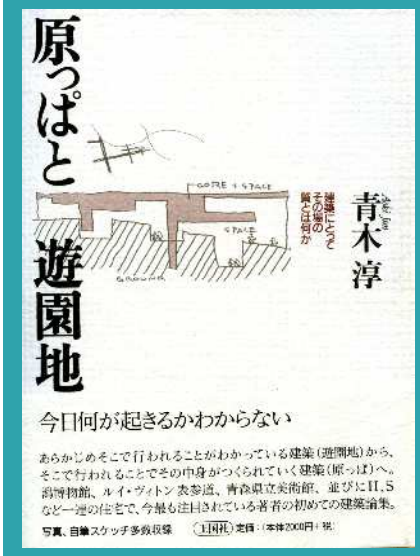
風景デザインレター from 九州(第29号)

建設コンサルタンツ協会が主催している「夢アイデアコンテスト」に以前応募したことがあり、その時のタイトルが「原っぱの復元」であった。かつての人昔話に出てきた「原っぱ」を自分たちの身近な空間に復元することを提案した。今回紹介する本は、まさしくそのことを書いてあるものだ。

青木淳氏の「原っぱと遊園地」を読みながら



【計画性のない計画について：再考】

デザインの発祥というか、ポストモダンのデザインの切っ掛け、あるいは必要性のなかに、急速に大量生産がすすみ、従来の職人的な工芸美が一気になくなりつつあることの危惧から動き出したという話を読んだことがあります。

しかし、現在、美術品でない日常用品は、芸術家が造形美を追求するものではなく、利用する人が自分なりにデザインに手を加える、そんなデザインも出始めています。「いたれりつくせり」のデザインは、ありがたい一方、その利用性が極めて固定化されてしまうこととなります。使い道が極めて限定されているものはそれでいいのでしょうが、そうでないものも身の回りにはたくさん存在します。

今回紹介する「原っぱと遊園地」は、まさしくそのような固定化されるデザインに対して、違う視点でものを見て考えさせられる本です。著者は、建築家ですので、話は建築物（特に、美術館とか）の話が中心ですが、住む、あるいは佇むなどと、利用目的が限定的であるような建築物に対しても、このように考える人がいるというのは面白いことだと思います。（このような見方については後述しますし、読んでいただければもっと理解できるはずです）

さて、建築物でさえと書きましたが、私たちは、１軒１軒の箱モノではなく、空間全体、空間そのものを対象にしたデザインを行っています。例えば、土地利用計画を立てる際に、人間の行動様式やあるいは幸せ感の理解無く、空間デザインをしてしまうと、そこに住むことになった人は不幸でしょう。青木氏が本の中で述べている「やかん」の20以上の機能について、同じように空間について考えれば、何百、何千の機能があげ連ねられることでしょう。それは、不可能なこと。河川における多自然川づくりで、人間が求める機能を満足させる川をつくるのでなくで、川そのものの姿を取り戻し、その中から必要な機能を人間が利用させてもらう川づくりが多自然川づくりであるとしたように、空間の中から、必要な機能を取りだす、あるいは必要な機能を持たせるために、固定化することなく改良したり、取り外し可能な装置を加えたりする。そんな空間の存在を計画的にできないものだろうかと考えさせられます。

都市計画なり土地利用計画なり、細部まで組み立てられた計画を実施すると、うまくいかないので、ある程度は、出たとこ勝負で成立するような計画論が必要ではないか、そんなことを以前書いた気がしますが、それは、都市計画にしろ、土地利用計画にしろ、そこで繰り広げられる行動を網羅して機能的に作りこむことができないのであれば、あるいは、その利用の在り方を、分節化してしまって、ここは、眠るところ、本を読むところ、体を使って遊ぶところ、などと行動で区分するのでなく、本当の意味での多目的空間として提供することを前提とした空間を考えなければいけないのではないか。

そんな気持ちを整理してくれている本がこれで、ここでいう「原っぱ」とは、利用する人の創造性に任せた空間が存在することであり、「原っぱ」には広い空間と装置として無目的に置いてある土管があるだけ。鬼ごっこをするのか、なにか新しいゲームを見つけて遊ぶのかは、その原っぱにいる子供たちが決める。一方の「遊園地」は、すべてにお膳立てができている刺激空間であり、そこで享受する人間は、ただひたすら順番を待って用意されたものに乗っかるなりして体験する。自分たちで何も決めることはないので、楽チンであり、期待された刺激はきちんと与えてくれる。そんな２種類の空間の在り方を表現したものです。

逆に、時間というものは、ある程度区切ることができるのかもしれません。仕事の時間、遊びの時間、食事の時間などなど。しかし、空間というものは、その時系列的な流れを受け止める存在であり、より自由な存在として存在しなければ、時間さえも固定化してしまう。さて、それでは、そのフレキシブルな空間「原っぱ的空間」とは？

さあ、考えてみましょう。【続く】