

2 「江戸っ子」気質の文化と水辺

江戸の文化は、都市の形成過程とその足跡を共にしている。初期は、江戸の都市建設期における寛永の文化であり、2期は、完成期における元禄文化といえる。その後、江戸の都市のスプロール化した時期における3期の文化(文化・文政年間ころ)を「江戸っ子」文化といわれてきた。1、2期は、いまだ京・大阪から発信される上方のもので高級品であったし、幕府権力や他国者たちに寄生して発達したものであった。しかし、江戸が18世紀半ばを過ぎると、江戸時代に生まれ育った世代が増加し活躍し始める。これらが「江戸者」「江戸衆」と呼ばれ台頭する。これらの庶民が中心になってつくり出した形態が「江戸っ子文化」と呼ばれるようになる。この用語は、式亭三馬あたりから盛んに使われ、自らは「江戸きおい」を自負し、関東の風土において、はじめて独自の文化が成立する。近世を通して爛熟した江戸文化は、世紀末的性格が強いといわれてきたが、支持層

が広いという意味で多面的であった。これを整理すると、新しい「芸術」としての分野と、あそびの世界に属する「芸能」の分野に二分される。これらの「江戸っ子文化」は、軽妙な風刺と滑稽味が表現されるとともに、その根底には人生に対する洞察と愛情があり、「粋」と「いき」が表現形式の基調となった。芸術の分野にもその表現形式が意図されている。江戸の風景を題材にした画家、北斎、広重、美人画を描いた清長、歌麿など多彩な絵画が生み出された。また文学では、洒落本、滑稽本、人情本、曲亭馬琴の読本などが人気を集めた。この時代には劇場のスタイルが発達し「江戸歌舞伎」を大成する。伴奏音楽としての邦楽も発達し、清元節、長唄などが出て江戸衆を楽ませた。「あそび」を目的とした芸能は、秀でた芸を必要としないことから庶民文化の基調をなしたこうした遊芸が長じ素人の中から芸能人が生まれ、その芸を庶民が鑑賞することで、かつてない芸能時代を招いた。これらの芸人の多くは、職人の出身で、大工、

彫金師、道具屋、商人などの前歴をもっていた。中には魚屋、八百屋、蕎麦もおり、職人気質を反映して「江戸っ子文化」はますますその個性を発揮した。これらの芸能の多くは盛り場の一角に設けられた「見せ小屋」で行われた。「江戸名所図絵」などを見ると三川の水辺のほとりにある「見せ小屋」に賑わう情景が数多く描かれている(図44)(図45)。川は人を育てそこで育った文化を水辺空間に刻むといわれているが、その通りの様相を今に伝えてくれる。三川の水辺のほとりには、江戸っ子気質が底流となり江戸・明治・大正・昭和の各時代の文化的表現が残像となって刻まれているが、時代が新しくなるにつれ、江戸文化の足跡は現場からそのイメージを薄れさせている。体感をテーマとする三川の博物館づくりは、江戸をはじめとする時代が生み出した文化を記した媒体(絵画・文学・芸能・商い)を取り出し、水辺周辺に刻印された残像を発見し、掘り起こし、手を加えて活用する空間の総体が博物館づくりとなるのである。



図47 「浅草三社権現祭」(寛文) 隅田川。(長谷川雪旦画)



図43 「七夕図」(国宗画)。屋根上のテラス上で天の川を眺める姉妹。江戸情緒あふれる絵



図46 「高輪二十六夜待」(広重画)。三川界隈でもこの風情はあった



図45 「歌舞伎舞台図」(豊国画)。寛政末ころの芝居小屋の内部



図44 「二丁目芝居ノ図」(広重画)



「白酒売」豊島屋の前で酒売りする人の姿

3 体感型博物館の空間構成

博物館づくりで主要な施設は、センター(コア機能)、サテライト(サブサテライトを含む(図48))、発見・出会いの小路(サテライトを結びつける歩路空間)、リバーウォーク(川辺の散歩路)、舟運路、上記の施設を案内するネットワークシステムがある。これらによって絵画の世界を体感できるように空間構成される。

センター／利用者の案内や体験活動を助けるとともに、情報の収集・発信・学習・研究機能や管理・運営機能をもつ。現在、隅田川左岸に江戸東京博物館があるので、本センターにおける諸機能の連携が可能になれば有用性が拡大する。

サテライト／三川空間内にあり、複数の展示空間をかかるとともに舟着場の機能(図49)をもち交通体系の要所になっている場が選定

されている(図50)。サテライトの周辺部には、絵画で表された展示空間をサブサテライトとして包囲している(図48)。サブサテライト群は、発見の小路によってクラスター状にネットワーク化されている。これらのサブサテライトは、施設の管理者、行政、住民の協力を得て、学習・

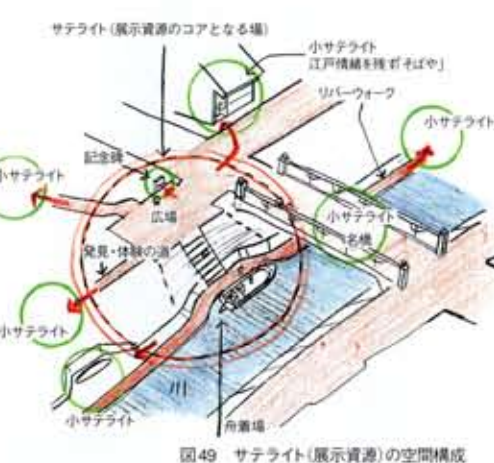


図49 サテライト(展示資源)の空間構成



図48 サテライト(展示資源)のネットワークシステム図

芸能の観賞・ショッピングなどの江戸情緒を体感できる仕組みが用意されている。

舟運路とリバーウォーク／三川の中で展示空間(演出された空間)と密接な関係をもっており、その中には、「水回廊ギャラリー」の機能を持ち、絵画で描かれた親水行為を体験できる空間が散りばめられている。日本橋川上部の高速道路で暗くなっているところは映像空間として活用する。乗舟者は、いながらにして、三川界隈の絵画の世界を映像と水辺演出の相乗効果によって体験が豊かになる。舟の移動中には、芸能の観賞や飲食もできる。好むところで一時下用してサテライトめぐりを楽しむ(図51、図52)。

ネットワークの構成／博物館の諸機能を支え、有効利用するためのハード面とソフト面の双方によって機能している。ハード面のシステムでは、地域に分散するサテライト群を有機的に結びつけるもので、舟運路、リバーウォーク、発見・出会いの小路、道路、交通施設などが該当する。このハード面の展示空間を舟運路を軸として結びつけたネットワークシステムを図53に示している。ソフト面では、利用者の案内や、管理部門の利用を支える電信網と機器などを含んでいる。携帯型受信器を利用して絵画、写真、映像を見ながら展示空間の体験ができるシステムも用意されている。



図51 舟運路とリバーウォークのイメージ



図52 日本橋川、リバーウォーク空間のイメージ図



図53 三川にある展示資源活用のネットワークシステム図



図50 回遊路と舟着場候補の想像図



日本橋川・常盤橋にある舟着場

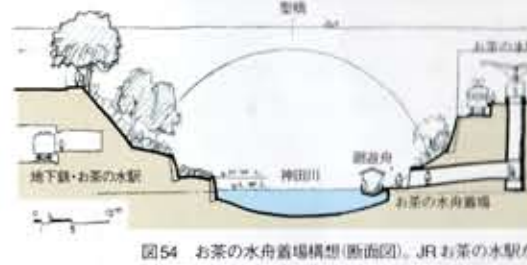


図54 お茶の水舟着場構想(断面図)。JRお茶の水駅から地下へスリと降りると静かな美しい水辺が待っている。舟に乗ると浮世絵の世界へ入っていく

4 実現へのステップ

三川の博物館構想は、河川・水路計画デザイン実務に関わってきたメンバーによってまとめたものである。今後、実現の可能性をもつ「構想計画」にするためには、初期の段階で河川、都市計画、歴史、文化、経済、観光等の専門家に行政、NGOの関係者によって構成された「委員会」がつくられ、その中で基本的問題をクリアした「構想計画案」を創出される必要がある。実現性のある「構想計画」は、都市市民各層の賛同と協力が得られるものでありたいし、都市民参加による学習会、各部門ごとの展示空間資源の発見のための調査や、収集された情報を博物館空間デザインによって展示空間づくりがなされているような仕組みなどが用意される必要がある。実現可能な構想計画の立案するための重要事項を次に挙げる。

①国、都、関係区が目標としている「都市づくり計画」との

整合を図る。②河川法、都市計画法等の規制緩和や、三川の治水機能の軽減策を施す。③首都高速道路(日本橋川上部)の将来計画との調整を図り、河川と道路空間の共存を可能にする計画を見出す。④経済的観光効果が広くゆきわたる経済システムを導入する。⑤調査、計画、実施運用をサポートする人材育成のプログラムを用意する。

ここに三川の体感型博物館構想を提示したのは、これ以上、都心に刻まれている江戸・文化の残像を消滅させてはならないという想いが高まったからである。広重、北斎をはじめとする多くの絵師が描いた美しく楽しい絵画、そして文書による文学作品、俳句で表現された情報をたずさえて三川の水辺のほとりを歩くと、その当時の水文化や風物詩が見え隠れしてくる。ワクワクするような心持ちにさせてくれる都心の水辺。江戸の人々と語り合う場が、ビルの谷間に今でも

浮かんでいる。それらの「場」(空間と呼ぶこともある)は、実物大の生きている博物館空間に蘇らせることが可能である。この水辺空間に刻まれている残像を市民の手で掘り起こすことによって展示空間として姿を表す。それらの体験のすべてが、未来の大都市東京に流れる三川を潤いのある楽しい水辺にしてゆくエネルギーになり、未来の人々へ水辺活用の価値を発信することにもなる。この構想を「江戸・東京21世紀の夢」として共有化したい。

三川の「体感型博物館構想」立案メンバー
水路再生研究会/渡部一(多摩美術大学)、川崎修子(ニュージック)、渡辺義典(水空間デザイン研究室)、須藤訓平(多摩美術大学大学院生)
協力者/波多江健郎、清水繁太郎、猪俣達夫、島正之、堀込憲二/多摩美術大学ランドスケープデザイン学科3年生