

山村における古民家と情景の堪能

2014.10.15 中新川の愉快的な仲間

1. はじめに

12年にアニメ「おおかみこどもの雨と雪」が大ヒットした。これは、大自然のもとで親の愛情を一身に受け子どもが成長し自立していくものであり、イメージ舞台となった場所(富山県大岩)には連日多くの方々が訪れ、対象古民家と自然の織り成す風景が情景として堪能されている。これを受けて、当地を聖地として永く堪能の場としたいグループ(サポーターズ)が発足し、彼らは来訪者の堪能をおもてなしで支えている。

サポーターズのいいところは、県内外の市民の方々に構成されていることにある。しかし、不思議なことに建築の方はほとんどいない。なぜか。建築の方には情念といったカテゴリーが縁遠くなっているのであろうか。

そこで、私は「それならば」として、彼らの心意気をどう建築的に支援していくかを次の三点で考えることにした。ひとつには古民家の保存活用であり、二つには周辺風景の保存であり、三つには生活の確保である。

この種の問題はすぐに古民家保存技術あるいは観光資源開発と捉えられがちであるが、ここでは若干視点を変えて、大地に根ざした人間の営みとしての情景を来訪者とともに練り上げ・堪能する一連の様相を幅広く論述することにした。

2. アニメの堪能

2.1 アニメ舞台 アニメにおいて、イメージ舞台を設定してストーリーを組んでいる作品は少なく、宮崎駿01年アニメ「千と千尋の神隠し」の舞台に道後温泉(本館)がモデルとなっているくらいである。その点、細田守アニメの場合に

は現実の建物や風景が地域にそのままあり、いつでも来訪できるメリットがある。

2.2 堪能 アニメに出てくるシーンは監督が実際に大判で写生し、それをスキャナーで取り込んでアニメにしたものである。このため、アニメーションはすべて現実にある光景そのものであり、一度アニメを見た方は当該地に来てそのまま情景に入っていける。古民家と風景は特別に仕立て上げられたものではなく、何の変哲もないありのままのものである。そこに、ストーリーが時間的にも空間的にも充満している。

そうした時空間に身をゆだねることがそもそもの堪能であり、ゆったりとした時間と生命あふれる自然空間のなかで居することができる。

では堪能の意義とは何か。それは、人間本来の性状を人間らしく奏でることができるということではなかろうか。アニメがこうしたことをやり易くしてくれただけに、そこにアニメの意義があるといえる。

なぜ、アニメにこだわったかといえば、まさにそうした人間性を復権させたいがためである。だからこそ、古民家を単に保存とかいった次元には留まらせることなく、人間の営みの精神構造までも建築的にアプローチすべきと思いつたからである。

若干補足したい。アニメは、自然のもとで愛と育ちと自立をテーマにした初めての作品である。ストーリーは、母と子ども2人が住みにくくなった都会を離れ、田舎の山里にきて農業を営みながら、自然の中で子どもが母の愛のもとたくましくすくすくと育っていくという代物である。

3. 具体的な情景の構成要素

古民家の情景はあのロケーションにある。まず当該の山村風景としては、大岩は立山の前座に位置する霊峰群のひとつ大日岳が見える谷筋にあり、当然霊場として山岳密教寺院日石寺が神秘的な雰囲気をかもし出している。古民家はそんな山の奥にあり、70年前には村には20数軒あった家が今では2軒しか残っておらず、自然の良さと人の営みの寂しさが感じられる。

古民家についてはいわゆる田の字型プランであり、メインが大広間となっている。母屋から下屋が縁側として内と外をつないでいる。中から縁側を通してみる外の光景は逆に縁側をいやが上にも盛り上げてくれる。縁側に腰を下ろしてぼんやりと外を眺める方々が大変多いのもうなずける。また、部屋のムード作りとして、アニメと同じように蚊帳あり、木造湯船あり、花壇あり、インテリアありである。

4. 来訪者の居し方

古民家への来訪者がどのような居し方をしてるか、様相として述べる。

- ・見学として、あたりをくまなく見てまわる。時にはくつろぎ。会話してお茶を飲み。時には寝そべり。囲炉裏の部屋では、ストーブの天端利用の焼き食物で生活感を満喫している。
- ・子どもは、あたかもアニメの世界に入り込んだかのように、庭で遊んだり、絵を描いたり、しまいに家の中を走り回るといふごく自然な光景がある。また、子どもが親に「おおかみこども」の絵本を読んでもらっているうちに、絵本に描かれた親子の愛情に感極まって親も子も泣きだし、まわりにいた方々ももらい泣きするということもある。

5. なぜ感動か

アニメを見て古民家にこられた方々は、アニメの感動をそのままここに再現されておられた。インタビューすると、なぜ感動ですかについて



は「母と子のきずなや子育て」、「子どもの自立」、「なかなかうまくいえない」などが多く、また古民家をどう思いますについては「匂い、澄んだ空気、落ち着く」といった感覚的なことに加えて「古民家とそこに住む方々に魅せられ感動した」との声も少なからずあった。やはり、感動の核心は人間ドラマそのものであり、これをアニメの舞台(で演じられるドラマを)堪能するのである。以下に具体的にみていこう。

(1) 情景に内在する物語

- ・情景が現実とアニメの世界を去来する。
 - アニメの情景が内在。
- ・小さな子どもがとくにそう。
- ・そして親や周りの方も。

(2) 古民家そのものの魅力

- ・風景とマッチ
- ・何か魅力
- ・人を感じる
- ・匂い、空気、風、光も、植生

(3) 訪問者の様相

- ・建築専門家の多くは古民家のディテールをみて終わり。

(4) 古民家での日常性の堪能

- ・子ども達が大人達とともに古民家を息づかす。
- ・皆さんと出会えて会話が可能。
- ・山も古民家も素晴らしい。ここにいる皆さんはもっと素晴らしい。
- ・都会から離れた非日常の世界。日常そのものの。



- スペーススリップのよう。
- ・皆さんにとって古民家は自分の家のよう。
- ・自分の家にこられたお客としてごく普通のおもてなしと会話。

- ・自販機や飲食レストランはなし。
- ・宿泊はなし。
- (家のご主人のおもてなし飲食あり)

6. 情景を楽しむは感性的にも人間性にも

6.1 堪能を可能にする条件

アニメドラマをそのまま古民家で堪能できるのは、実写アニメで時空をよりリアルにしたからである。そこにおいては、時間、空間、人間は次のように捉えられる。

時間：子供の成育にあわせた時間の感じ方

空間：富山東部の自然環境を集約させた大パノラマ空間、(大岩と立山が直結)

人間：そのなかで古民家とその周辺での人間模様、(農作業)

アニメを見たことの無い方は来訪してみてストーリーを自身が発見し堪能することになる。それは、穏やかな時間の流れと静寂な自然空間の中で、あるいは自然空間と人との一体化により、ありのままをありのままに堪能していることに他ならない。

6.2 堪能を保持するための条件

アニメの情景の構成条件としては、自然のまま、人工物の傍若無人が無いこと、ヒューマンコミュニティの保持がある。これを具体的に書き下すと；

- ・許容量を超えない。
 - ・車に頼らず徒歩を勧める。
 - ・アニメ情景を超える便利さを求めない。
- (緊急電話はあるが、一般携帯電話は不可)

6.3 検討

情景の保全・健全さを保つための主な検討は、おもてなしをどう図るのかと観光モードをどう捉えるかの二点である。そのために、単なる薄っぺらな観光モードのさりげない排除は当然にして、多数客への対応(便所、混雑による弊害)をキャパシティとの兼ね合いで設定を必要としている。なお、徒歩によるアクセスは周辺の自然を堪能するに必要と捉えている。

7. 活用の一般論

当該地を観光資源として整備し、当該地一帯を含む広い地域で観光を活性化させたいという動きがある。サポーターズでは、あくまでも聖地としての巡礼は歓迎であるが、不特定多数で都会の論理の持込みとなる観光は遠慮したいという。ここで、活用としてこれまでの取り組みおよび今後の取り組みについて概説する。なお、商業主義的な方策もあえて列挙しておく。参考までに一日来訪者数は休日 100-150 人、平日 10-20 人である。

● 県東部域で

- ・おおかみの行動園が県東部という設定であるので、(立山にある)見くりが池、室堂、称名滝、大岩を拠点として自然観察し、スタンプラリーも。
- ・場合によっては、主人公が大岩に来る前に住んでいた国立市との連携も。例えば、一橋大

学、白十字屋。

●少し範囲を広げて

- ・大岩参拝・観光の延長として古民家まで出向き、文化とは異なって情景を楽しみ、宿泊は大岩とする。スタンプラリーも実施。
- ・大岩修験コースとして大岩→古民家→大日岳→立山を整備しておく。これは健脚向き。
- ・ハイカーに対しては、周辺の山(城ヶ平山)を核にして大岩から山に行き古民家(花の家)で休み大岩に下る。

●古民家そのもの

- ・構造体見学として屋根裏見学ツアーも実施。

●イベントとして

- ・イベント：今年8月に遠吠えコンテストを行い、声の大きさと継続時間に芸術性を点数化して競った。子供から大人まで20数人参加。
- ・ジャガイモ農作業：アニメで農作業があり、ジャガイモ作付けを体験。8月に畑を耕しておいて種芋を植え込み、10月ころに収穫。来訪者は二度当地に出向き農作業を十分に楽しむ。20数人が参加。
- ・スタンプラリー：アニメにでてくる場所を探し当てて、そこでスタンプを押して記念とする。畑のシーンや大黒柱での背比べシーン、など。

●特産品 アニメにでていた品々と新規創作のものとして販売。

- ・メロンソーダー、白十字屋クッキー、ペナント、バッジ、下敷き、建物図面、

●以下のことは当地においてまったくの論外。

理由は、情景が損なわれてしまうから。

- ・飲食サービスをする。宿泊サービス。
- ・道路拡幅。駐車場整備。冬場の除雪(オールシーズン化)。誘導灯(夜間営業のため)。
- ・エアコン対応。掃除しやすいよう除草剤散布。IT対応。殺虫剤散布。

8. 集落として

当該地は、前述のように当該古民家を除けば住家が2軒しかなく、集落としての体はなして

いない散落というべきものである。それでも2軒は立派に営んでいるので、その意味では1軒でも集落(散落)と捉えたい。また、そのようなところでの生活圏は山のふもとまで広がっており、いってみれば広がった地域での散在住家というべきかもしれない。呼び方は別にしてもそうした様相でしっかりと居住がなされている以上、散落もまた集落そのものといえる。

一方、古民家は来訪者を介して来訪者の世界とつながっており、その意味で広範囲の交流圏を持っているともいえる。これはいわゆる観光も含めて堪能めぐりの業といってもよい。いずれにせよ、交流圏はまさに古民家のコミュニティを支えているものであり、これの保持こそが散落の生きている証であるといえる。

なお、建築からの支援として、情景を保持したままの修復や日常のメンテナンスをどう行うかも検討している。

9. おわりに

アニメ舞台の古民家および周辺の情景の堪能について論じた。また情景については空間と時間における人間のかかわり模様として検討した。これにより過疎の集落(散落)のあり方が浮き彫りにされたと思っている。

末筆ながら、NPO「おおかみこどもの花の家」の山崎正美氏、川端英徳氏、他多くの方々にお世話になりました。記して謝意を表します。