

## 福岡のまちとデザイン

座長 岡 道也 九州芸術工科大学助教授

出席者 佐藤 優 九州芸術工科大学助教授

中村 久二 ランドスケープアーキテクト

松下 美紀 照明デザイナー

LANDSCAPE FUKUOKA

都市景観とは何か？



デザインだけが都市景観をつくりだすものではない。しかし、デザインについて語ることは、都市の景観を考えるうえでの重要なステップであることには違いない。そこで、デザインの現場にかかわっている4氏に、福岡のまちのデザインの状況や行政・市民・デザイナーそれぞれの役割について、自由に語り合っていたいだいた。

## ■景観とデザイン

岡…ひとつの大きな話題として、景観とは何か、景観とデザインがどういうつながりになっているのかということを議論してみる必要があると思います。景観というのは、デザインですべてよくしていくことができるのかと。デザインというと、意図的、計画的にやっついこうとする方向性がありますが、景観というのとはもっと大きな流れのなかでひとつのまちの姿ができていくわけです。まずその景観とデザインということからお話しいただけませんか。

佐藤…景観とは何なのかという前に、個の

デザインと全体のデザインという問題があると思うのですが、景観というのは全体のデザインをどうするかという問題で、たぶん個々のデザインというのは日本はかなり進んでいる、ディテールや質も高くなってきていると思うのです。ところが全体というとなかなかそこまで追いついていないという問題があります。それが景観のデザインじゃないかと思うのです。

美しいものを持ちたいとか、自分のものにしたという占有欲というものを満足させるということが、ひとつのデザインの根本的な概念になるんじゃないかと思うんです。そこで戦後50年、自分の家を占有しようという欲求まではきているかもしれないけど、まちを占有したいという欲求までが今あるのかと。そんなところをもう一度見直すのが景観のデザインじゃないかと思えます。そういう見かけあるいは形それ以前の問題として、人間の本能としてのデザインの必要性というのがあるのではないかと思っています。

松下…私はつねづね、デザインを見直す以前にマイナスの理論があるのではないかと思



BEHNEKAWAのナイトラン

ます。もともとして初めてデザインという言葉が存在するのではないかというふうに感じているんです。まち並みとか、家並みとか、山並みとか、そういったものを阻害しているものをです。照明の分野からいうと、昔私たちは天の川をどんなまちなかでも見ることができたのに、今、星空が都会では見られなくなっていますね。つまり、すでにまちが明るくなり過ぎています。そこへ照明をどうプランするか、デザインするかというときに、つぎたしていくだけでは何の個性もない光にしかならないわけですね。デザインする前にマイナスしていつて、できるだけそのもの持つ原点のよさみたいところをもう一度取りもどしてデザインしていくと、本当の景観というのができるのではないかと思えます。

中村…景観論とデザイン論というのは、非常にむずかしいと思うのです。デザインというのは、どうしても個を主張していかないと、デザインした気になりにくいというところが欠点で、個のデザインがよければよいほど、景観として見るとチグハグになったというケースがけっこうある。だけど、自然だとか、



## ■福岡のまちとデザイン

気候だとか、いろいろなその地域にある地形的文脈が、デザインされたものと有機的につながっていったりすると、それはまた景観になると思うのです。だからデザイナーがあくまで地域を読み取って、自然を読み取って、何かができればいいと思うんですけど、そこまでのプロジェクトをやるケースというのはまずないわけですからそのへんがむずかしい。

岡…たとえば歴史的、伝統的な日本のまちやまち並みなどをいろいろ調べてみると、何か共通項をもっているわけですね。これは材料や技術や情報が限定されている時代だからうまくいっていた。だけど今の時代にこれからどういふ共通項を見つけ出すかですね。景観行政的な指標からいくと、高さとか、色とか、何らかの共通項を見つけだそうと模索しているんですけど、いまひとつ成功した例がないようなんですけど。

佐藤…歴史のなかをあまり短い期間で考えない方がいいんじゃないかと。今はどっちかというとあれこれとまち並みの提案時期なんじゃないかと思うんですね、全体的に見ると。戦争で全部潰されて50年しかたっていない。まだ福岡は今いろんな提案をして、博多のがめ煮っぽい、ごった煮の状態のなかで、これから長く息づくものは何かと探している時期じゃないかという気がするんです。強いて言うならば、ある高いレベルを維持していこうとすることを共通項として、それがあと50年、100年の間にどういふ実を結んでいくかというところが楽しみだと思っているの、今いるんな提案がでてきてほしい。そんな時期なんじゃないかと思うんです。

岡…福岡の話がでしたが、福岡について、またデザインに関するところで、こちらへんがおもしろいとか、こちらへんに問題があるんじゃないかとか、具体的な事例をだしてお話しいただくかと思いましたが。

中村…福岡ってすごく単位がいいんじゃないかと思つています。人間が住むのに、楽しさとか、ちよつと勉強するだとか、何か物を買うだとか、遊ぶだとか、自然に触れるだとか、という単位のバランスは福岡がすごくすぐれている。この福岡の規模的、単位的な要素を崩さないことというのが、まず第一にあると思う。たとえばシドニーに行くと、湾岸のなかで対岸の住宅とかまち並みが湾岸に見えて、これでもともとある地形や都市的な文脈を読み取っていったまちなんだとわかるんですけど、たぶんそれに近いことをよそから来た人は福岡に感じるんじゃないかと思うんですね。そこを消さないようなことを、もつと積極的にやれないのかなって、今だったらやれるからと思うんです。

松下…私は、いい夜間景観っていうのをつくりたいとずつと思つていっています。福岡の夜間景観は、空路で入つてくると漠然としてあまりきれいなイメージですね。都市の骨格として一番考えられるのは道路の照明です。線をつながり合う都市の骨の骨のイメージですよ。その骨の部分のパラパラだと、何となく体がつながっていないような都市に見えると思うんです。また、どうせ照明灯をたてる



岡 謙也（おか・みちや）  
1942年生まれ  
九州芸術工科大学助教  
専門：環境設計、建築・地域景観  
福岡市総合行政学術センター  
福岡市都市景観審議委員

のなら、色温度を調節した方がいいというのがまず考えてほしいと思うことですね。個性をだすためには、ある意味での統一が必要じゃないかと。非常に夜間景観のすぐれたまちというものは、この統率、統一というのが、非常によくできていますね。

佐藤…全般的に福岡というのは、すごく元気だし、魅力がある、変化に富んだいいまちだろうと思います。新しいものが好きだし、それに対してすごく包容力があり、いろんなトライができますね。新しい提案に対して受け入れる土壌というのは、他のまちに比べるとはるかに高いものがあります。けれど色とか、素材とかを見ると、いろんなものがあり過ぎるまちかもしれない。どうしてこんなところにこんな模様をつけなくてはいけないのかとか、どうしてこんなところにいるんな色を使わなければいけないのかと。そんなところがたくさんあるんです。あり過ぎるすごさというのがありますね。アジアらしさを感じますね。パワーを感じると同時に、もうちよと制御しないとイケないかと思うところもあります。

岡…それから建築の立場からいうと、福岡というのは、古いものとか、時間に長く耐えるものをつくつていこうという考え方は、他の都市に比べて弱いと思うんですね。これは元気がいいことの裏返しかもしれないけれども、古いものがなくなることにあまり躊躇しないんですね。壊してしまって、新しいものをつくつていけばいいんじゃないかと。これが福岡の文化にあるのかなと思うことがあります。たとえば追い山。山笠は、終わるとい



回壊してしまつて、新しいものをあらためてつくっていく。回転を早くしていくというのは、何か福岡、博多の文化の根底にあるような気がするんですね。

佐藤…イベント型の都市だからですね。

岡…そうそう、だからイベントは非常に得意な分野じゃないかと思いますが、それに比べると、都市をじっくり積み上げていく、ストックをつくっていくというのは、ちよつと弱かつたような気はしますね。

### ■「らしき」とデザイン

岡…それから「何とからしき」というのがよく言われてて、それが公共施設のデザインにそのまま持ちだされるいやらしさみたいなものがあります。そうすると個性というのを一体どうしていったらいいのかというのがでてくると思うんですね。たとえば照明で、都市によって何とからしきというのは話題になるのですか。

松下…一番言われますね。福岡らしい照明はどんなのですかとか。いろいろな都市で仕事をしていきますので、そのらしきで区別した演出ができませんかとか、よくありますね。やはり歴史ですとか、地形のよさとかで判断していくしかないんですね。ですから私もがやるときは、半分以上は調査になつてしまふんですよ。だからといって亀がいたから亀橋ですとか、そういう発想はないですね。光は形がないものですからね。

岡…僕はいろんな地方ごとに、いろんなところで個性があるべきだと基本的には思っています。ただ個性をつくるべきだとあんまり先走り過ぎると、きわめて奇妙な個性づくりが始まるような気がするわけですね。だから今言われたようなこととか、地形の特性などをきちつと押さえていくやり方で個性をどうやってだしていくかを考えてほしい。今までの画一化の裏には、どこかがやったらそのまま1セットで借りてきてつくつてしまうやり方のおかしさがあるような気がするんですね。

中村…いろんな国の人と仕事をする人が多いんだけど、福岡っていうののイメージをよその人はけっこうもっています。だから東京とか大阪より福岡の方がおもしろいと言つてくれるし、すごくよくなつてきている。小さなことから、どんなことでも。だから岡先生が言われたように、福岡を無理やりつくる必要はないのかもしれない。

岡…僕は、福岡は福岡の何かひとつの特徴がでてきているのではないかと、結果的にそういう気がします。きちんとしたこと、たとえばユニバーシアードでの試みをやったりとか、いろんなことを、自分たちの考え方でやっていった結果がでてくるんじゃないかな。

### ■公共のデザインと行政の役割

岡…次の大きな話題として、行政のジャッジという問題がありますね。行政は、デザイン能力を高めるといふより、デザインを理解するジャッジ能力を高めておくということ、



佐藤 健 (さとう・まこと)  
1960年生まれ  
九州芸術工科大学助教授  
専門は都市コミュニケーション  
デザイン/サイエンス  
福岡市都市計画局ドバイサ  
ウジアラビヤのデザインと建築  
委員ほか

ジャッジの結果が反映できる行政内部のシステムをきちつとつくつておかないといけないと思うんですけど、そのへんはいかがですか。

中村…公共のデザインというのは、要素を大きくせざるを得ない。住民の意見だとか、関係者の意見だとかアドバイス、そういうものを巧みに入れていくとす過ぎて、かえって非常におかすの多い幕の内弁当になつちやうていっているんですね。だから、シヤレた弁当ができたがらない。これは全国そうなのかもしれないけど、公共のデザインのむずかしさで、屋外空間に模様を入れるなんて、悪いパターンですよ。要素のないものをもつてきて、何か手すりを横から見たらバンダに見えるとか、護岸に鳥の絵とか、花の絵とかを書いたとか。たずねると、これは市の鳥ですとか、市の花ですとかつていう、それじゃあどうして花を植えないのつていう感じの話は、たくさんありますよね。こんなとき、適切な判断、ジャッジができる人がいればと思うことができますよ。

佐藤…ひとつの問題だと思うのは、絵をつくる人もデザイナーなんですね。ですからそれを否定する前に、そのデザインを僕らがどういうふうにかえるかつていうことが、すごく大事な要素だろうと思うんですね。絵は比較的わかりやすいんです。絵をなくすことを説得するためには、それを別のわかりやすさでちゃんと説明してあげないといけないかもしれないですね。

中村…僕はたまたまこういう事務所で仕事を



していて、すごくむずかしいなと思うのは、環境デザインのデザインの要素ってというのは、全体の中ではものすごく小さいんですよね。基本的には、やはり技術的なもの、機能的なものというのがまず前提としてある。ですから、それらを技術的にクリアしながら、総合的にすぐれたデザインとしてできてくるものを実現していく。やはりそれはデザイナーの責任で引く張っていくということが必要だと思います。若い行政の人がすごくいいアイデアをだすことがけっこうあるんだけど、ある時間を経っていくとだめになっていく。機能論だとかテクノロジー的なものをめきに判断をしちやいなんだということに負けてしまつて、さあおもしろいものをつくりましょうとか、すてきなデザインにしましょうとかいう話にはなかなか行き着かない。若い人のアイデアを引く張っていく、ジャッジする人の技量が問われていると思うんですよ。

佐藤…ある人はこれは嫌いだ、ある人はこれは好きだということでも左右されてしまうことがある。やはりそこに必要なのは専門家なんです。専門家がどこが違うのかというところ、たぶん一歩先のデザインの効果というのを考えているんだと思うんです。そうじゃない別の担当者だと、すごく近視眼的に目の前にあることしか考えない。これがどういう意味を発生してくるかということを考えない。ちよつとだけ先を見ることができると専門家の役割がある。それを十分に活用する必要があるんじゃないかと思えますね。

今度のユニバーシアードのことですごくいいと思ったのは、市と組織委員会がいつしよになってデザイン委員会をつくったんですね。

ここでコントロールしていったから、市内から競技会場までの体系的なデザインができていった。それは今までになかったすごく大きな財産だと思ってるんですよ。

岡…もうひとつは、これも一気に直すのは大変なんだけど、だんだん財政が厳しくなると、何を削りはじめるかというと、デザインの部分を削っていくはじめる。デザインはぜいたく品でお金がかかるという考え方がまだ残っているようです。それはちよつとおかしいなと思うのは、財政的に苦しくなってきたときの方が、逆にデザインをしつかりしていかないといけないと思う。それこそ厳しい財政のなかできちつとしたものをつくるには、専門家が相当の検討を加えて質の高いデザインに結びつけていかないとね。デザインは飾りつけというそのへんをもう一回考え直さないとイケませんね。

中村…市民が文化やデザインにプライドをもって本物のデザインを評価しない限り、行政としてもデザインを支援しづらいと思います。身の回りのクレームはたくさんつけるのに、いいデザインができたときにいいデザインです、ねという声はなかなか行政のなかに伝わっていかないんです。そこらへんがうまく行政内部でも評価されるよう、市民のリアクションがこれだけ大きくなってきたんですよということ、こういう景観の雑誌に載って、デザインに対する考え方が変わっていく、何かそういう仕掛けとか、仕組みとかがすごく必要になってくるんじゃないかなと思うんです。



中村 公二（なかむら・きよつじ）  
1954年生まれ  
ランドスケープアーキテクト  
株式会社ZEN環境設計  
香取女子短期大学非常勤講師  
福岡県緑化構想策定委員会  
委員長

#### ■デザインをどうすればまちはよくなるか

岡…都市の光の使い方というのはどうなんですか。夜はもつと明るい所と暗い所のメリハリが効いていないといけないんじゃないかと思うんですが。福岡の場合は自然環境がまだかなり都市の近くに残っているということは、闇をつくる装置としては非常にうまく機能してくれるんじゃないかと思うんですけど。いかがでしょうか。

松下…安全性ということが強く押しだされたのが、照明だと思えますよ。明るいものにはたいへん寛容なんですけれど、暗さに対しては非常に厳しいんですよ。暗さと犯罪がイコールなんです。でも暗い路地は誰も行きませんよ。ですからもつとメリハリがあってもいいと思うんですけどね、ある意味では。夜を平和にすぎていると思えますね。

私はやはりできるだけ照明が目立たないようにしたいと思っています。目線より上の照明が多いと、どうしても星が見えないし、楽しさもない。アベックの相手の顔が見えるような明るいまちだと、色気もないですよ。そういう光の楽しさ、陰影を感じられるような演出は、明るいだけでは絶対できないんですよ。

佐藤…日本に限らないかもしれないけど、今までは夜を昼にしようとしてきたんじゃないかと思う。それに対して夜が夜であるべきだというのは、どういふふうにかえたらいいんでしょうかね。

松下…そうですね、私の切り口は自然をどれ



だけ共有、そして保護できるかです。そういう意味で、闇を取りもどそうというコンセプトなのです。店が24時間動いて儲からないといけないという世の中になってきているからこそ、必要でない部分に闇を取りもどすべきじゃないかと思うんです。もう少し危機感のある話をしますと、照明文化って戦後50年。100年ないんですよ。データがないんですよ。でもたぶん、夜を昼のように明るくして休まない、鳥は飛んでこなくなるし、木は枯れるし、人間はストレスを感じるし、都市の景観どころじゃなくなると思うんですよ。歴史がない分野ですから、100年後どうなっているかと考えてやらないといけないということから、闇ということテーマとして投げかけたということもあるんですよ。

岡：福岡の景観づくりにおいて、自然があるという条件をもっと生かして何か取り組みをという、非常にいいことをだしてもらいましたね。ただ自然を残すだけじゃなくて、今おっしゃったように自然が残っているというのは、夜暗い部分が残っているという、それは星が見えるいい環境づくりになるということかな。

もうひとつですね、安全性を確保するということと、いい環境、あるいは景観をつくるということ、本来は統一的にとらえないといけないんだけど、これがどうしても対立関係になることがあるわけですね。たとえば池のまわりの手すりとか。

中村：手すりは僕らが処理するのに一番むずかしい問題ですよ。ひとつの方法としては、

デザイン的に処理するというやり方はあるんだけど、どうしても強調しちゃうんですよ。ちょっと過剰にデザインするケースか、もしくはほとんど透明感があるようにしていくかだけど、その地域のよさというのは、水のよさであったり、植物のよさであったり、山であったりとか、人工的なものを持ち込むことに違和感があるというケースが多い。

岡：特に日本の場合には、行政の瑕疵責任が厳しく問われることに過剰防衛みたいになつて、ずいぶんおかしくなつていくというのがひとつありますよね。それからもうひとつは、デザイン論のレベルでもあると思うんだけど、ハルプリン〔註1〕が、手すりをつけなかわりに危ない所には危ないというようなわかりやすいデザインをするのがデザイナーだ、と言っている。これは非常的を射た表現だと思は思うんだけど。そしてまた、もし踏みはずしても少々ケガする程度という、そのへんのディテールはもつともつと開発されていい、検討されていいことだと思はいます。デザイナーの方ももつと考えないといけないことがあるという気がしますよね。

松下：ドイツでしたっけ、シルバースートの所にシルバースートなんてダイレクトに書いてなくて、「自分より立っているのがつらいと思われ方がいらっしやったら替わってください」という、やさしいあいまいな言い方で厳しくマナーの教育をされていますよね。福岡のサイズは「人は人」という冷たい所ではないですから、そつういった教育というのが非常にしやすいような気がするんですよ。もう少し

〔註1〕

ハルプリン

ローレンス・ハルプリン

Lawrence Halprin

1916年生まれ、アメリカ、

世界を代表するランドスケープ

デザイナー、ランドスケープ

のバイオエコノミーを提唱する。

松下 著 記 交 った ・ み 色

1981年生まれ

建築デザイナー

株式会社 株式会社 株式会社

株式会社 株式会社 株式会社



人間らしい部分というんですか、そういう所を自然に気づかせるようなデザインをする、それが私たちデザインというものをつくるものの責任だし、マネージメントする行政の力でもあるんじゃないかなと思うんですけど。

佐藤：おっしゃるとおりで、それがこれからの重要なテーマだと思うんですよ。社会的な教育システムが都市の中にあるんです。そういったものをどういうふうに着ていくかがこれからの問題だと思いますね。ここは危険なんでここは降りていけないだよという所を、デザインとしても教育しないとけないんですよ。

疑問に思っているのは、自転車をおくなどという意識がたくさんありますよね。そのまわりに自転車がたくさん置いてある。どうしたら本当に解決できるのか、どうしたら教育できるのかと考えると、別のデザインができてきそうなんです。看板のデザインをするんじゃないかと、まわりの関係をデザインしないといけないんだと思うんですよ。

■総合的な景観づくりをめざして

岡：景観という場合に、ほとんどは視覚的な要求をもつて景観の善し悪しというのを判断すると思うのですが、最近ではサウンドスケープじゃないけど、背景にある音によって、同じものでも違うように見えてきたり、その都市には独自の匂いがあるというふうな、視覚的なとらえ方プラスいろんな感覚をとおして見え方が変わってくるということがあると思うんですよ。それを多少とも景観をよくする方



向で、視覚的なものと組み合わせながら、もう少しきめ細かいデザインが考えられないでしょうか。

中村…ランドスケープの世界では、香りのする木を植えたりする計画とか、ある時期になるとその匂いを強くしていくようなことを配慮したりします。また公園などでは、けっこう頻繁に車が通っている道路の横に低い木、高い木を何重にも重ねながら音のバリアをつくっていくとかありますね。

佐藤…場所の印象がさまざまに分かれていくといいですね。にぎやかな所があつて、それと同時に、そこから一步入った時にふっと静けさを感じられる所があるといった具合に。リッチな気分になりますね。

松下…風を感じられたり、四季を感じられたり、花が咲いて匂いがしたり、まさに自然に勝るものはないなっていうのを感じます。照明でいうと、木漏れ陽を感じたり、自然の光のうつろいで季節を感じたり、そういうものは人工的なものでは非常にむずかしいというふうに思います。五感にやさしいといったことをデザインでおこなおうとしても、やはりバリアフリーのデザインとかそのぐらいにしかとどまらないわけです。そこに何かひとつ自然のものがあると、人間って心休まるなあって思ったりするわけです。

佐藤…たぶんすべてのものに0から100までのバリエーションがあつて、そのなかの50だけの所に僕らはとどまりたくない。やはり0から100の所まで全部あるんだと。音が0から100まであつたり、光が0から100まで

であつたりと。そういうたバリエーションというのが必要なんだなということを感じますね。看板がいつも悪い、悪いといわれているけど、それが楽しい気持ちを高揚させたりすることはあるんで、それがいいと思われる場所でもいい方向に作用していくといい。それも0から100までのひとつの範囲なのかもしれないですけどね。全部が100で全部がお祭りだとおもしろくない。やっぱりある時期がお祭りって、ある部分が楽しくて、ある部分は静かかっていう、そういう関係が必要なんじゃないかと。

### ■景観は市民の目がつくっていく

佐藤…ユニバーシアードでまちなかにいろんな装飾をしましたね。特に都心部の壁面は、懸垂幕を借りてかなりたくさん装飾をしましたけれど、都市景観賞の応募にまちがきれいになつたという話があつたんです。まちが楽しくなつたという話があつたんですね。そういう反応がでたのはすごくうれしいことだし、驚きを感じたんですけれど、ああいうことをやってきれいな街になつたという反応があつたというのは、全体的にデザインの見直しをしていくと、まちできれいな街になる、きれいに思ってくれるんだなということをあらためて感じました。それはひとつの大きな発展で、そのあたりの指導というのが、これからのひとつの大きな課題でもあるなと逆に思つたんですね。

中村…少なくとも一般の人というのは、一昔前よりすごく目が肥えますね。いろんな都市を見てるし、比較もできるし、その意味ではちゃんといいいものをつくりだしていきさえ



まちを彩ったユニバーシアード福岡大会の装飾

すれば、すごくいいジャッジをしてくれる、少しずつそんな時代に入ってきているんじゃないかなと思いますね。リアクションがきっかけと言えようになつてきたというのは、やはり知つてきたから、見てきたから、学習してきたからだだと思いますね。

岡…本当は大きくはよい方向に向かいはじめ

ているからね。だからそれをうまくきちつとやっていくやり方を考えたらいいんじゃないかと思えますね。

景観問題っていうのは、初歩的な段階では、けばけばしい看板とか、電線とか、醜いものを少しでも取り除いていこうということから始まつたんだと思うんですけど、そのうち積極的によいものを置いていきながら、入れ替えていくという段階に進んだと思われれます。そこでそろそろですね、さらに次のステップとして物語性というのかな、まちのたたずまいとか、昼と夜の変化の楽しさを楽しむとか、別の側面からみた景観整備の方向に進まないといけないような気はしてるんですね。そういう面での景観っていうのは、ただ見えがかりの姿形だけではないんですよと認識をお互いに深めていかないといかんということでしょうね。それと同時にやはり基本的には、景観というのは市民がつくっていくものだろうと思うんですね。そのきっかけをどうやって専門家なり行政がつくるかということ、と同時に長期的にはそれに反応する市民を育てるために、子どもの頃からそういった良い悪いに敏感に反応するような子どもになつてほしいという気がします。そのような環境づくりを取り組んでまいりますよ。

田