

基調講演

## ▶ 風景デザインから見た水辺空間の可能性

▶ 熊本大学くまもと水循環・減災研究教育センター 准教授 星野 裕司

### はじめに

皆さん、こんにちは。熊本大学の星野と申します。よろしくお願いします。「風景デザインから見た水辺空間の可能性」と題して、話題提供させていただければと考えております。

私は大学におりますけれども、本当にいろいろなチャンス을 いただいて、実際の川づくり等に——もともと僕は景観デザイン、風景デザインが専門ですけれども、川づくりにも参加させていただいております。今日は熊本の3つの事例、熊本駅のそばの坪井川という白川の脇、熊本城の脇を流れている坪井川の水辺の広場にかかわったもの。それから、これは去年も話しましたが、白川・緑の区間。それから、まだ工事途中で、白川の上流の、5年前の九州北部豪雨で水害を受けたところの激特事業がここで動いていますので、この3つの事例をお話させていただきたいと思っています。

私は風景・景観デザインを専門としていますので、基本的には、人にとって水辺というのはどうやったら居心地がよくなるかというのが私の主たるテーマになります。そのある種のエッセンスみたいなものが、この小さな事例（熊本駅周辺）で伝えられるかなと思っていますし、緑の区間というのは、すごく時間もお金もかかっている

事業ですけれども——最初に萱場さんから、どちらかというと拠点以外の話をしたい、議論をしたいということと言われたのですが、緑の区間はまちの中心でもありますし、まさに区間全体が拠点となるような整備だったのではないかと思います。それに対して、こちら側（激特區間）は少し郊外にもなりますし、激特事業という特徴もあって、拠点以外、普通の川づくりの参考になるようなやり方で何ができるかとチャレンジしているということです。これは世代と、あと性別によって全然伝わらない例えなんですけれども、熊本河川国道事務所の人には、こっち（緑の区間）はガンダムで、こっち（激特區間）はジムだからと言っているのですが、なかなか伝わらない。今もあまり伝わっていないですね。F1みたいなものですか、スペシャルにできるだけチャレンジをするということも大事ですけれども、量産型というか、より汎用性の高い発想に展開するということも大事だろうということの両方にチャレンジしているというふうに理解していただけたらいいなと思います。

### 熊本駅周辺都市デザイン（水辺の景）

まずは小さな、坪井川の脇につくった水辺広場の話です。詳細は話しませんけれども、熊本駅周辺、新幹

線が通ったりして大きなまちづくりがずっと進行しています。この全体に対しての議論に参加させてもらっているんですけども、その一部ですね。ここに再開発ビルができて、再開発ビルが坪井川という川に接するので水辺の広場をつくりましょうということで整備されたものです。

もともと整備前はこんな感じです。これが整備後ですけども、整備前はこんな感じで本当の荒地ですね。日本中の川はどこもそうだと思いますけれども、基本的にはまちの裏になって荒地放題という状況です。それで、ここに再開発ビルが建つわけです。ただ、おもしろいのは、ここに昔、取水堰がありまして、洪水がきっかけになって10年ぐらいで壊れてしまうのですけれども、そこへ取水していた、大正時代につくられた堰の一部が残っていますので、これはすごくおもしろいのではないかということがポイントです。

これが整備前で、これが再開発後ですけども、僕らは、やはり景観デザインは、基本的にはすぐ模型をつくれます。三次元の空間をつくれますし、特に建築家はよく模型をつくれますね。土木の人はあまりつくらないのですけれども、土木こそ僕はつくるべきだと思うのです。建築なんて——こんなことを言ったら建築家に怒られますけれども——床と壁です。で、真っ平らなものが積層するだけです。で、土木、特に河川空間なんかは三次元でねじれていたり、非常に高低差があったり、起伏も難しいので、僕は、できるだけ模型で検証します。本当は土木こそ模型でやるべきだと思っています。それで、僕はすぐつくるわけです。ですから、当初、この広場は、小さい広場ですけども、やはり都市河川としての基本的な課題、これはどこもそうだと思いますが、狭い中に高低差がすごい大きいですね。ここのレベルとここまで4mぐらいかな、この範囲の中で。やはり治水とか

そういうことで、非常に深い高低差があるオープンスペースになりますので、それをどう解消するかというのが1つ。それからもう1つは、河川管理者からすると、こういう要らないもの（堰の遺構）は壊してほしいとずっと言われていたんですけども、これをどうやって意味を持って残すか。そういうことが大きなテーマになりました。

それで、やはり人を中心に考えるといったときに、この場合すごく印象的だったのは、ユニバーサルデザインということは当然、今の公共事業ですから重視します。このときも、すごく大きなワークショップを、目の見えない方、耳が聞こえない方、車椅子に乗られている方、あるいは普通の健常者に集まっていたいて事業を説明して御意見を伺うという会をしました、駅周辺整備全体で。本当に模型なんかをつくと、目が見えない方も触って、大体計画を理解されるので、すごく好評でした。それで、僕は何が言いたいかというと、このときに車椅子の方が、最近、バリアフリーがしっかりしてきてスロープがないようなところはない。だから、車椅子で行けないということとはほとんどなくなった。だけど、バリアフリーのスロープというのは高さの20倍以上長さが必要ですので、大体端っこにできるんですね、公園とかの。同じところからスタートしても、ずっと脇のほうに行く。だから、昔から比べると文句を言うことではないけれども、すごく脇に追いやられている。本当はみんなと一緒に歩く、あるいはスロープで行けるということがメインであるとありがたいんだけどみたいなことをおっしゃられていました。

ですので、ここでは結局、一番大事なのはこのスロープですね。これをどのぐらいすっきり魅力的につくるかが、設計の一番大きなテーマになりました。高低差をスムーズにつなぐということもそうですし、特に、この堰の遺構とスロープの出入口を合わせることによって、これがゲート

みたいな形になりますので、大体、何か空いていたらここをスーッとおりてきますね、人は。ですので、車椅子の方も子供たちも、ショートカットは階段で行けばいいんですけども、みんなが自然にこのスロープを使うということを実現することが大きなテーマです。ここの遺構がある種、彫刻のようになってゲートをつくり、そこからスロープが延びている。それで、土手と一体化することによって、手すりとかも最小限で済ますということです。

普段の、気候がいいときの景色はこんな感じです。遺構が遊び場になっていたりとか、斜面が子供たち、学生のたまり場になっていたり、犬の散歩とか自転車、スロープをメインにつながり合うということです。ですので、景観デザインというと、格好いいものをつくるということも大事なんですけれども、やはり僕が一番重視しているのはこういうことですね。土地の履歴を残すということと、あと使い勝手がいい。使い勝手のよさをどうすっきりおさめていくかということが、僕はすごく大事になるのかなと考えています。

#### 白川・緑の区間のデザイン

次に、あまり伝わっていない例えで言うところのガンダム型の緑の区間ですけれども、これは昨年話しましたので簡単に、私が、ここから何を学んだかという点からだけ紹介させていただきたいと思いますが、ずっと非常に狭窄部で治水安全度が低かった川に対して、何とか広げたい。ただ、この豊かな緑量ですね。これは熊本の「森の都」の象徴だという考え方もあって、この豊かな森の都のシンボル性みたいなものをどう残しつつ治水安全度を上げるかということで、20年、30年という時間をかけて議論していたものです。

このプロセスですね。もともとは、最初に計画が出たのは86年でしたけれども、非常に大問題になって、やっと河川法改正以降に事業ができるようになった。やはり非常に長いプロセスを持っている事業です。

実際に私も、もう関わり始めて12年ぐらいです。これは一昨年度までのプロセスをまとめた資料ですけれども、非常に丁寧に議論することができたというのが、実は一番大事なことかなと考えています。

この緑の区間に参加して学んだことのまず1点目ですけれども、事業全体のプロセスからすると、僕が参加しているものというのは本当に小さいところだなというのが、まず1つです。つまり、この緑の区間ですと、実は6.26、戦後すぐの水害（1953年）から本当は議論は始まっているんですけれども、具体的な議論は86年ですね。僕がまだ十何歳ぐらいのとき、当然、知らないときからずっといろいろな方が議論されて実現に至っている。ですので、私たち景観デザイン——デザインをするというのは、最終的な計画を結局一つの形にまとめて、それを実現するというのがデザイナーの仕事ですけれども、滔々といろいろな、あるいは用地買収で苦勞された方も含めて、ずっと積み重ねてきたリレーの本当に最後のアンカーという側面がすごく大きいんだなというのを感じさせていたんだということが1つ。

ただ、デザイナーというのは、先ほどの熊本駅のところでもお話ししましたが、どう使われるかということを最初に考える人だというふうに僕は考えているんですね。つまり僕は、最初の使い手がデザイナーだと考えていますので、この計画のプロセスのアンカーでもあるし、今後の利活用、使っていくということのスターターでもある。その二面性をどう両立できるかが、こういう景観デザイン、あるいは川づくりということにおいて一番大事だろう。どう

しても上だけだったら、もう決まったことだからそれで行きましょうみたいな話になるし、こっち側（使い手）からだけだったら非常に実現性の低い提案をして断られるみたいなことになってしまうので、この両方ですね。こういうスターターとして見たときには、ある種、今までの流れを否定するようなこともしないといけないかもしれませんし、あるいはアンカーとしてということであると、この利活用に関して、むしろ積極的な提言をするということも必要かもしれません。いずれにせよ、矛盾することもあるわけですが、ここをしっかりとやり切るということがすごく大事なんだろうということを学べたということです。

それで、実際にこんな空間、これはミズベリングというイベントをしたときの景色で、残念ながら、これが日常の景色ではないので、今、この緑の区間ではこういう景色をどう日常化していくか。利活用協議会とか、あるいはミズベリングということを使いながら、どう日常化していくかというのが大きな課題になっています。こんな感じですね。子供たちも結構、水際にチャレンジングなことをして、批判もありながらも、こういうふうに子供たちが遊べるスペース、熊本の中心のまちの中に、川に直接触れられるようなスペースをつくれたというのは、結構大事かなと思っていますし、あと、こちら辺は、実は拠点以外でも発想できるなど。

これは、僕が偶然撮ったすごく好きな写真なんですけれども、実際にパラペットが立ってしまっていて、基本的にはコンクリートのパラペットです。細かな工夫をすごいやってたけれども、シンプルな形にまとめたパラペットがずっとつながっているのですが、パラペットは普通、洪水から防ぐための壁ですね、当然。ですけれども、何かやりようによっては、ある種、家具のような、あるいは遊具のようなものになるというふうに考えてここではチャレンジしたわけです。

こちら辺（道路側の天端）にちょっと石を張って、つまり壁の、人が使いやすいようなところ、人に近いところだけはちょっと自然石を張って使い勝手を上げるとか。大体、子供はこの上を歩きます。彼女もそうなんでしょうけれども、何となくこのカップルは、多分こっち（彼女）のほうが強いのかなというような感じもしますが、本当に壁一つでも使用者というのは、特に子供を見たら——お子さんがいる方だったら、子供を見ていればすぐわかると思いますけれども、勝手に使いますね。遊具だけではなくて、段差があつたらそこで遊びます。だから、本当はそういうのを観察して、ちょっと工夫をするだけで豊かな場所になるということが大事かなと思っています。

あともう1つ、やはり白川・緑の区間で学べたのは、これは九州北部のときの風景ですけれども、ちょうどパラペットができて本当によかったですね。これがなかったら、土嚢とかで何とかとめていたと思いますけれども、すごく大変なことになっていた、前回の九州北部のときもそうですね。そういう数年に一回というものにどう対応するかということと、これも、さっき女の子が歩いていたところは、このサラリーマンからすると木陰のベンチになっているわけです。こういう日常的な景色というか使い方、僕は、両方正しい使い方というか、正しい機能性だと思いますけれども——普通だと、どちらを選ぶかみたいな議論になりがちですが、ここでやっているのは、それがどう両立できるのかということですね。やはり、そういう発想が大事なんだろう。つまり、どちらをとるかということではなくて。

こちら辺も、こういうデザイン、つまり良質なパブリックスペースをどうつくっていくかということは、防災的にも、当然川幅を広げれば、それは公助になりますけれども、このスペースが、先ほどのイベントのようなみんなが集う場所、コミュニティを醸成する場所になれば、恐らく共助に

貢献するでしょうし、先ほどの子供たちのように川でたくさん——都市の子供たちでさえ、川でたくさん遊べるようになれば、恐らく、遠い道かもしれませんが、自助的な気持ち、精神というものの涵養にすごく貢献するのではないかと考えています。

ですので、緑の区間で学んだと言えるのは、1 つは時間軸の話ですね。もう1 つは、やはり人の使い方とか景觀というものを上からかぶせるのではなくて、例えば治水事業であるとか河川改修であるとか、そういうことの本質に貢献できるようなものとして、どう提案・実現していくのかということが、すごく大事なのかなということを学ばせていただきました。

#### 白川・激特區間のデザイン

それで今回の本題というか、私たちは簡単に激特區間と言っています。2012 年の九州北部豪雨で被害を受けた区間ですね。白川全体、上流からずっと被害を受けたんですけど、国直轄区間での激特事業ということです。一番、国直轄の上流端に当たります。これは大学の一部です。それで、大学のすぐ横の川ということになります。

まだ施工途中ですので、あまりいい風景がないんですけど、昨年（のシンポジウムで）、コンクリートブロックを「星野先生、使えますか」と言われて、「使えません」と言ったというふうに——より正確に言うと、緑の区間では使わないと言ったんですね。あそこは、ずっと丁寧な石積みでします。それは熊本城の外堀であるとか、そういう歴史的な経緯もすごく大事な場所ですので使わないと言ったんですけど、ここはコンクリートブロックですね。下はちょっと石なんですけれども、その理由は後で説明

しますが、コンクリートの壁にコンクリートブロックを使っている事業になります。ですので、萱場さんからのオーダーで言う、拠点以外に近い考え方、あるいは拠点以外でも、このぐらい考えるべきではないか、こういう発想をすべきではないかという話だとして聞いていただけないかなと思います。

これが浸水状況です、九州北部のときの。これは熊本河川国道事務所からいただいた資料ですけれども、溢水被害が床上・床下で結構出たところなんです。これは小碓橋、こっちは龍神橋で、この区間ですね。ここが熊大です。この区間の激特事業ということです。

正直、大きなコンクリートブロック、パラペット、大きな堤防というものを整備するという計画なので、最初は「ん？」という感じはあったんですけど、これが整備前のここの風景です。先ほど話した熊本駅周辺の再開発の横の親水広場もそうですけれども、整備前は、基本的にはほとんど誰も人が近寄るような場所ではなかったです、ここも。つまり、まちの裏になって基本的には荒れ放題。ここにあるのは渡鹿堰という、加藤清正がつくったと言われている遺構の大井手という堰の取水堰です。そういう非常に歴史的にも大事な構造物があるのですが、ほぼまちは川を向いておらず、パブリックスペース、人が行けるような場所もほとんどない、全くの裏だというのが、災害を受ける前のこの区間の状況でした。

それで私たちが何をしたかというと、まずこういう図面をかきました。これは、実は結構地味に大事なことで、ちょっと皆さんの資料でわかるかどうかかわからないですけど、これが白川です。これが対象地ですけど、これは2枚、図面を重ねているんですね。川沿いのまちは、ちょっと黒いですね。これは国交省さんからいただいた図面です。都市計画系の白図の上に、川からいただいた



図面を張り付けてベースマップをつくっているんですけど、これは川だけではなくてですが、やはり景観とかをやっている一番じくじたるものは、みんな敷地の中というか、例えば川なら川の中、広場なら広場の中、建物なら敷地の中、公園なら公園の中、道路なら道路の中しか見なくて議論をするということが、やはり常に多い。本来川が、少なくとも人にとっての有益なパブリックスペースになるためには、やはり、まちの中にそれがしっかり位置づけられないといけないですね。ですので、それは図面のかき方にもあらわれていて、測量の範囲がこれだからと言ってしまえば身もふたもないんですけど、まずこういう発想をしっかりとすることは、すごく大事だと思います。つまり、まちの中に川をしっかり位置づけて議論をするということですね。それは図面のつくり方一つで意識は変わります。

それで、ここでは何をしたかという、まず一番大事なものは、人が来るようなスペースでもなかったところが、堤防ができることによって管理用通路等ができますので、ぐるっと人がアクセスできる道ができるわけです、人目線で言うと。そうすると、この川がまちにとっての表になる可能性がある。あるいはぐるっと人が回遊できる場所になり得るという、この回遊性というものが、実は堤防ができてまちと川が遠ざかるというネガティブな面はあるにしても、ある種、宅地で占有されていた川の風景、川の環境というものを、より多くの人々が体験できるようになるというふうにも解釈できますので、まずそれを一番の大事なポイントにしよう。それを実現するためにはアクセス性という、仮にこのルートが快適だとしても、ここに至れなかったら人は来ないですね、スムーズに。ですので、まちからここにどう来られるか、この輪っかにどう入ってこられるのかということから場所を考えましょうというのがアクセス性です。これは、大体 1.6 km あります。1 周回ったとして 3 . 何

キロです。でも、全部一律だったら飽きてしまうので、やはり、できる限りの中で空間多様性——この青とか赤が空間多様性ですけども——をつくっていきましょうということです。だから、これはどちらかというと、川づくりというよりは、ほぼまちづくり、都市計画、都市デザイン的な発想の図面から議論をスタートするということです。

次に、これは本当に最初につくった模型です。だから、まず標準部の考え方がすごく大事になるわけですね、この 1 . 何キロというもの。やはり激特事業の場合は、これが本当かどうかはわかりませんが、そのとき、僕はすごく説得力を持って「ああ、そうかな」と思ったのは、緑の区間ですと、本当に場所場所で、断面も含めていろいろな工夫をする余地があったのですが、ここは 1 個決めたら基本的にバーツと行かないと、個別、個別の対応をしていくと用買がなかなか進まない。できるだけ決めたものを通すということが、少なくとも事業を激特としてやる上では大事なんですよと言われて、当時はそうなのかなと思ったわけですが、標準部をどうつくるかというのが大事なわけです。

ですので、僕らは、最初はまず極端なことを提案します。こういう住宅街で公共空間ができて、パラベットがバーツと行く。よく漁村とかに行くと、防波堤とかに網を干していたりとか、勝手に棚をつくってシラスを干していたりとかするじゃないですか。何か、そんな場所、周りの人が勝手にベンチを置いて座るとか、テーブルみたいなものを引っかけてバーベキューをしているとか、何かそんな場所にならんかなというのを——これは提案したときの模型で最初です。ですから、国交省の方とかみんなが集まったときにこれを説明したときは、本当にシーンという感じ。こいつは何を言い始めているのみたいな感じでしたけど。その中で、やはりどういう使い方があるのかとい

うと自転車ですね。やはり住宅街で大学や高校等もありますので、自転車なんかは結構多いかなとか、飛ばしながらも、結構リアルな使い勝手ということを考えていくということです。それで、少しリアルになってからは、もう少しスケールの大きな模型をつくったりしています。

これがワーキングですね。実際に議論をしているときの風景ですけども、当然のように、住民と何度も何度も議論をしながら——これは住民の方々と現場を見て議論をしている景色ですけども、住民参加の合意形成のプロセスというのは、当然しっかりとりますが、ここで僕がすごく大事だったと思うのは、やはり施工者とのコミュニケーションですね。というものを、実はすごく重視しました。というのは、基本、標準断面をつくると、それは1.何キロの両側ですが、基本的にはそれがずっと延長するわけです。そうすると、その基本形状に対するスタディというのはすごく大事です、そのちょっとした何かのものが何キロという形で増幅されますので。そうすると、コンクリートの塊ですけども、意外と凝ったことをしているのですが、やはり、それは施工ができるかということとすごく密接に関係しますので、実はいろいろな形、提案したもののモックアップを実寸でつくってもらって、つくれるかつかれないかとか、作りやすいか作りにくいとか、僕らが考えていることは実現できているかとか、そういうことをすごく丁寧に最初は議論しました。これが、すごくよかったなと思っています。それで、ちょっと石を使っている部分もあるんです。

ですので、拠点以外は、これは標準部のいろいろな考え方をまとめた資料ですが、やはりこの標準形をつくることに、その場所場所で、僕はシチュエーションが違おうと思うんですけども、どれだけ注力できるかということが、まず一つのポイントだろうと思っています。この場合は、まず堤防上で言えば、せっかく初めて川がみんなが楽し

めるスペースになったので、このパラペット際というものはしっかり大事にしたいねと。でも一方で、恐らく自転車とかがすごく多く通るだろうということですので、これも化粧というよりは、このパラペットのL字型のつくり方の工夫ですね。ちょっとほかのパラペットとは違う形状にしているのですが、このパラペットのコンクリートの部分をちょっと洗い出してテラスみたいな場所をつくり、人が歩いたり、ゆっくりできる。本当は、さっきのように網を干したりしてほしいゾーンですけども、そういう場所に設定し、こっちはビュンビュン行ってくれ。黒アスファルト、普通のアスファルトでいいよというような、まずゾーニングをすること。

それから、こっちの表面ですけども、このコンクリートブロックはポーラスのブロックを使っています。それも選んだというよりは、前後の区間で既に、小碓橋の橋詰で橋の改修絡みで使っていたので、それでいいだろう。ポーラスの場合だと明度が下がりますのでいいだろうと考えました。それで、一発ではなくて何段階かになりますけれども、一番下は水に接したり、高水敷に接したりするのですが、人とか環境に接する部分だけは、できれば今回の激特、全体で出てくる発生材とかを使った石積みにししょう。水に接するところ、人が接しやすいところですね。あとは、これが2段、3段になる場合は3段目だけがそうで、2段はコンクリートとかになりますけれども、やはり使い方で、水や人とか環境に接するところというのは、もちろんコンクリートブロックよりは自然石のほうがいいのでそうしましょう。でも、それ以外はしっかり明度を落としたコンクリートでやっていこうというような発想でできています。

できれば、こんな感じですね。ここが、L型の一体的なパラペットで1つゾーンをつくっているところです。それで、護岸、高水敷があって、これは結構、施工が大変だっ

たみたいですが、できるだけ水とか——本当は環境のことを考えると練積みではなくて、空積みであるとか捨て石にせんといかんとは思いますが、少なくとも水に接したり、環境に接するところだけでも自然石にしようとしています。ですので、これがダースと続くとあれですが、コンクリートも分節して使えば、すっきりおさまるかなという判断でここではやっています。

あともう1つは、最初の平面図とも絡むんですが、これは放水路が途中に入っていて、当初の計画ですと、ここに橋はなかったんですね。堤防がここで終わる。それでこっち側の、今この写真を撮っているところに橋があるんですが、人がもし回遊するとなったら、この橋は歩道もない非常に狭い橋に戻って、また川に戻らなければいけないというのが最初の計画だったんですが、あの平面図を地元の方と議論する中で、この放水路で——つまり回遊性というのは、途切れないということがまず何より大事ですので、ここに橋をかけられるかどうかすごく大きなポイントになりました。それで、これは本当に熊本河川の方が頑張っていて、管理用ですね。何かあったときの管理用として橋をかけていただいて回遊性が確保できたということです。ですので、物が格好いい、格好悪いというよりは、やはりこういうことが本当に皆さん、市民も含めた努力で実現できたということが、僕はすごく大事なことだなと思っています。

ただ、拠点とかいうのも、少し階層的に考えたほうがいいなと思っていて、例えば、先ほどの平面図で見せたように全体、一つの回遊性をつくるけれども、そこそこアクセス性、人が来やすいところであるとか、空間があるところには、少し公園的なところを整備しようという空間多様性みたいなものを準備して、それを数珠つなぎとい

うか、ある種、宝石をネックレスがつかないというような構成ですね。

ですので、例えばこれも非常に小さいスペース、多分20～30m、20mぐらいしかない小さなスペースですが、これは渡鹿堰の端部、渡鹿堰から取水するところに、ちょっと小さな残地が出まして、この残地をどうくり込むかというところを議論しました。でも、この小さな広場、20～30mだったか、30m角ぐらいの小さな広場ですが、これが結構難航しまして、実は決定するまで2年くらいかな。これは最初のイメージなんですけれども、幾ら議論してもらちが明かないので、これはメンバー全員でコンペしようぜと。これは熊大、うちの研究室のスタッフがかけたものです。これが熊本河川国道の若手がかけたものかな。多分、これはこの場所の担当のコンサルで、こちら辺は担当じゃないコンサルがかいてきたものです。だから、これはプロセスで、やはり土木とか川づくりというと、優秀なデザイナーが一人で何かするという、デザイナーのイメージをみんなで実現するみたいなことではなくて、みんなで考える。それは市民も含めてですが、そういうことが大事なのではないか。ある種、すごく民主的に進めていくということはすごく大事だと思っています。ですので、僕はチーム全体にもそれをやります。僕は偉いので審査員になるんですが、非常におもしろかったです、みんなはドキドキして。それで、熊本河川の若手が出してくれたということが大成功です。これだったと思います。

そんな感じで、今これが最終形です。これが模型で、これがスケッチアップです。1.何キロと長いので、これを僕は、立体で検証することは大事ですが、模型とこういうスケッチアップ——CGですが——を併用しているというのも一つの特徴です。ですが、やはりみ



んなで長く議論しただけに、非常にスムーズなアクセシビリティとか、しかも、ある種地味なというか、自然な広場にデザインされたかなと思います。やはり、議論のプロセスというのはそのまま形に出ると思いますので、そういう議論の場、議論のデザインというのも、実はチームのすごく重要なことになってくるかなと思っています。

それで今、こんな形で全体を整備しています。緑の区間よりも、実は、ここで何ができて、何ができなかったということを皆さんを含めて検証していただけるのが、僕は日本のこれからの川づくりにおいてすごく大事なかなと思っています。

#### おわりに

最後、ちょっと余談みたいな話を3分ぐらいして終わりたいと思うのですが、「風景デザインから見た水辺空間の可能性」というタイトルを決めたときに、実はイメージしていたのは、これは鴨川ですね。例えば都市空間の議論で言うと、欧米とかに比べて、日本には広場文化がないということはよく言われます。それで実際、なかなか日本で成功している広場というのは数少ないんですけど、ただ鴨川へ行くと、すごくみんなが気ままに休んでいるし、憩っている。だから、実は日本の文化で言うと、川辺、水辺が西洋の広場に当たるような場所ではないかと考えています。なので、やはり多自然川づくりを含めて、水辺のポテンシャルというものを生かしていくということは本当に大事だというふうに考えています。それに関係して、僕は最近、一番川辺でショッキングだったことは、これは豊田市でやっている「橋の下世界音楽祭」という無料の音楽フェスです。投げ銭ですけども、すごい人ですね。これは、本当の老若男女とい

うのはこういうことかと思ったのは、子供からおじいちゃんまで当然いますけれども、外人もいますし、日本にこれだけ入れ墨している人いるんかというぐらい、そういう人も多いんですけど。だから、京都の鴨川もそうですけれども、昔、河原者というのがありましたね。庭園技術者も河原ですし、歌舞伎も河原から出てきています。つまり、文化なり何かが生まれる場所、それは欧米の広場だと思いますけれども、やはり日本の場合だと河原ですので、本当にそこをどうしていくかというのは価値があるかなと思います。

最後ですけども、僕は、使い勝手とかも含めて景観デザインというのはモノの形をきれいにしたりとかではなくて、やはりそれは今日の話のように、駅周辺の小さな広場であろうと、緑の区間みたいなところであろうと、激特區間というような場所であろうと、人と環境の間に、いかに多様な接点をつくれるかということなのではないかというふうに考えてきて、ああいうバリエーションの仕事をしてきているということです。

最後に、鴨川ですとか橋の下世界音楽祭なんかを見ると、やはり川は、水は水、生き物は生き物、人は人と分けられると、どんどん窮屈で生きづらくなりますね。恐らく人間もそうですし、水や生き物も当然そうだと思います。ですので、接点が豊かということは、恐らくそれぞれが、それぞれ伸び伸びと自由に暮らせる、あるいは過ごせるということに貢献するのではないかなと考えています。

以上で私からの話題提供を終わりにしたいと思います。ありがとうございました。