうのが、まさに自分達が乗っかっているステージとしての場所のようなものがあるし、もう一つ、文化とか歴史とか、見えもしなければ触れもしないものがある。そのいわゆる残る3象限の無形の世界と有形の世界の関係性を人間を媒介にして解くっていうのが、まずもって基本だと思うんですよ。そうした分かりやすい2軸があったとして、その原点は固定されておらず、人間が実は動き回るといって、もう一つ不思議なディメンションになっていくんだと思うんですけど。やっぱり動く人間というものをどうデザインするかというのが、これからのアーバンデザインなんだろうと思うんですよ。だから人間を入れる箱のデザインではなくて、人間の振る舞いと動きとかそうしたものが我々のデザインの対象で、invisible なことや intangible なことが重要になってくる。

日本の温泉は、茶の湯の意匠

羽藤：私は吉阪さんの話から、そういうものの中心にあるものが空間だという捉え方を牽ろしていたんだけど。確かに2軸で世界を整理すると、今はむしろ、人間こそが媒介項＝メディアになってそれぞれの情報を運ぶ器みたいなものになっているという見方はわかる気がします。その中で空間と非空間的なものの関係を整理しなおした上で、あらためて空間の意味を問い、それを造形として展開、編集していくことが、今求められている。

後藤：温泉地って、さっきおっしゃったように、色々な人が集まってきてそこでごめいしているわけなので、人の動きのある塊のようなものを都市と捉えるならば、都市そのものだと思うし、そこに利己的なものも入ってすれば、歴史文化のようなものもある。実は温泉って生まれ変わりにいくようなところだと思うんですよ。城崎の外湯、道後温泉も、あれはあの世の姿だと思う、あの世に行って帰ってくるような、そういう生まれ変わりの場所なのではないですか。そういう意味で言うと、人間の動きとしては、死んで生き返ってくるなんてのは、一番ダイナミックな動きをしているところかもしれない。

羽藤：individual の語源は、これ以上分解できないのを個人とするというのですが、ネットが出てきたことで、個人の中にも何人かの自分がいてそれが互いにネットワークで分人的に繋がりにあるというものが、21世紀の都市社会と人間だと理解できる。でも、温泉地ではそういう分人たる人間がいつこの人間に戻る場所だという気がします。場所としては温泉地は開かれてない、温泉地は閉じています。都市は何に対しても開いている状況なので、分人化して行く中で、逆に閉ざされている状況に置かれるからあらためて人間としてのフィジカルが強調されるし、そういう土地だからこそできるデザインが面白いと感じました。

後藤：あと、あの世のデザインで思い出したんだけど、台湾にも何十年も通っているんだけど、最初の頃の台湾の温泉って全然良くないんですよ。泉質なんかはいいんだけどリラックスできない。当初は、侘び寂びが理解できていなくて、馬小屋みたいな空間になっていたものもあった。何が違うのかなと考えた時に思ったのは、日本の温泉は、茶の湯の意匠ですね。

羽藤：面白いですね。

後藤：ただ、今の台湾は良くなっている。ある時侘び寂びまで行き着いたんだけど、それをこえたもっとインターナショナルな温泉のデザインをいくつかしているような気がする。城崎なんかはまだ茶の湯の世界でとどまっていると思いますけど。意外に台湾のいくつかの流行っているところは、もったのびやかなランドスケープがそのまま室内に貫入してくるタイプのものとか、何か新しい可能性が日本よりも広がっている気がする。あれは生まれ変わりや一期一会ではない、別の何か解釈なんだと思うけど。

羽藤：道後の場合は日本最古の湯みたいな話がありますが、何が最古なのかを形でいうのは難しい。ランドスケープにそれをもとめるべきだと思いますが、個人的なようで内湯は平板なものになりがちですので、お風呂そのものもどういふ形があるのかっていうのは日本人の文化ですので、面白い提案が出てくることも期待したいです。

後藤：あとは、あれですよ、もっと地理学とランドスケープと一緒にやらないと、偏りがありますよね。

羽藤：地理とランドスケープのところからできていく広域計画は日本では少ないですね。リニアができて、東京と名古屋が40分の距離になる中、新しい国土の展開をまさに地理学的な視点で位置づけおして、地域像をつかっていかなきゃいけない。それは地理的なセンスのある人じゃなきゃ地域デザインはできない。人口減少時代の撤退戦では、周縁が重要になってきます。地理とランドスケープ、で、最後にアーバンデザインという3階層が足りていないという気はします。

欧州の都市計画の1/3以上は地理

後藤：海外なんかで話聞いていると、都市計画家の1/3以上のバックグラウンドは地理ですよ。



▲ 和紙仕上げの火伏せ壁 (写真：後藤春彦研究室)

羽藤：地理も本来は学問としてだけじゃなくて実践領域もあるはずなだけけど、地理の実践領域は日本では非常に少ない。ランドスケープも同じように矮小化されていてもったいない。建築の外構としてのランドスケープデザイナーという位置付けであって、アーバンデザインとしてのランドスケープの人が乏しい。

後藤：平和ボケしているっていう話も。地理ってやっぱり有事の学問で、戦略的に、AかBかどちらに攻めるかを考える。(笑)

羽藤：クラウゼヴィッツの戦争論は殆ど地形の話ですからね。有利な地形を抑えたほうが戦争には勝つというものですが、確かに国境のない国からするとピンとこないかもしれない。戦後、建築学科があって、土木工学科があって、都市工ができて、早稲田は建築の中に都市を教え続けてきたという歴史の中で、どのような専門領域が今後我々の中で生まれていくべきか。地理とランドスケープのように、人が住んでいないところまで含めて、国土を議論できる人を育ててそれをアーバンデザインとつなげていく必要があると思います。

後藤：そうだね。

羽藤：歴史はその点研究になりやすいから十分いますね。

後藤：十分かは分かんないけども、いますよね。特にまた、若い人たちが1つのクラスタができつつあるから。

羽藤：学問になっている感じがします。ただ現世的な感覚というか、地域の経営が成り立つのかとか、利益がどう上がっていくのか見通しをつける人との接点がないと、アーバンデザインからアーバンマネジメントになっていかない。地域の実像から再帰的に構想や造形をこまめに修正できるかどうか復興計画では重要になってきています。新長田もそうですし、被災地もそうしないと公共建築や鉄道事業のマネジメントも成立しない。

後藤：実際問題、社会にでたらそういうところで活躍している人はかなりいるんだけど、学内とは少し違いますね。

羽藤：だから専門の立て方をもう少し変えてもいいのではないのでしょうか。特に計画系の場合、アメリカのアーバンプランニングは自分の専門がほとんどないようなもので、人文科学や地理学のようにどんどん新しい学問を取り入れていくプロセスですから、日本の都市計画も古い分野で establish したものをずっとそこで守り続けるよりは、多少新しいものをいれていく過程があったほうがいいんじゃないかなと思います。

後藤：そうですね。確かに地理学重要ですね。出前で押しかけていけばいいのかな。あるとき、ある大学の文理学部の地理学に呼ばれて講演にいったんですけども、その時に話を伺って面白かったのは、文理学部ってコンセプトでつくった地理学なのに、理系の地理と文系の地理が未だに相容れないんだって。

羽藤：柔軟性のある地理研究者を連れてきて実践と一緒にやるのはあるかなと思いますね。ヨーロッパの学会に出ると分かりますが、地理は学問的な基礎はものすごくしっかりしているので、学生さんの中から地理的素養、空間感を持った人が育つと思いますね。早稲田は広域計画を演習ではされてないですか。

後藤：うん、してない。

羽藤：東大では広域計画のスタジオをしています。そこでは地理的センスが重要になっていますが。

後藤：広域ってどれくらいですか。

羽藤：首都圏ぐらいなので、インフラ計画のスケールになります。インフラの場合は、常に国土計画みたいなスケールで地域デザインを考えているので、そうい

うところに地理的センスがある人に加わってもらうことで、広域のレイヤーの計画や地域デザインがうまくいくような気はしています。演習のスタジオでやっているのが一番いい。でも普通は広域計画はやりませんか。

後藤：そういえば昔はやってたんだね、「まちづくり」に傾倒し過ぎたのかも。

羽藤：1960年代とか70年代ぐらいは、国土計画は華やかな頃だったんだけど。

後藤：みんな DID とかとかいじくりまわしてて、手計算でやってましたもんね。

羽藤：丹下さんだって計算してたわけですが、そこから手法が重たくなってしまって、でも今逆に人口減少時代で集落が消滅していくといった問題が浮き彫りになってきた中、改めてそうした視点で地域デザインを考えるべきだと思います。地理的なセンスのある学生さんの視点をプランニングに掛け合わせることも、今回の都市計画-設計提案競技でも期待したいです。今日は本当にありがとうございました。



1) 後藤ら, 図説都市デザインの進め方, 丸善, 2006.

2) 笠原敏郎は、内務省都市計画局の官僚で、早稲田で1922年に都市計画を最初に講義している(世界最古の「都市計画」の講義は1909年に米国ハーバード大学ランドスケープ・アーキテクチャ学科(1929年より都市計画学科)において開講)、当初は非常勤講師として「都市計画」を担当。1923年の関東大震災後、1924年に復興局へ異動したため、1925年には建築材料を専門とする吉田享二に「都市計画」の講義は引き継がれた。結果的に、内田祥三(東大「都市計画及建築法規」1923)、片岡安(京大「都市計画法」1922)、笠原敏郎(早大)という当時の官製都市計画の指導的立場にあった三人とは異なる「都市計画」が吉田によって講義されることとなる。吉田にとって、城崎は都市の不燃化の大きな実験場だったかもしれない。結果的に、吉田は、太平洋戦争が終わるまで、早稲田で都市計画を教え続けた。そうした経緯もあり、材料の助手として採用された吉阪隆正の卒業論文の結論は、植民地における材料と都市計画への言及であった。