

語り継ぐ 日本の都市環境デザイン

「地」のランドスケープ： 関係性から考える柔らかい都市のデザイン



大塚守康 Moriyasu Otsuka

1942年東京都生まれ。1965年千葉大学園芸学部造園学科卒業後、(株)近代造園研究所に入所。1967年(株)大塚造園設計事務所設立（1989年に株ヘッスに社名変更）。1981年泉北ニュータウン光明池地区花代公園設計により日本造園学会賞を受賞。ランドスケープコンサルタンツ協会会長、Japan IFLA会長などを歴任。JUDIには発足以前の麹町での50人会から参画し、発足当初より関西ブロック幹事、代表幹事などを歴任している。

2014年3月26日(水) 18:00～20:00
株式会社ヘッス大阪本社にてインタビュー

ランドスケープの「概念」の形成

——卒業してすぐに就職された「近代造園研究所」とはどのような事務所だったのでしょうか。

大塚：当時は、公共空間の造園設計を担う事務所が他になかったんですね。それまではすべてインハウスで技術者がやっていました。だから今よりも実務的な役人が多かったですよ。でも、業務量が増えてきたのでアウトソーシングしなきゃならないということで、はじめてつくられた公共造園の設計事務所が「近代造園研究所」です。当然、民間の技術者なんてほとんどいませんから、夕方になると建設省や住宅公団から、皆が事務所に集まってきて、自分たちが発注した仕事を自分たちでやっているといった状態でした。

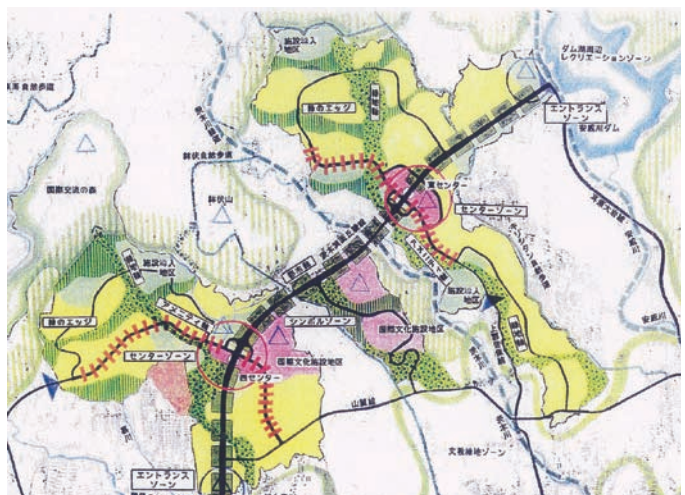
——どのような仕事をされていたのでしょうか。

大塚：近代造園では、皆、空間の具現化の仕事に目がいていたと思います。与えられた敷地の中で閉じたデザインしかできてなかったですね。地域計画だとか風景計画という仕事はないですし、自然公園の仕事も発注されませんでした。ただ、このころからJUDIの設立以後まで、ずっとつながってくる一番大事な仕事だと僕が思っているのは、「設計図」だけじゃなくて、「概念図」を描く仕事ができたということです。ゾーニングだとか動線計画だとかを含めた、かたちにする以前の概念の組み立てですね。その当時、今でも変わりませんが、造園の設計で一番悪いところは、基本計画も基本設計も実施設計も、どれも平面図が同じということです。そこで、設計のプロセスをちゃんと整理しようと考えました。マスタープランはマスタープランとしての意味があるはずですし、基本設計には基本設計の役割があるべきです。

ニュータウンで学んだこと

——どのようにしてニュータウンの計画理論を学ばれたのですか。

大塚：近代造園は千里ニュータウンの公園の実施設計や泉北ニュータウンの基本構想を検討していましたが、それらの仕事は市浦都市開発建築コンサルタンツの下請けでした。ニュータウンの構想では、設計的な視点ではなく、敷地の役割分担とか周辺の土地利用との関係といった概念的・計画的な考え方ができないとダメなんです。なぜか造園設計というとモノづくりのようになってしまっていて、計画論が弱くなっちゃうんですね。自分の設計に対して、合理的にこうなんだという説明ができないといけないんですが、この方が格好いいとか、未だにそういうことになっちゃう。それではダメだと分かるようになったのは、泉北ニュータウンで、市浦都市開発の富安さんと一緒にやらせて頂いた経験が大きかったです。富安さんはカナダのランドスケープの事務所でニュータウンの実務を経験された人で、そこでの生活を実質的に見て計画するというのを大切にされました。日本の場合は、公団にしても企業局にしても、そこでの生活をパタナイズしてしまっていて、それをどう設計の中に組み



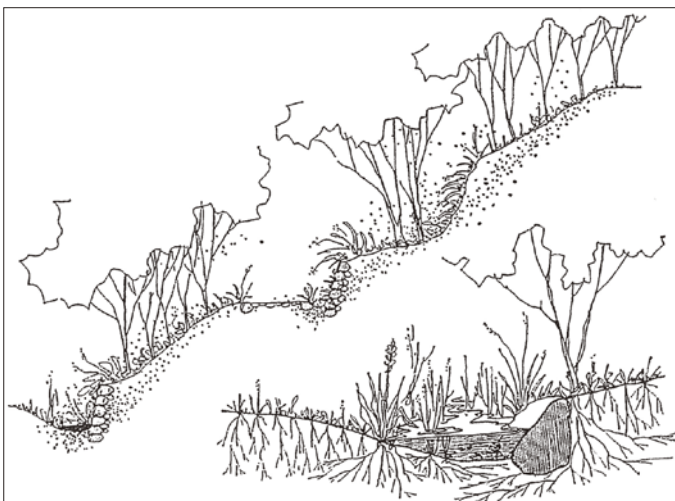
ニュータウンの概念図(国際文化公園都市の例)

入れるかということだけになっちゃう。富安さんの場合にはもっとリアリティのある生活を考えていて、公園の設計をやっていると、「たき火はどこでやるの？」なんて聞かれるわけです。とても絵の上手な人で、海外旅行には何色もペンを持って行ってスケッチをするんですが、「大塚くん、絵は下手でもいいけど、ちゃんと人を見ないといけない。人を好きにならないと、いい設計はできないよ。」といわれたのは、今でもずっと心に残っています。それ以来、造形的な作品よりもそれを皆がどうやって使って楽しんでいるかを見る方が多くなりました。だから、例えばストックホルムに行ってもアスプルンドの墓地には行かずに、街の中のカフェでビールを飲みながら、人々がどういう風に楽しんで過ごしているかばかり見ていました。そういう時間が自分でも楽しかったですね。

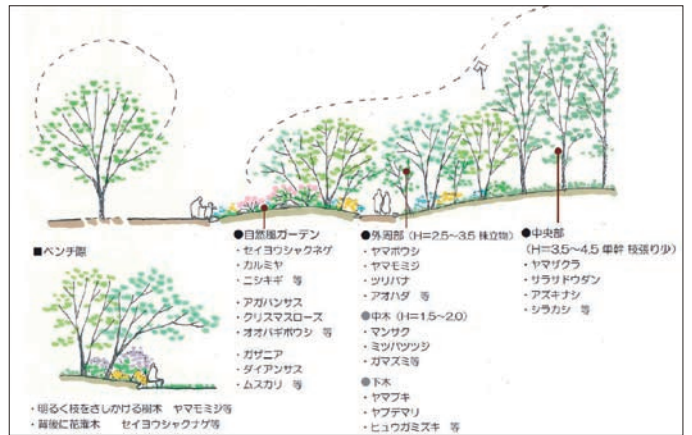
関係性のデザインの実践

——泉北ニュータウンでは3つの地区公園すべてを設計されていますね。

大塚：最初の大蓮公園っていうのは、池と芝生のなだらかな空間に直線的な園路やパーゴラを差し込むというようなことに興味がありました。受け手の空間が自然っぽくなった場合に装置の方もどれだけ柔らかくなるかというようなことを実験したつもりです。2つ目の西原公園というのは、まちの構造として公園の中にケヤキ並木を入ただけで、他はすべて広場です。環境緑化新聞というのがあって、一般の人に自分の好きな公園というアンケートをしました。そしたら、ある人が西原公園は自分の原風景だって書いてくれて、ケヤキ並木に夕日が落ちるところだとか、いろんな生活のシーンを描写してくれて、すごく嬉しかったですね。3番目の花代公園になると、あまり予算もないのに土木的な集水枡だとか配管だとかにお金を取られるのがもったいなく思えて、水なんて自然に流せばいいじゃないかという発想を試みました。ただ自然に流すといっても、自然とはどういう形なのかを考えるのがとても大変でした。奈良公



花代公園の断面図



際の植栽設計

園に実測に行ったりして、検討を重ねましたが、ただ石を並べただけでは全く自然には見えないんですね。要は、周りの地形とどう関連して収まっているかというのが自然なんだという結論を得るのにとても時間がかかりました。

——いくつも断面図を書かれていて、これらはもちろん水の流れのディテールの設計でもあるのですが、同時に風景全体をコントロールする設計にもなっているんですね。

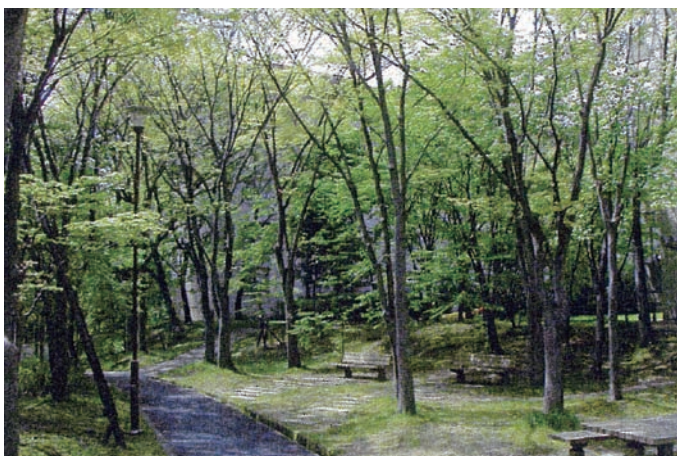
大塚：土木造成では法面の水処理だけですが、それに対してランドスケープは全体が繋がっていないといけない。道路から法面、それからその上下の地形まで、すべてがどういう関係にあるかをちゃんと把握できてないと一体的なランドスケープにはならないんです。それに、ただ単に水をそのまま流したらこう流れたっていうだけではダメで、やっぱり園路との兼ね合いとか、広場のどこを通すとか、現況林の際にどう注ぎ込むとか、そういう周りとの関係を考えないといけないわけです。

例えば公園の設計の際に、周囲に木が植わっていて真ん中が広場だとしますよね。そうすると広場のど真ん中になにか物を作ろうとすると、すごい大変なわけです。というのは、そこには取り掛かるものが何もないから。だから、自分勝手なものをつくって、置いてしまうわけですね。そうじゃなくて周辺から考えたら、どういう木が広場の周りにはふさわしいか、どんな枝が出てきて、どういう風に影ができてとか、あるいはそこに壁があって広場と植栽との間が区切られるのがいいのかとか、そういう、ものとの間が関係したところに何が起るわけです。僕はね、こんな発想が好きなんです。公園に砂場を設計するというのは、マニュアル的というと砂がこぼれないように縁で囲めばいい。でもそれって、砂場の周りが全部均質だってことを前提に考えていますよね。砂場の周りとの関係で、こっちは木があるとか、こっちはお母さんが座るテラスがあるとか、こっちは広場に繋がっているとか、同じ砂場でもまわりとの関係で考え方は全部違ってくるわけです。そのときに砂場の縁っていうのは全部均一じゃないはずですよ。植物と砂場の間って

うのは場合によったら日本庭園的な石組みでもいいかも知れない。それからテラスとの間であれば、レンガの壁でもいいかもしれない。そういう風に何と何が関係して、どんな形になるのかということが大切です。

——関係性からデザインすることが重要ということですね。

大塚：それから、近代造園の頃の反省としては、植物のことをきちんとやらなかったということです。その当時やっていたことといえば、児童公園や公団のプレイロットだけです。コンクリートの仕事ばかりです。特に遊具の造形などに皆が夢中になっていて、植物を扱うことは疎かになっていました。特に施工屋さんからは、造園設計事務所は木を知らないってよくいわれていました。その頃、大学では木の葉っぱだけを持ってきて、何の木だとかいう教え方しかしてなくて、木のかたちだとか植生が分かってないのに、葉っぱのかたちだけ分かったってしょうがないですよね。それから、木を記号化して書かせるんですよね。例えばケヤキは杯形とか、クスノキは丸とかね。そういう風に木を見ちゃうから、本物の木のディテールをまったく見ようとしなくなっちゃう。だから植栽設計っていうものに対して自主性がないんじゃないかって疑問が出てきました。ここにゴミ置き場があるから周りに木を植えて隠すとか、建物の隙間が空いているからそこを木で埋めてつなぐとか、そういうのは、なんか違うんじゃないのかなと。いろんな植物をどう並べるのかを考えることに飽きてしまって、むしろ意図のない植栽設計っていうのをできないかというのを洛西ニュータウンの団地で考えました。造成地に植えたんじゃないくて、生活環境にもともとすごい雑木林があって、それを所々間引いて建物を建てたり、プレイロットを置いたりしたらどうなるのかっていう発想で植栽しました。それが、いま20何年経って見てみると、誰もそこが植栽した場所だとは思わなくなってしまいました。その頃から、いわゆる造形的なデザインからはどんどん離れていって、「図」のことは誰かほかの人がやってくれればよくて、自分はだんだん「地」のことが気になるようになっていったんです。



「地」となる環境を目指して植えた団地の植栽

明日のニュータウンへ向けて

——いま、ニュータウンに可能性があるとするとういうことがあげられるでしょうか。

大塚：スコットランドにニュータウンの調査に行ったことがあるんです。そうしたら、当時、建築雑誌で憧れていたニュータウンがいままでは、本当に寂しいとか、侘しいとか。その中でただ一つ、新しいものだったけど、グラスゴウの郊外にアルビンというニュータウンがあって、そこは全部がニュータウンじゃなくて、既存のまちが帯状になっていたりするところに、上手くニュータウンをはめ込んでいるんですね。ニュータウンを種から育てるんじゃないくて、既存のまちにエネルギーをもらって一緒に育っているような感じですね。かつてのように全部更地にして、さあ新しくつくるぞっていうんじゃないくて、まちの中にはめ込んでいくようなニュータウン計画というようなものがあったでもいいんじゃないかと思います。

——泉北ニュータウンは旧集落と隣り合っていますが、分断されていて結局まったく違う生活圏で暮らしているという感じですね。

大塚：それが混ざらないとね。フリンジの緑が遮断する緑なのか、コネクションする緑なのかっていう問題です。設計で一番悩ましかったのは緑道なんですよ。というのは、緑道というのは公園をつないでいますよね、真ん中に道があって両側に緑がある、それを設計することが求められました。でも道っていうのは本来既存の建物があったりしてその隙間をつないで行くものだと思います。道を具現化するのには周りの建物なり地形なりのはずですからね。だから、土地利用までセットで考えないとランドスケープの設計なんてできないんじゃないかということです。

大阪花博から JUDI へ

—— JUDIに参加されるきっかけはどのようなものだったのでしょうか。

大塚：1990年の大阪花博というのはランドスケープの人たちがはじめて会場計画をやった博覧会です。さきほどのニュータウンの例でいうと土地利用計画が会場計画にあたります。それまでは、土地利用計画が決まってしまった後に、それぞれの区画の設計をやるということはたくさんありました。だけど、会場計画そのものをやるってことははじめてでした。そのときに都市計画の人や建築の人たちと仕事上でたくさん関わりを持つようになった。僕なんかは針のむしろだったけど、真にぶつかり合って話し合うと友達になるもんですよ。都市計画や建築の人たちからも、造園にも話の出来るや

つながるんだって思ってもらえた。そういう相互の理解がJUDIの設立につながっています。そこには、都市計画だけじゃなくて、建築も必要だし、やっぱりサインのような具体的なデザインも必要だし、ランドスケープも重要なんだ、そういう都市のデザインに関係ある人たちを全部集めて一つの会をつくろうっていうのがJUDIのはじまりだったと思います。

——大阪花博では、どのような役割を担われたのですか。

大塚：当初大変だったのは、博覧会っていうものを自分たちの作品をつくる場だと勘違いした人たちが多かったことです。ニュータウンをつくる時には、土地利用を決めることからはじまりますが、土地利用もやらないのにどういうものを建てたいなんていっても話にならないわけです。博覧会というのは、出展者からお金をもらって成り立っている事業なわけですが、その出展者に対してどういうスケールでどこの土地を喜んで使ってもらえばいいかを考えるのが会場計画です。それなのにはじめに、ここはこういう並木にしてとか、いろんな夢を描いちゃった。それで、ニュータウンをやっていた経験から、概念図が描けたとか、土地利用のことが分かっていたということでお手伝いさせて頂くことになりました。

博覧会のプロデュースで面白いのはいろんな人と協働できることです。博覧会というのは一人のデザイナーが全部やっちゃうじゃなくて、いろんなデザイナーが集まったほうが楽しいものになる。ただその分大変だけだね。このデザイナーはこの人と決めたら、その人のやり方でやらせないと絶対ダメですね。決めたら、その人にすべて任せるとするのがコツです。ただし全体のトーンはどうするかというのは持っておかないといけない。花博はそれまで全部ヨーロッパでやられていて、アジアで開催するのははじめてでした。それまで日本が経験してきた博覧会というのは、未来志向の産業博覧会ばかりでした。そこで、行儀のいいヨーロッパから、せっかくアジアに来たんだから、アジア的なやり方でやろうよと考えたんです。産業じゃなくて自然との共生ということだったら、アジアの方がずっと先を行っているんじゃないかと思ったからです。

「地」のランドスケープで柔らかい都市を描く

——様々な分野の専門家とのコラボレーションのなかで、ランドスケープの分野の果たす役割とはどのようなものでしょうか。

大塚：会場計画というのは主役じゃないんですね。主役はあくまで出展です。とは言いながら脇役は脇役の役割を發揮しなきゃなら

ない。それが「地」となる風景をつくるということではないかと思います。要は風景を決定づけるポイントみたいなものをどうつくるかということです。その時に何を拠り所にするかということ、土地の相形や水系みたいなものが大事になるんじゃないかと思います。それから、都市は固いものでできているという前提をもう一度疑って、建築とか土木とかのサポートをするんじゃないかって、もう少し生き物としてのまちを様々な専門家と一緒に考えていかないといけない。水やみどり、生きものをベースにした柔らかい都市をつくっていくことが重要ではないかと思います。

JUDIの可能性

——これからのJUDIの役割はどういうところにあるのでしょうか。

大塚：当時は岸井先生が国の役人としていて、こういう動きを仕掛けていました。そういう意味では、残念ながら今は役人も、我々民間人もなんか小粒になっちゃったなっていう気はします。初期の頃のJUDIの良さというのは、専門の違ういろんな人と知り合って肌で触れ合うっていうことと、もう一つは役人がちゃんと入っていたことですね。役所の実力派がちゃんと会員に入っていると、実際にどうするかという話にリアリティが出てくる。今ではもしかすると国じゃなくて地方自治体のスケールの方がリアリティがあるんじゃないかと思いますが、あそこの道路をどうするかとか、このエリアをどうするかという具体的話につながっていくといいなと思います。

今のJUDIはもう第4世代くらいになっていると思うのですが、時代に合わせて変わっていくのはいいんですが、ただ最初の頃のようなエネルギーがあるのかどうか。例えば、以前は地方ブロックで元気なところがたくさんありましたね。地方がそれぞれ何かをするときにはそれぞれ応援に行って、そこでまた交流が生まれて、いろんなつながりが生まれていく。そういう地方の活動のやり方で一つ特徴的なのは、関西と関東ではスタンスが全然違ったということです。関東の役割は長男坊なんですよ。長男っていうのは、家を守ったり、ルールを決めたりすることに一生懸命で、遊んだり羽を伸ばしたりするのは、次男坊の関西の役目。鳴海先生をはじめ、皆遊ぶのが大好きだから、いろんなセミナーをやって、言いたいこといってわいわいやってきました。そういう自由で活気ある活動がやっぱりいいですね。

記録：武田重昭（大阪府立大学）