

1 はじめに

都市づくりは、そこに住む人々の意識に深くかかわること、地形や気候、歴史などにも深くかかわること、多くの人々のさまざまな分野に関係すること、さまざまな価値観のなかから都市づくりの一定の方向づけをすることなどから、息の永い、時間のかかる作業である。これは、都市づくり、そして景観づくりの発意・合意形成の段階から、計画、設計、施工、管理のそれぞれの段階について、また、いくつかの段階にまたがる過程において言えることである。一方現実には、都市づくり全体の方向づけに照らしながらも、おおかたは都市の部分についてさまざまな主体がさまざまな事業を実施していき、その結果として都市が、そして景観ができあがっていくわけである。本論では、区画整理事業や街路事業あるいは建物整備などの事業により市街地整備を進めながら景観づくりを行う仕組みについて、事例を基にして考察を行う。

2 景観づくりの現状について

これまでの景観づくりの過程をみてみると、次のようなことがみられる。一つには、各地で行われるさまざまな試みが主に自治体主導による場合が多いことである。行政の側が発意してそれに地元が関わってきたり、地元の意向を受けて行政の側が主体的に動くといった場合である。二つには、景観づくりにあたってその基を規定する都市づくりとの関係が必ずしも十分に詰められていないことである。三つには、景観づくりが都市の表層を化粧する、あるいは厚化粧するくらいがあることである。四つには、景観づくりは多様な主体の共同作業であるが、それぞれの役割が不明確であったり、全体の統一を図る仕組みが欠けていることなどである。

3 景観づくりの仕組みについて

都市をつくるということは自分たちの生活をいかに守り、支え、向上させていくかということにかかわることである。自分たちの知恵でさまざまな工夫をして、生きて行くための共通の意識、仕組みをもち、そのなかでいろいろなモノをつくり、それを組み上げて都市ができてきているのである。このように、都市づくりはそこに住み、働き、学ぶ人達が自ら関わっていくことが重要である。現在、自治体が都市づくりの事業を実施する場合、まちづくり協議会など地元の意向を汲み上げることが行われているが、やはり地元が主体的にまちづくりの組織をつくり、それに対して自治体やまちづくりの専門家が支援するという仕組みを充実することが必要である。

次に、景観づくりにとって大事なことはその基礎となる都市づくりであり、都市空間の形成である。都市を総体としてその骨格の形成と諸活動の配置・誘導など公共空間及び民間空間の両方にまたがって、道路、建物、ストリートファニチャ、緑など都市空間の構成に取り組むことが必要である。美しい都市景観づくりは個性ある都市づくり、都市空間の構成の上に成り立つのである。

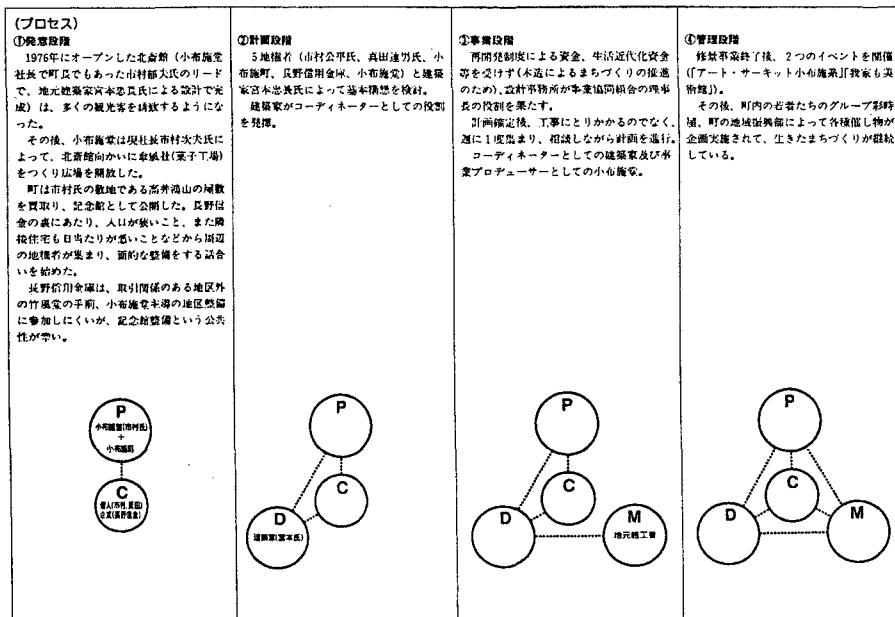
また、都市景観の形成が都市空間の表層を化粧するという結果になっていると言われる。景観は見た目だけのものではない。人が五感全体で体感する総体的なものである。都市には、歴史、物語、リズム、味覚、出会いと別れ、ギャンブル、物見、買い物などが日常、非日常にわたって存在する。これら景観に関わる物的、非物的いろいろの要素が総体として発信したり、その一部が突出して発信したりする。

それを人が美しいと感じたり、安らぎを覚えたり、安心するものであることが求められる。都市デザインは都市づくりの施策の空間化であり、物的な操作であり、モノづくりである。モノづくりは、その機能を十分に発揮するように計画・設計されることはもちろん、その具体的なモノの背後にある意味・概念が表現されなければならない。

都市は長い年月の積み重ねのうえに成り立っている。そして新たに都市づくりを進める場合にも発意から実現までには長い期間が必要である。その過程には、発意(動機)、計画、設計、監理、施工、管理といった工程がある。まずだれが発意するのか。もちろん都市に住む人達が自ら発意することが当然であるが、行政やプランナーの支援を得ながら都市づくり、景観づくりの意図を固めつつ合意形成を図っていかなければならない。都市デザインは多様な主体の共同作業である。実現に向けてのプロセスにおいて、関係するプランナー、デザイナー、メーカー、行政、住民などの主体が総合的に、相互に関係を保ちながら関与していくことが必要である。このため、プロデューサー、コーディネーターといった主体の役割がますます重要である。

表は事例の一つとして長野県小布施町の景観づくりのプロセスを示したものであるが⁽¹⁾、その他の事例をもとにした考察については当日発表することとする。

表 景観づくりのプロセス（長野県小布施町）



(1) (財)都市づくりパブリックデザインセンター 「u d c 年次報告'89-'93」 p. 53より