



連載 | これからのランドスケープの仕事

人が暮らす風景をつくる。

～左近山団地ダンチパークプロジェクト～

Creating a living human-scape

熊谷 玄 *Gen KUMAGAI*

STGK inc.,
STGK inc.,

左近山団地の再生に向けて

1967年に竣工した左近山団地は、住戸数約4700戸に一万人が暮らす日本でも有数の巨大団地で、現在他の多くの団地と同様住民の高齢化、増える空き家問題、建物の老朽化など様々な問題を抱えている。これらの問題を解決すべく左近山団地の中のいくつかある管理組合の一つである中央地区管理組合が団地再生計画を立ち上げた。彼らは行政やコンサルタントの力を借りながら、検討を重ね、大規模な建て替えではなく、パブリックスペースの充実を図ることで、左近山団地を再生させようと考え、補助金などに一切頼らず、自分たちだけで団地再生のアイデアを募る実施コンペを開催させた。そのコンペの内容は、団地再生の全体ビジョンを提示しながら、その第1期整備となる広場の具体的な整備計画と空家に対する対策を示せというもので、広場のデザイン単体ではなく、広く、そして永く左近山団地と関わりながら団地再生そのもののデザインを問うものであった。

新しい団地での暮らし方を考える

竣工から50年が経つ左近山は、確かに施設としては古くなっているが、その分、団地内に植えられた樹々は大きく育ち、豊かな木陰と眩しいくらいの緑をもたらししてくれている。また、駐車場が団地の外周部にまとめて設けられているため、団地内の交通量が少なく散歩するにはとても良い条件が揃っている。

確かに高齢化は進んでいて、今後20年で住み手の交代が求められてくるであろうし、団地の中に3つあった小学校は統廃合で1つになってしまった。それでも、この環境を求めて左近山に移り住んでくる人々は若い世代を中心にいないこと



図-1 1期整備の広場 空撮

はない。むしろ今後、働き方や暮らし方の改変が進めば典型的な郊外である左近山もその価値が変わってくるであろう。左近山の団地再生を考えた時、今、左近山にないものを色々と欲しがってもしようがないと思った。それよりもこの豊かな外部環境を活かして、左近山にしかない魅力を作る方がずっといい。そこで、左近山団地を一つの大きな公園として考え直す左近山団地パークプロジェクトを提案した。公園と呼ぶからには、団地内を移動する楽しさが必要で、そのためには目的地となるような広場や遊び場、お店、歩くこと自体が楽しくなるような道など、今ある左近山団地の環境の価値を最大化していくランドスケープデザインが必要になってくる。特に団地では、どの棟に住んでも、児童公園、学校などのサービスが公平になるように全体が均質に作られているので、これらの個性化を進め、街の回遊性を高めるデザインが求められる。

そのような中で第1期整備となる広場を僕は「やりたいことができる場所」と位置付けた(図-1)。

この場所は、左近山団地に暮らす人々の日常を支える場所として、年数回のイベントが出来ればよいだけの場所ではなく、子供達が集まってゲームやおしゃべりをしたり、時にはピクニックをしたり、日々の散歩の途中に立ち寄ったり、子供を遊ばせながら親たちが情報交換をしたり、天気の良い日にふらりと一人でやってきてひなたぼっこをしながら本を読んだりとささやかながらも多様で尊い日常の風景が描かれる場でなくてはならない(図-2,3)。その風景を描く行為は、「左近山団地における豊かな日常とは何か？」を探ることであった。それらを探るために僕は、多くのワークショップやヒアリングを重ね、今の暮らしと、生活の中で「やりたいこと」を聞き出しそれらを丁寧に敷地に落とし込んでいくという作業を繰り返した。

誰かにとっての「やりたいこと」は、他の誰かにしてみれば「やってほしくないこと」であったりする訳で、両者のバランスをとりながらデザインを進めていく中で気をつけたことは、広場として大きなまとまりを持ちつつ、同じ時間にたくさんのグループがまったく別々のことをしていてもお互いが共存できる距離感をもった場であることと、既存の状況を最大限生かしながらそれらの場所の居心地を最大化していくことである。そうすることで一つの広場を棲み分けながら



図-2 左近山の日常風景

使うことができるようになり、このことは団地というコミュニティのなかでは結構重要なポイントなのであると感じた。

暮らしにデザインをあたえる

素材の選択についても芝生、木、コンクリートの3種類に絞ることでコストを下げつつ、メンテナンスを容易にし全体のまとまりを出せるようにした。その中で例えばコンクリートの目地はイベント時にキッチンカーや屋台を出す場所のガイドになっていたり、もともと広場のプールサイドに塗られていた黄色を広場全体のキーカラーとしてベンチや掲示板などに展開したりとその素材でできることをデザインに落とし込んで行った。また、デッキ材も値段の安い杉材を使うことで、「てまのかかる広場」をみんなで直しながら使うことを提案し実現している。

また、かたちのデザイン以上に広場を作り上げていくプロセスのデザインが非常に重要で、広場のデザインを通して自



図-3 左近山の日常風景



図4 みんながやってみたいことを同時にやってみたオープニングイベント

分たちの暮らしをイメージしてもらい、共感してもらい、一人一人が主体となって動いてもらって初めて広場が使われていくので、計画ワークショップだけでなく、地元の小学生に芝生をはってもらったり、老人会とベンチやテーブルを作成したり、有志の人たちとピザ窯を製作するなど、広場を作り上げていくプロセスをできる限り住民の方々と共有してもらった。さらにはこれらのプロセスを積み上げていく上で必要になってくる例えばチラシのデザインや、チームのユニフォームのデザインなどがとても重要な意味を持っていて、これらのことを一つ一つ丁寧にデザインしていくことが、広場全体のデザインに繋がっていくのであると実感した。

広場の完成時には、「みんながやりたいことを同時に開催したらどうなるか？」を実現するために43ものプログラムを同時開催するイベントが行われた（図-4）。そして現在は、管理組合の人たちが中心となってミニマルシェやピザ窯講習会などを開催しながら広場の使い方を広めている。僕らも広場の運営に関わりながら、「左近山団地パークプロジェクト第二弾」として団地内のみちづくりを計画している。少しずつ段階的に作りながら使っていくことで「団地パークプロジェクト」に関わってもらえる人々を増やしていきながら、これからの「左近山団地」での暮らし方をデザインする。ただ、場をデザインするだけでなく、その作り方や使われ方、さらにはそれらが実現した時の暮らし、そこに至るまでの小さくともたくさんの「もの」や「こと」、それらの全てに関わりながら人がいる風景を作り上げていく。左近山団地におけるランドスケープデザインは、そのために必要なことをたくさん教えてくれている。

略歴：神奈川県横浜市生まれ，ランドスケープデザイナー。
現代美術作家崔在銀のアシスタント，earthscape を経て 2009
年より STGKinc.，代表。主な仕事にいすゞプラザ，グランモ
ール公園（三菱地所設計と協働），南万騎が原駅前広場など。

プロジェクト名 左近山団地パークプロジェクト
アクセス 相鉄線二俣川駅下車
旭 6 系統バス「左近山第 3 バス停」下車
開園時間 9:00 ～ 17:00（管理組合事務所）

