

コロナ禍のプレイスメイキング

Placemaking during a pandemic

小川 愛 Ai OGAWA

メルボルン市
City of Melbourne



2020年6月、世界中が1度目のロックダウンを終え外に足を踏み出し始めた頃、メルボルンは2度目のロックダウンに突入した。静まり返ったメインストリートと対照的に、唯一行くことを許されている公園はたくさんの人が集い今までになくキラキラしていた。なんでもない木が突然人気遊具になり、パピリオンはアウトドアジムと化し、ドッグパークにはコーヒーカー트가登場した。ロックダウンが終わり外に人が集まれるようになると、いつもの公園がミュージックフェスティバルの会場にまでなった。

ロックダウンが解除され生活がもとに戻るにつれ、今はまたいつもの公園に戻ってしまって寂しいけれど、たくさんの人が夕日に染まって輝いていた公園の風景はまだ目に焼き付いている。オープンスペースの価値を再確認するとともに、人々の活動が公園を新たなものにするのを見てプレイスメイキングの可能性を改めて感じた。

メルボルンのプレイスメイキング

広々とした公園が数あるメルボルンは世界で最も住みやすい都市のランキングで常に上位を誇る。今では豊かな公共空間をはじめ、アートや音楽、食やコーヒーなどで知られるメルボルンも、90年代に遡れば午後5時になると誰もいなくなる住みやすさとはかけ離れた都市だったと言われている。数十年でシティが大きく変わったのは、メルボルン市がリーダーシップをとり、市民とともにプレイスメイキングのアプローチでデザイン、アート、規制緩和等、分野を超えて様々な取り組みをしてきたことによる。

レーンウェイ（路地）の活性化プロジェクトもそのひとつだ。今ではグラフィティに彩られメルボルンの象徴ともいわれるレーンウェイも以前は汚く危なく、誰も寄り付かない場所だった。それを何とかしようと市民グループが市の協力を得てクリエイティブスペースを作ったりフェスティバルを行ったりしたのをきっかけに、市によるレーンウェイの活性化やストリートダイニングの奨励につながった。

私がメルボルンに来て最初に携わったレーンウェイアートプロジェクトもレーンウェイプレイスメイキングの一環だった。レーンウェイのイメージを一新し、人が安心して通れるような場所にするためにアートを設置した。作品は場にちなんだ

ものや、場を舞台としたストーリー性を含んだもので、街を歩くことによって発見する面白さがあった。

今振り返ると、このプロジェクトにかかわり始めたころ、私はプレイスメイキングなどという言葉は知らなかった。ただ、それまでかかわっていた、新築の建築に付随するアートと違い、古ぼけたレーンウェイを背景にしながらも都市戦略として大きなスケールで行われるプロジェクトに新鮮な魅力を感じた。ひとつひとつは予算も小さく短期間しか展示されないパブリックアートが、集合体として、また何年も続けることによってレーンウェイを少しずつ変えていくということがとても面白いと思えた。

その後アートから広がり、様々なプレイスメイキングやアーバンデザインプロジェクトを通じて、誰もが楽しめる公共空間について考えてきた。そんな中、突然のロックダウンで人々が閉じこもり始めると、とたんにプレイスメイキングの役目がなくなったような不思議な感覚におちいった。

コロナがもたらしたプレイスメイキングの機会

コロナが広がりロックダウンが始まるとシティから人が消えた。シティセンターや道路から車がなくなるのと反対に自転車道や遊歩道は人があふれ、距離を保てないほどだった。このいまだかつてない状況は公共空間のあり方を考え直す機会となり、世界各都市で車を排除し道路空間を自転車や歩行者に還元するプロジェクトが行われた。

メルボルンも他の都市に倣い様々なプロジェクトを行った。ビジネスやレストランが集中する中心街は経済的な打撃が大きく、人々に戻ってきてもらうために魅力的な場所、安全に外で食事ができる環境を整えることが重要な課題となった。市の様々な専門分野がかかわり、また商業団体やビジネスと協働してシティ活性化プロジェクトが始まった。その中で私は屋外空間活用とレーンウェイアートのプロジェクトに携わることができた。

屋外空間の活用は歩行者空間の確保とオープンエアダイニングの設置が中心で、路上駐車スペースを転用したりレーンウェイなどの狭い道を時間帯により簡易ボラードで車両通行止めとし、パークレットを設置することで屋外で安全に食事ができるような環境を整えた。また、リトルストリートと言われ

る少し狭い道は、パークレット設置とともに、制限速度を時速 20 キロに下げて自動車道を歩車共存空間に変更した。それに応じてレストランから屋外飲食の許可申請が殺到し、2020 年 10 月からの 4 ヶ月で、通常年間申請数の 10 倍の 852 件もの申請があった。プロポーザルの中には、通常であれば許可をためらうような空間にあまりそぐわないものもあったが、ビジネスをサポートすることを優先し、細かなところは目をつぶって審査した。それでもレストランがそれぞれ工夫し、テーブルなどを設置して個性豊かで生き生きとした空間ができていった。期間限定のプロジェクトとして始まったが、好評のためこれからも路上空間を使ったオープンエアダイニングはひき続きメルボルンの風景として定着していくだろう。



図-1 オープンエアダイニング
(写真：City of Melbourne)

私がメルボルンに来た当初関わったレーンウェイアートも復活した。州政府の雇用推進プログラムの一環として、40 のレーンウェイにアートやライトを設置するプロジェクトである。このプロジェクトはロックダウンで仕事の機会を失ったアーティストのサポートの意味もあり、多くのローカルアーティストと協働する機会となった。今回はプロジェクトチームとしてではなく、レファレンスグループのメンバーとしてアドバイスをしているだけだがアートのプロジェクトに再び関われるのはうれしい。1年で数多くのアートを設置するため、今回はストリートアートを中心とし、40 のレーンウェイを選ぶ際には車両通行止めが実施されるようになったレーンウェイを優先し、歩行者空間改善の相乗効果を狙った。

この他に、自転車専用レーンの設置、イベントやキャンペー

ンなど、様々なプロジェクトを行い活性化を促している。ハードとソフトを総合的に考え、人々を巻き込んで行うプレイスメイキングのアプローチで、メルボルンの街並みはパンデミック前よりも安全で彩り豊かになった。

終わりに

ロックダウンが終わって半年、ようやくシティに人が戻りつつある。どこの道を歩いても屋外で楽しく食事している人々が見られる。ロックダウンは市にとってもビジネスにとっても、また個人個人にとっても大変な困難であったが、その逆境を乗り越えてより豊かな歩行者空間をつくり出すことができた。しかも普通であれば何年かかかるところを短期間で遂げるという、まるで夢のような成果をあげることができたのだ。

郊外の公園の例もシティの再活性のプロジェクトも、限られた状況のなかで住民やビジネスが与えられた場所を活用して新しい価値を創造した。公園はオーガニックなプロセス、シティ活性化は市による組織的プロセスだったのが対照的だが、どちらも地域住民、ビジネス、アーティストの力により成し遂げられた。場づくりはデザイナーの特権ではなく、みんながプレイスメイカーとなってつくりあげるもの、という考え方があるが、ロックダウン中に人々が空間を最大限に使い（公には賑わえないながらも距離を置きながら）賑わいを作り出す様子を見るとそれがよく実感された。もちろんその中で、人々が活用できるような空間のベースづくりをするデザイナーの役目は大きいし、ロックダウン中の人々の公園の新しい使い方はデザイナーにとってこれからのデザインの糧になるだろう。まだコロナの収束の目処は見えないが、これからもプレイスメイキングの役割はなくなりそうにはない。今後どのような新しい公共空間の作り方、使い方が見えてくるのか楽しみだ。

(略歴)

アーバンデザイナー。プレイスメイカー。コロンビア大学卒業。(株) タウンアートにてアートコーディネータを務める。渡豪後メルボルン市、Places Victoriaにてパブリックアートの仕事を続ける。University of Melbourneにて Master of Urban Design 取得。Village Wellでプレイスメイキングのコンサルタントとして勤務後、Darebin市、Melbourne市にてアーバンデザイナー。