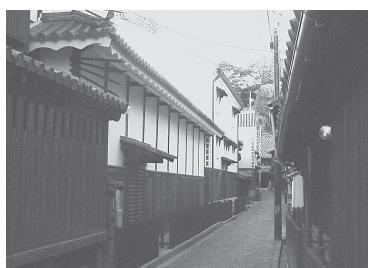


みんなで作ろう！空家で情報交差“店”

鞆学校
(広島県福山市)



鞆の浦に今も残る江戸期の常夜灯と雁木（階段状のもの）



江戸期にタイムスリップしたかの様な町並み

I . 団体の目的と経緯

当地は、江戸期の港町の特徴を色濃く残す史跡の町として学者や外部から高い評価を受け学習の機会も与えられます。私達は4年間に渡る「鞆の浦シンポジウム」や勉強会を通し鞆の歴史的遺産を検証し客観的に価値を見出してきました。しかし部屋の内の勉強や知識では日常には対応できない事と捉えがちで現実感を伴いません。如何に町に残る財産を地域のまちづくりに活かすか、その手法が問われます。そこで、頭で考えるのではなく町を舞台に槌をふるい絵を描き浜辺を掘るという、時には幼児でも参加できる作業を通して見・聞・触、等五感で町を見て感じてもらうべく鞆学校を設立いたしました。

2001年設立以来13回のワークショップを開催してきました。

II . 活動の内容

この度の企画はこれまで暖めてきた情報発信基地を具体化することが基本構想であり、昨年度、幸いにして家主の好意により空家の提供を受け今年度は実現に向けての作業を進めています。

今年度の鞆学校は延べ5回開催し、各回のテーマを以下のように選んでいます。

- 第14回 具体案を練る
- 第15回 模型による確認
- 第16回 ベンガラ塗装
- 第17回 漆喰壁塗り
- 第18回 風船ぼんぼり作り

<第14回>

この回では基本構想は情報発信基地であるものの、どのような機能を持たせどのような形にするかを参加者で討議しています。アイデアのある人が舵取りをするだけでなく、参加者全員の意見が反映出来るように、また積極的な参加意識を持てるよう東京大学・都立大学有志の指導により「ロール・プレイング」の手法を採っています。これは参加者全員が「ロール；役割」を与えられ、この町にとって必要なもの、好ましい形、町の持つ特徴、そして情報発信基地が持つべき機能を町中に出て探りますが、3班に分かれていますので3案が生まれることになります。地場商品である菴酒『保命酒』は醸造元が3社あり、それ

それが試飲販売の形を採っており、まとめて飲み比べすることが出来る試飲コーナーをと云うアイデアも当然でますが人を配する余裕はなく条件は『無人』ということで案を募ります。

A班； 縁台、荷物預かり所、公衆電話、建物の中から外が見えるようにする、バリアフリーのトイレ、絵や写真を展示する場所。

B班； 看板が季節ごとに変わる、夜の明るい照明、角に開口部を設けて建物の中まで明るく、案内板を外に設置する、目立つ看板を設置する。

C班； 朝と夜とで違った用途にする、一度来た観光客や地元の人が他の土地の物を持って来る、入り口を増やして2箇所から入れるようにする、水廻りを残して利用する、取り外し可能な間仕切り、バスの時刻表や看板を設置する。

やはり、提供できるものとして「情報」や「情報の交換」、「休息所」が考えられ、「地域の物産展」や趣味の発表の場といった「貸し会場」も候補に上ります。

各班ごとに意見を出し、まとめ、発表する仕組みは否応無く各人の参加意識、役割意識を高めるものであり、『ロール・プレイング』は日常の問題解決の手法としても各人に与えた感銘は大きかったと思われます。

<第15回>

この回は先回、考えたプランをどのように具体化するか実現の可能性を探ります。この建物の持つ役割、設計にあたっての考え方、既に決まっていることの確認、使える家具、そして予算についての説明を受け2班に分かれて考えますが、具体的に考えられるように模型を用意しています。これは建物の間取りをそのまま模型に移しており、柱の位置、壁、押入れ、流し台、出入り口などが視覚で確認できます。家具はいうに及ばず柱、壁は取り外し可能であり、改造案を考えて行く上で問題点が把握し易く、特に参加者の意見を広く集めることができます。机を置きたいものの以外と小さな机しか置けないとか、出入り口を広くすることと強度部材である壁との兼ね合いなども視覚的に判断出来ます。議論の結果、A班は出入り口を3箇所備えた和風の外観で考えをまとめ、B班は引き戸で間口を広く取り洋風で考えをまとめています。商店として角地は有利であり両班ともそのメリットを見落とさず遺憾なく活用しています。考えを机上論で終えるのではなく実用に即した形にするのに模型は極めて有効であり、クレイモデル（粘土による模型）や型紙の目的も同じです。先回に続き抽象的でなくより具体的に考える手法を参加者一同、教わっています。



第14回。町歩きをしているところ



第15回。模型を使い建物内部のレイアウトを検討

<第16回>

この回は「ベンガラ塗り」に挑んでいます。用意した建具にはペンキが塗られていたため剥がさねばならず、サンド・ペーパーを使うか、リムーバー（剥離剤）を使うか、いずれにしても容易ならざる事態になります。当日は塗装屋さんが専用工具（オービタルサンダー）を持ちこんだりマスキング・テープを貼りつけたり慣れた作業振りを拝見する一方で、サンドペーパーによる地道な作業を続けています。ベンガラは鉱石を粉碎し微粉にしたものですが、白木の建具とともに日本の家屋に慣染みの深い着色剤です。ベンガラはそのままでは明るい朱色ですので慣染みのある褐色にするために煤を混ぜ水で溶きます。乾燥後、表面を菜種油で上塗りし定着させます（今回はサラダ油を使用しました）が、機械油でないため含浸が遅くネバつき仕上げの空拭きは困難を極めます。今回の試みは代表的な塗装法でありながら空拭きが労力の大半を占めると云われるベンガラ塗りの問題点を身をもって体験したことになります。手軽に塗るために菜種油に変えて鉱物油である機械油の使用を考えますが、機械油は植物油に比べ色の退化が早いことを考慮せねばなりません。



第16回。ベンガラ塗り



第17回。漆喰の塗り替え

<第17回>

この回は漆喰壁に挑んでいます。もともと荒壁（下地の土壁）に白の上塗りはされていたのですが剥落する状態であり、漆喰による塗り替えを企画しました。しかし左官の使う「鏝；こて」は素人に扱えるものでなく、特に広いこと、立ち面（垂直面）であることが難度を極めて高くしています。

漆喰壁の材料については本職の左官に調合してもらいますが、成分は消石灰が主材料になります。微妙に纖維が混入されることから「スサ」と呼ばれる藁を補助材として混ぜていることが判ります。モルタルは水で固まる「水硬性」ですが、漆喰は空気中の二酸化炭素を吸収して固まる性質を持ちます。材料は前日の夕方から用意しますが、硬化を防ぐためビニールシートで覆っています。左官は経験上一昼夜で固まることはないと判断しておりこうした注意を与えませんが、参加者の手は稚児の手に等しかったのが思わず伏兵であり作業終盤の3時頃には硬化を始めています。やはり思っていたとおりではありますが、職人の仕上がりとは雲泥の差がでました。しかし「これを‘味’と言う」と、参加者・スタッフ一同自分に言い聞かせ無事に作業を終了しました。しかし今回は、職人が何気なく行っている動作の一つ一つが日々の積み重ねであり、技の積み重ねであるという事を体で理解できた良い機会となりました。今後は漆喰壁を、感心と尊敬の思いを込めた眼差しで見るようになるのは間違ひありません。

<第18回>

この回は“風船ぼんぼり”作りです。第14回のアイデアの中に灯りとあり、最後の教材として風船ぼんぼりを選んでいます。基本的には和紙4枚重ねですが、透けて見えるのが持ち味ですので強度と相反し、参加者一同それなりの反省を持つことになります。風船はいずれしほみ、乾燥すると卵殻のようなオブジェが出来上がりランタンのシェードになります。そのままランプを入れたり金属のワイヤーで補強の口金を付けたり、切って形を変えることもでき、当然張りこみ前の風船の形に工夫を凝らすことで自在のデザインが可能です。灯りを灯することで中から絵手紙のようなメッセージが浮き出る工夫も経験者のみが持つ気付きです。出来あがる作品に老若男女の違いがなく、人生経験の多寡が作品に出ぬことが笑いを誘います。また当日の会場は、情報交差店でした。ちょうど鞆の町で開催されていた町並みひな祭り期間中で、大勢の方が鞆の町歩きを楽しんでおられました。そんな中で、情報交差店の戸を開け放して皆でぼんぼりを作っていたものですから、次から次へと飛び入り参加があり、いつもとはまた違った、賑やかで、正にオープンな鞆学校となりました。実は毎回、参加者集めには苦労します。私達が興味深いプログラムを組み、多くの方に声をかけるという作業は当然の事ですが、それでもなかなか難しいものです。今回は、どちらかというと子供向けのような楽しく簡単な物だったため普段の鞆学校や、今回の空家再生プログラムも全く知らない方も参加して下さいました。訳が分からず参加しても後でこのプログラムの一環だったと気がついて頂ければそれでも構わない、とにかく交わってくれなければ始まらないかもなど、この回で改めて考えさせられました。



第18回。ぼんぼり作り
大人から子供まで幅広く参加

<完成記念式典>

いよいよ完成した情報交差店のオープン記念イベントです。前日から東大の学生たちも入り会場作りを始めました。一年間、全5回のWSのパネルや、鞆の観光案内パンフレットなどを展示。当日はお世話になった大工さん、家主さんなどをご来賓にお迎えし、今までの参加者、スタッフ、マスコミなど30名程の人が集まりました。一般から公募した建物の愛称を発表、手作りの看板設置、そして一年間撮りためたビデオを上映しました。やっている最中はそれなりに大変だったのですが、終わってみると以前の姿や過程を忘れがちです。ビデオの編集は大変な作業で、担当者はもう少し工夫をしたかったそうですが、一年の変化の過程が目でよく分かるビデオになっていたと思います。が、当日は残念ながら、最後の最後が上手く流れませんでした。



情報交差店四ツ角内で行われた
完成記念式典

III. 活動の成果

3-1. 評価

近所の方から『戸が開いているのがいいネ』と声を掛けられます。これまで空家であった近所の家に再び生気が帯びだしたことに対する評価です。もちろん情報発信基地として装いを新たにしており外装は伝統的なベンガラ塗りの和風、内部には今年の活動をパネルで紹介し、映像で流す12インチの液晶画面を備えます。訪れる観光客同士の話の糸口とする日本地図や世界地図を備え、『Where are you from?』が話の切っ掛けになります。旅の航跡を確認することは以前に訪れた町との比較を可能にし町の特徴の理解を助け、これも学生達から教わった大きな収穫です。持ち帰り可能な観光地図やパンフレットのみならず町の一角で起きている坂本龍馬と紀州藩の談判跡修復の設計コンペの作品や学生達の調査の数々などは、他では得られないニュースであり、まさに情報交差 "店" です。気に入れば持ち帰り可能な文庫や不要本の預かりといった情報交換の仲立ちも行なっています。

総まとめとして家主、お手伝いを頂いた職人さん、参加の子供達、学生、を招き、完成式典を3月21日に済ませています。14回から18回の歩みについては記録として編集し披露しています。この編集も専門家に託さずスタッフの手で仕上げていますが、手作りの域を出てドキュメンタリーとして申し分のない仕上がりを見せています。

3-2. 成果

こうした企画は参加者を募ることが重要であるものの、その連絡方法については手作業に頼らざるを得ず事務局にとり非常に手間の掛かる作業になります。しかし今回で18回を迎える鞆学校は幸いこれまでの活動内容が知的でありながらも極めて平易な内容であったことから、幼児を持つ母親の理解も得られ今年開催の14回～18回への自発的な参加も毎回見られます。鞆は海を持ちそれだけで都会型の町にない魅力を備え、戦火に焼かれたこともなく江戸期の町並みが今に残りこうした素材を活かした自然回帰の学習を子供達に教えようとする大人達の参加もみられます。時にはそうした方達が先生となり運営を助けてます。学生達（東京大学・東京都立大学）の参加からは新しい手法を学ぶことが出来、大人達にとっても魅力を持ちギブ・アンド・テイクの相互扶助の形はここでも成り立っています。家の補強については大工さんに頼んでいますが、地域を舞台としたこうした活動に以前から理解が得られ限られた予算を効果的に使うことができます。

回ごとに先立ち開かれる準備会には事務局を中心にスタッフが顔を揃え、企画の狙い、展開の方法、各人の役割、準備するもの、タイムスケジュールが細やかに検討されます。『本番をダ



手作りの看板を取り付けた



工事前の空き家。駄菓子屋だった。



工事后。鞆の浦唯一の「四ツ角」に面している。

ラダラ長くやるのはいやだ。しかし準備では徹夜も辞さぬ』とはスタッフの弁です。

私共の情報発信基地を作りたいという思いは強く、この度の助成により実現の運びとなり、スタッフ一同脱兎の如く駆け抜けた一年間でした。完全に機能するには一年という時間では無理があり少し手法を変えようという調整のアドバイスもありましたが、文字通り没頭し駆け抜けています。スタッフ一同の助成して頂いたことに対する責任感の現れであったと振り返り、このことを無意識に共通の認識として持てた仲間を誇りに思います。ありがとうございました。

IV. 今後の取り組み

この度ようやくこのようなオープンスペースを設けることが出来ました。今後はその中身の充実を目指していきます。今まで蓄積してきた情報を利用者（町の人、観光客）の方々に分かりやすく、興味を持ってもらえるような展示の方法や、利用者の方からまた新たな情報を発信してもらえるような環境を整えるのが当面の課題です。スタッフはどうしても作り手、提供者の立場で考えてしまうので例えば「目安箱」の様なものを置いて利用者の声を聞こうという案も出ています。また鞆学校としては、5年来協力してきた東大、日大等と共に今年もいろいろな活動を考えており、現在計画しているのは、地元のお年寄りからの聞き取り調査です。調査といつても、「体感して学ぶ」というのが鞆学校のテーマなので、聞いたことを実際に自分でも出来るという形にします。例えば、昔の遊びをインタビューで聞き集め、実際にみんなでやってみよう！というものです。そして、もちろんその成果は、情報交差店四ツ角にて展示発表していきます。



情報交差店四ツ角内部