

景観シンポジウム

いつか見た風景 そしてまだ見ぬ風景の創造へ
これからの時代、わたしたちは風景に何を求め何を創り出してゆけるのだろうか

aaca

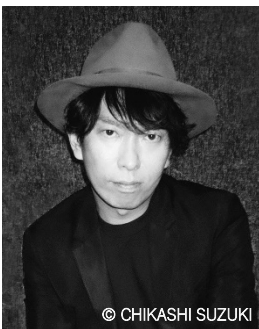
日本建築美術工芸協会
2022-別冊

時：2021年11月16日（火）15:00~17:45

会場：株式会社梓設計 本社 AZSHALL



プレゼンター
石上 純也 建築家



© CHIKASHI SUZUKI

プレゼンター
三谷 徹 ランドスケープアーキテクト



ファシリテーター
中谷 正人 建築ジャーナリスト



司会 本日は、私ども一般社団法人日本建築美術工芸協会主催2021年aaca景観シンポジウムにお越しいただき、まことにありがとうございます。私、司会進行を務めさせていただきますが当協会会員の愛知株式会社の島本と申します。どうぞよろしくお願いいたします。本日のシンポジウムのテーマは「いつか見た風景 そしてまだ見ぬ風景の創造へ」と題しまして、途中休憩を挟みながら、2時間45分ほどを予定しております。第1部の終了予定時刻は16時15分を予定しております。それでは講演に先立ちまして、当協会の会長東條より、皆さまにごあいさつを申し上げます。

コロナ禍を超えて開催へ

東條 皆さん、こんにちは。会長を務めております、東條でございます。本日はこの「シンポジウム」にご参加いただきありがとうございます。コロナ感染もだいぶ落ち着いてきたようで、昨日は全国の感染者が100人を切り79人、東京

都は7人ということで、世の中に日常が戻ってくるということが期待できる状況になってきたのではないかなと思っております。本日はこのような状況の中、オンラインと対面で梓設計さんのホールをお借りして「シンポジウム」を開催させていただきます。



さて、当協会は平成元年、1989年に芦原義信先生が設立した団体でございます。建築家、美術家、工芸家、ランドスケープ、その他さまざまな職能の方が集まり、建築や都市における豊かな環境、美しい景観・空間を創り出すということを目的に、さまざまな事業活動をしております。本日開催の「シンポジウム」も、その中の協会事業企画の一つでございます。

今回は、先ほど司会から話がありましたように、石上様、三谷様、中谷様の三人の方々にご登壇いただいて、「風景」を題材に興味あるお話をいただけるものと楽しみにしております。

当協会では、先ほど申し上げましたけれども、このシンポジウム以外に建築賞であるAACA賞、それから昨年以來、地方創生をテーマに「シンポジウム」や「BOX展」などの展覧会などさまざまな事業を展開しております。ぜひともこのような協会の事業企画にも皆さま方のご参加をお願いしたいと思っております。どうぞよろしくお願ひいたします。ありがとうございました。

司会 東條会長、ありがとうございました。それでは、ただ今より第1部を始めたいと思ひます。講演に先立ちまして、本日のシンポジウムの趣旨説明を当協会理事の本より、ご説明させていただきます。本理事、よろしくお願ひいたします。

本 理事をしております本といひます。ウェブで参加の人もいるということなので、ここの人数はそんなには密にはなっていないようです。さきほどの話でいうとコロナ感染者も東京でも7人になってきた状況があります。そろそろこうした活動をして大丈夫かなということなので今日のこの会を開かせていただきたいと思ひます。

趣旨の説明でございますが、このテーマ「いつか見た風景、そしてまだ見ぬ風景の創造へ」ということで、2年半くらい前から準備をすすめておりました。根底にあるのは、やはり21世紀になって20世紀から続く流れの中でいろんな価値観が台頭したり、クラシシズムからロマンティシズムじゃないですけども、考える視点も変化している。ハード中心からソフト中心へ移っていくみたいなのところもそうですし、昨今の風潮でいうと、ネットやリモートによって、場そのものの考え方も変わっているとか、いろいろあると思ひます。

21世紀に入ってからだいぶたちはしますけれども、もちろん最近のコロナの影響もふまえて周りや本人の価値観が変わっていく中で、作品づくりへの思い、またはどのようにつくってこられたのか、そして今後はどうなってゆくのだろう

か、このようなことをぜひ今日は伺えることを期待していません。全部がまとまるテーマではないかもしれないので問題提起に終わるかもしれませんがそれらを含めて、期待をしておりますので、活発なご議論を展開していただけるとありがたいと思ひます。是非よろしくお願ひいたします。



司会 本理事、ありがとうございました。それでは、第1部の講演のほうに入らせていただきます。中谷様、石上様、三谷様、どうぞご登壇をお願いいたします。進行については、ファシリテーターの中谷正人様にお願ひしたいと思ひます。それでは、皆さま、よろしくお願ひいたします。

なお新鮮なテーマ

中谷 よろしくお願ひいたします。

先ほどお話がありましたように、今回のテーマは2年以上前に決めていました。普通ですとテーマは時宜にかなったものにするので、時間がたつと古くなってしまおうのですが今回のテーマは今でも新鮮さを保っていると思ひます。

今日は建築家の石上さん、ランドスケープアーキテクトの三谷さんにご登壇いただいております。

どのような分野でも設計者は、それぞれ与えられたゾーン内での勝負ですね。しかしどんなに小さなものでも完成したら街の一つ、風景の一つの要素になるわけですから、周辺に配慮したものでありたいと思ひます。

建築はその敷地内で完結するだけでなく、借景やピクチャーウィンドーのように、内部から外をどうやって見せるかということにも設計者は心を砕いてると思われまふ。

そう考えますと、建築と風景とは、切っても切り離せない関係にありますし、設計者が敷地を超えて提案することは難しいかもしれませんが、風景との関係は当然意識していると思ひます。



今回のタイトルは、まず「いつか見た風景」とうたっています。ある意味では後ろ向きと思われるかもしれませんが、「そしてまだ見ぬ風景の創造へ」と続くわけで、先もちゃんと見ております。おそらく風景を突然変異的に変化させるのではなく、いかに継続した形で、懐かしい風景から未来の風景に向けて、緩やかにつなげていくかということだと思います。もちろん一つの方法だけではなく、いろんな形のアプローチの仕方があると思います。その点をお二方から、実作を通して考え方を伺っていきたくて考えております。

まず石上さんからお願いいたします。

石上 今日風景がテーマということなんですけど、僕自身も建築をつくるときに、その風景というか、何か環境をつくるということにすごく興味があって、それをやってるんですけど、今日はいくつかスライドをお見せしながら、それをちょっと説明していきたいと思います。



神秘的な谷間の教会

まず、最初は中国につくってる礼拝堂というか小っちゃな教会のプロジェクトで山東省というところにあるんですけど、

敷地としては、谷底というか、小さな山の谷底が敷地になっていて、そこに教会をつくるというプロジェクトです。

敷地としてはこの辺りですね。この辺りに教会をつくる。谷の高さもそんな高くなくて、大体 30 メートルとか、そのぐらいの低い丘のような合間のところにつくっていくというような感じです。敷地の横には、ちょっとした湖みたいなものあって、ここが敷地になるんですけど、この小さな湖から建物の敷地のほうに、ランドスケープの合間を縫うように入ってくるような敷地なので、この建築をつくるときに、谷間を歩いてくる延長として教会がつかれないかというふうに考えました。

教会というのは、音とか光とかそういうのが重要であるのと同時に、谷というのも何かしらもともと神秘的な何かがあるような気がしていて、谷をそのまま空間として取り込めないかというふうに考えました。具体的には谷の形状に沿って建物をつくるという感じになってます。白い小さな、白いこういう壁みたいなものを建てるんですけど、谷と連続したような空間をつくるような感じで提案してるんですが、じゃ、谷というのはどういう風景かというか、空間かということを考えると、基本的には狭くて高い間の壁に挟まれたような、そういう空間だということに僕は考えたので、基本的にはもともとの 30 メートルぐらいの谷より、谷が大体 30 メートルぐらい、さっきお話ししたんですが、その谷よりもさらに高く、幅としては、さらに狭いような、より谷らしいという建築を、谷というランドスケープを通して、さらに高く狭い谷の中に入っていくような、そういう礼拝堂をつくろうというふうに考えています。断面図としてはこういう感じで、高さとしては 45 メートルぐらいで、幅としては大体 1.3 メートルぐらいの幅で入っていくような、そういう感じになっています。



なので、最初は 1.3 メーターなんですけど、入っていくと少しずつ広がって行って、ここの辺りが礼拝堂になるんですけど、

礼拝堂まで来ると少し幅が広がってきて、屋根面は少しさらに広がってきて、屋根面が少しさらに先端に行くにしたがって広がってくるので、先端に行くにしたがって、光がたくさん入ってくるような、そういう空間になっています。

模型なんですけど、こう見ると、ここがさっき言ったように45メートルぐらいで入り口が1.3メートルぐらいなんですけど、中に入っていくと入り口の部分はすごく暗い。でも、奥の方に行くと光が満たされているので、奥から光がやってくるような、そういう空間になってます。上を眺めると上からも光が降りてきて、谷のような空間をさらに奥に進んでくると明るい空間になってくるという感じになっています。礼拝堂まで来ると幅が広がってくるので、光が下まで落ちてくるような感じになっています。奥を、さらにエントランスのほうを眺めると、逆になっていて、向こうからもちょっと暗い中、光がやってくるような感じになってるんですけど、プランの形状がマイクのような形状をしているので、拡張器を使わなくても音が拡大されて響くような、しかもその光の状況というのは、もともと既存にある谷よりもより神秘的な感じになってくような、そういう空間をつくろうというふうに思ってます。

こういう感じなんですけど、谷に、さらに谷が強調されたような、そういう建築が建つというような感じで、今工事やってるところで、下からダムをつくるように、下から順番にコンクリートを打っていくんですが、大体一回で打てるのが1メートルとか、そのぐらいなので、1メートル、1カ月打ってって、これから45カ月かけて上に持ち上げてくというように感じやってます。

人工湖上の博物館 建築の内部に新しい外を

同じ敷地で、これも今のコンセプトにつながるようなところなんですけど、先ほど少し湖が見えたと思うんですが、さっきの教会がこの辺にあるんですけど、その横の部分に、これも人工の湖なんですけど、こっち側が天然の湖になっていて、こっちから水を引き込んできた小さな池のような湖があって、そこを渡るようにして建物をつくるというような感じになっています。長さとしては大体1キロぐらいですね。1キロぐらいの幅で、湖の端から端までを歩いていくんですけど、プログラムとしては博物館ということになっていて、先端から歩いてくと、散策をするように湖の端から端まで展示を見ながら歩いてくような感じなんですけど、この湖の中に建っているんで、その湖の中の環境が、さっきの谷の教会と同じように取り込まれてくるような感じになっていて、立面で見るとこういう感じなんですけど、建物の中にも水が入ってくる

ような状況になっていて、ここの床の部分の部分を浜辺を歩くように歩いて行って展示作品を見てくという感じになっていません。



冬は氷が凍ってしまうので、周辺のガラスを閉じて、周辺は凍ってるんだけど、中の水は底でつながっているので液体のまま保たれてるという状態になってます。これも工事が今進んでいるんですけど、歩いていくと、ちょっと左のほうに教会が少し、さっきお見せした教会が見えてるんですけど、この1キロぐらいの博物館を歩いて行って、向こうにたどり着くと先ほどの教会に入っていくというような、そういう感じになっています。

中国というと、僕が行った印象では、風景としては茫漠としてるといえるか、捉えどころがないような感じに僕は感じたんですが、そこに何かしら新しい、人間が近寄れるような景色をつくってく。

その景色を周辺につくるだけではなくて、建物の中に新しい風景としてのランドスケープをつくってくというように感じにできたらいいなと思ってます。ただ、新しいランドスケープというところで建築の中をつくっているだけではなくて、新しい環境を建築の中につくるという意味で、新しい外みたいなものを建築の中につくってくような、そういう感じで建築を考えられたらいいかなというふうに思ってます。今工事中なんで水は抜いてるんですけど、せき止めて今工事をしてるんですが、さっきの教会がこの辺にあって、端から端までこっちを歩くと1キロぐらいになるという感じになっています。今屋根の躯体が打ち終わっていて、試験的に今、水を入れたりとかして、これからガラスをはめてって内装を年末から年始にかけてやってくような感じになっています。

モスクワ科学博物館

次のプロジェクトはロシアですね。モスクワにある科学技術博物館で、モスクワの中心部です。昔のKGBとかがある敷地の目の前にあるんですけど、モスクワ行かれた方は分かると思うんですが、モスクワの中心地というのは、一方通行の

道路で建物が囲まれて、ほとんど横断歩道もないような状況で、この敷地もそういう場所にあります。建物全体の面積としては大体4万平米ぐらいで、昔つくられた科学技術博物館、日本でいうと科学技術という子供科学館みたいなものになってしまうことが多いと思うんですけど、ロシアの場合は結構政治利用されることが多くて、そういう国民の高揚をかき立てたりとか、この建物では昔レーニンが演説したりとかという感じの、そういう割と政治色の強い建物になっています。



敷地が道路に囲まれているので、各区画にどうやってアクセスするかという、基本的には、歩行者は地下のトンネルを通過して、一回くぐってさらに出てエントランスに入るというような、そういうルートを取ってます。

なので、モスクワに行くと、ほとんど自転車に乗ってる人がなくて、歩きか車か地下鉄かみたいな感じになって、この敷地もそういう場所にあります。結構パブリックな建物ではあるんですが、そういう閉鎖的な敷地であったので、どうしようかというふうに考えました。

調査をすると、地上から上の部分は結構状態が良いのですが、地下の部分はすごく状態が悪いんですね。なんでかという、もともとは川が流れていて、地下水の影響でレンガ造りの建物としての構造は、レンガがパウダー状になっていて危ない状況になっています。

なので方針としては、地上から上をできる限りオリジナルとして復元して、地下の部分を新しい空間として変えていこうというふうに考えました。

地下を新しい地上に

具体的には、建物の周辺をすり鉢状に掘り込んでいくことによって地下を新しい地上に変えようというふうに考えています。こういう感じですね。緩やかに入っていくような感じで、そうすると、先ほど話したように、周辺の区画からは、地下道を通してこの敷地に入ってくることになるので、地下道から登らずとも、同じレベルで新しいエントランス、つまりもともと地下があったところに出来上がった新しい地上

に出てくるという感じになってます。

地下の平面なんですけど、地下を調査すると、躯体がぐちゃぐちゃなだけではなくて、博物館を運営するときもなんですが、よく分かんない国の人たちがみんなで住んでたりとかってような感じで、どこから毎日入って生活しているか分からないんですが、美術館のちょっとした地下の入り口から入っていくと、すぐに観葉植物が飾ってあるような家に着いたりとか、いろんな人がとにかくもともと住んで、すごくカオスな状態になっているような状況でした。

れんが造りの建物なんで、壁がすごく多くて、ここを新しい地上に変えるということは、この階が新しいエントランスになるということだと思うんですが、エントランスにするにはすごく構造が細かすぎて、エントランスとしての大空間をつくるためには既存の壁を壊さなきゃいけないんですが、歴史的にはすごく重要な建物なのですごく大変でした。

ルールとしては、歴史委員会の方と話していくと、一度取り壊されたことある壁は壊してもいいということを決めていったので、いろいろそれで調べていくと、いろんな昔の書物とか写真とか、現地の構造でれんがの種類が切り替わってるところとか、基本的にはどこも一回は壊されてるということが分かったので、それを全部一回取り払って、大列柱空間にして大きなエントランスにしました。

もともとあったエントランス構造を全部取り払って、大きな列柱空間としてのエントランスをつくらうというふうに考えています。周辺の掘り込んだところにランドスケープをつくって行って、周辺から建物に自由に入ってこれるような、そういう感じにしたいというふうに思ってます。建物自体はほとんど変わってないような外観としては見えてるんですが、地下の部分が新しい地上になっていくことによって、建物のスケール感が変わってきます。立面としては、ほとんど変わってないんですけど、地下の躯体をこのような形で掘り起こすことによって、地上一層分が結果的に持ち上げられることになるので、建物のスケールとしては、かなり大きく変化するような感じになるというふうに考えました。周辺から自然に降りていけるような、そういう感じのランドスケープによって、建物が新しい立面を獲得するという感じになります。

これも今工事をやって、もともとここが地上だったところで、人のスケールがこのぐらいなんで、大体スケール感分かんと思うんですけど、掘り起こして行って地下の躯体を新しい地上のファサードに変えてくということをやっています。

建物の中も今、壁をほぼ取り払って、壁を取り払うということは、もともと壁構造の建物だったので、壁の下にあった基礎も取り払うということになるので、この柱を補強して、今ちょっとこれ写真では少し浮き上がってるのが見えると思うんですけど、鉄骨で建物を一回持ち上げて、もともとの柱の下に新しい基礎を、これからこちら先6メートルぐらい掘ってんですけど、6メートルぐらいの大きい基礎を新しくつくって建物を支えるということをやります。場所によって全然違うアーチの構造が出てくるので、そういうアーチの構造が、いろんなアーチが連なるようにして大きなエントランスになってくという感じです。

新しい地上がランドスケープに

今周辺のランドスケープは出来上がって、公園としての周辺環境はもう今オープンしてます。ここから先、前、上が地上だったところなんですけど、ここからこう入って行ってエントランスを迎えるんですが、ロシアのいろいろ工事の事情で大変で、内装は今まだ工事をやってるところです。工事としても結構遅れてるんですけど、毎年、毎年遅れながら、新しい予算を組みながらやってるといような感じで、予定としては、本当は今年という話があったんですけど、毎年今年オープンって話になって毎年遅れていくんですが、今もコロナで止まってるところで、来年、再来年みたいな話を今もしてます。

山口の洞窟風レストラン

次が山口のレストランで、山口県にある敷地なんですけど、もともとフレンチレストランやっているオーナーの方の住宅兼レストランにしたいということで、クライアントからは、レストランを新しく新築でつくるんだけど、新しいぴかぴかの内装にするというよりは、何か最初から時間がたつてるといような古い雰囲気のものにしてほしい、内装でいうとよくあるといつか、ちょっと表層的に古い感じにしてとかって、そういうのはよくあると思うんですけど、フレンチレストランということで、何となくワインのカーブといつか、倉庫みたいな、洞窟状の倉庫みたいな、そういう感じがいいという話がありました。

内装的に表面だけ、表層的に要は古い仕上げにつくったとしても、その瞬間はもしかしていい雰囲気ができるかもしれないけど、月日がたつにつれて、その表情が失われてくと思うので、何か建築的に古さということを考えられないかというふうに考えました。

新しい建築は何かということをまず考えたんですけど、新しい建築というのが完全な人工物だとすると、そこから風化とか、いろんな経年変化をしていって、最終的には廃墟となってランドスケープに戻ってくということを見ると、建築という古いという状態が最初の人工物で、最終的にランドスケープに戻っていくと、自然のものとなるというふうに、自然と人工の間の状態をつくれれば、ある程度古さっていうのが建築的につくれるんじゃないかというふうに考えました。実際これ床の断面なんですけど、この床を穴掘って、そこにコンクリートを流し込んで、掘り出すと出来上がるというように感じてやっています。平面としては、ここがバーですね。レストランのエントランスはこっちにあるんですけど、バーカウンターで、こっちがホールになって、ここが住宅の入り口なんですけど、ベッドルームがあって、キッチンがあって、リビングがあって、バスルームがある。ここに中庭があるという感じで、中庭でレストランと住宅を分けているような感じになっています。



工事をしてくんですけど、普通建築をつくる時といつかは捨コンを打って、ここに墨出しをして、それをガイドに柱とか構造体を立ててゆく。

この建物の場合は地面を最初に掘らなきゃいけないので、そういうことができないので測量と同時にiPadで確認しながら、この場所は何メートル下に掘ってくとかいつかの一つずつ確認しながら、形を測定し、穴をつくっていきました。

この穴の部分に最終的にコンクリートが打ち込まれて、この穴が構造になって土の部分が空間になるんですけど、一般的な建築の構造といつかは人間のスケールでつくられていないと思うんですけど、この建物の場合は、穴に入って人が穴を掘ってかきやいけないので、その穴の部分に最終的には構造になってくので、構造の部分も人間のスケールで、この空間の部分も当然人間のスケールといつかは、建築構造の部分と空間の部分のスケール感がある程度同じような感じ

でつくられています。

そこにコンクリートを流し込んでいくんですが、1日でコンクリートを流し込まないと、打ち継ぎとかになるとちょっと構造的に厳しいところがあったので、とにかく1日でコンクリートを打ち終わるということをやりました。



一つ一つ穴の表情が地面の地質によって違っているので、石が多い場所とか、赤い場所とか、黒い場所とかというのがあって、自然の状態のままにこれを型枠としてコンクリートを流す。先ほど言ったように、7時間で全部コンクリートを打ち終えなければならぬので、1日だけちょっとバスのルートを変えてもらって、順番にもうひっきりなしにミキサー車がここに入ってくるという状態をつくって、もうとにかく朝から始めて夕方には打ち終わるというような感じでやりました。

三谷 中は、鉄筋は組まなかった。

石上 鉄筋は組んでます。鉄筋は組んでて、このままだと、要は躯体だけだとやっぱり確認申請が通らないので、この分厚い躯体の表面に近い部分に鉄筋を回して、申請としては、その部分を構造ですね、構造で。

要はこの分厚いコンクリートの柱の周辺部分に鉄筋が回って、ここはコンクリートの壁構造みたいになってるので測り方としては、この部分で大体測る。この部分、構造の中の部分は、確認申請上は明記がないという、そういう感じに。

夕方ぐらいになると、こういうコンクリートの池みたいなのが出来上がってきて、この三つの島が最終的に中庭になってくような感じになります。コンクリートが固まったら、ここから掘り起こしていくという感じで、遺跡を掘り起こすように建築の躯体を掘り起こすような感じになります。少しずつ掘っていくと、だんだんと向こう側の空間とつながって、だんだん土の中が明るくなっていくという感じ。このコンクリートの躯体に張り付いた土というのは、そのまま残そうと思っ

ていて、土壁とかがぼろぼろになって土に戻っちゃったものを要は補修するような、そういう技術があると思うんですけど、それを使ってこの土の状態を壁として定着させようというふうに考えています。

最初から古い建築

こういうふうに、今これエントランスの辺りなんですけど、だんだんその空間としては出来上がってて、見るとこれが今できたのか1000年前からあったのかというところが分からないような、先生がさっき最初に話した人工と自然の中間のものをつくることによって、建築が最初の状態から古さを持つような状態ができるんじゃないかなというふうに考えています。これから、この開口部にガラスをはめ込んでくという作業になっていて、今から1週間後ぐらいにガラスが入ってきて、周辺を閉じていって内部化してくというふうな工事が始まります。

三谷 これは何構造になるんですか。

石上 壁構造です。先ほど言ったように、柱の周りに鉄筋をこうやって、ここが壁というふうなことになってるので

中谷 これ地下1階建てになるの？

石上 地上1階です。地下に見えるんですけど、敷地が台地になってて、前面道路から一段上がって敷地があるんです。なので、そこを掘り込むと地上と同じレベルになってくるので、ポンプアップとかしないで排水とかも普通にできるという感じになってる。

これちょっと見えづらいんですけど、赤い線と青い線で違って、赤い線がもともとの図面のもので、青い線が最終的に出来上がったものを実測した図面になってます。ラフに掘ってっているというところあるので、最終的な躯体を3Dでスキャンしてもともとの赤と青のところを見比べていって、最終的に青いところをガイドに建物をつくってんですけど、ここにガラスを1枚ではめ込んでくということをやろうとしてるんですね。なので、一回躯体をスキャンして、分かりますかね、ああいうスキャンしたものをデータ化して断面を切って、そのデータを元にガラスをレーザーカットして当てはめるということをやろうとしていて、今モックアップとしてはベニヤをはめてるような感じになっています。こういう細かいところをスキャンしたとおりにレーザーカットしてからはめてくというふうな感じで、年末か年始ぐらいには出来上がるんじゃないかなというふうに思ってます。

最後の説明のプロジェクトになります。神奈川県大学の、神奈川工大というところに半屋外広場をつくりました。敷地と

しては大学の中心辺りですね。昔僕がここで KAIT 工房というのをつくったんです。ここに KAIT 工房があって、ここから向こうがグラウンドなんですけど、グラウンドの一部に、この部分に建物をつくるということをやりました。



用途としては、日常的には学生の人たちが何となくたむろをするというような感じの場所で、結構部活とかも盛んなんですけど、部活とかでも使ったりとか、雨天練習場になったりとか。イベントとかで、工業系の大学なので、ソーラーカーを展示したりとか、そういうイベントスペースとしても使うような、そういう建物です。

大きさとしては 90 メートルかける 70 メートルぐらいの平面で、建物の中には柱がない大きな大空間になってます。周辺には壁があって、周辺の壁によって、大きな一枚の鉄板の屋根を支えるようにしています。鉄板には穴がたくさん開いていて、そこから光も雨も入ってくるような、風も入ってくるような、そういう感じになっています。断面としてはこういう感じで、少し下に凹というか、すり鉢状の空間になっています。

柱のない大空間の半屋外広場

というのは、ここですね、こういうこの壁で周辺に支えられているんですけど、ここを大きな鉄板で、周辺の壁で支えるようにして、そのたわみに沿ってランドスケープというか、中の空間をつくっていくような、そういう感じになっています。大体 90 メートル、約 100 メートルぐらいのスパンに対して、天井の高さとしては 3 メートルぐらい、3 メートル弱ぐらいで、鉄板の厚みとしては、大体 10 ミリぐらいというようなスケール感になっていて、ランドスケープのように、大きな平面に対して天井の高さとしては 3 メートルぐらいなので住宅と同じぐらいのスケール感。構造としては、家具と同じようなスケール感になってます

薄く平たい空間をつくったわけ

こういう薄く、平たい空間なんですけど、じゃ、なんでこの薄く、平たい空間を考えたかということなんですけど、これは地球を空からというか、宇宙から眺めた状況で、ここでも今日のテーマである風景ということを考えていったんですけど、僕たちが住んでる地球の中の空間というのはどういうものなのかということ考えたときに、この写真にあるように、僕たちは空と大地の平たく薄い空間の中に住んでいて、それを外部として感じて風景として見てると思うんですが、そういう空間を何か建築でつくっていけないかなというふうに考えました。

これは水平線の写真で、水平線というのもすごい遠くに見えるけど、人間の目線で見ると大体 4 キロぐらい先にあるというものなんですけど、なんでかという、ご存じのとおり地球の大地と空が湾曲したその交わるところに水平線が出来る上がるというところで、その風景として漠然としてある景色にも、どこまででも広がってるというよりは、例えばこの水辺線だったら、水平線によって区切られた境界線があるということだから、風景という漠然としたものでも、形とスケールとプロポーションがあるというところで、風景というのも空間として取り扱えるんじゃないかなというふうに考えました。

これ建物の中なんですけど、低くしてるもう一つの理由としては、地球の中では雲がある場所とない場所があり、曇ってる場所は暗くて、明るい場所は晴れてるという、それは、なんでかという、ひとつとしては、地球のプロポーションが薄くて平たいから、ここに雲があったとしたらここに降ってくる光がこっち側に回り込まないということがあると思うんですけど、一般的に建築でトップライトを開ける場合は、結構天井が高いところに開けることが多いと思うんですけど、そうすると光が回り込んで、全体均質な明るさになってしまうと思うんですが、それをあえて低くすることによって、光にむらをつくって、明るいところと暗いところを自然とつくってよく考えました。

こういうスロープ状のところに、普段は学生の人たちがねっころがったりして本とかを読むようなそういう感じになっています。だから、川べりに座って何となくたたずむような、そんなような感じで、大学の中にちょっと休むスペースが少ないというところもあって、ここが学生一人一人、集まってるだけど一人でもいられるような、そういう場所になってくるといいなと思ってます。

天井が湾曲していて床も湾曲しているので、湾曲した空と湾

曲した大地が遠くで結びついて地平線が出来上がるように、この建物の中でも地平線のようなものが遠くに結ばれるような感じになっています。みんな床に座って、マットとかを貸し出してここに座ったりするんですけど、イベントのときはこれを大きく使うという感じになってます。



これ動画なんですけど、光の状態も一日の中でも結構変わって、それによってだいぶ雰囲気も変わってくという感じになってます。雨が降ってくると、床が透水性アスファルトでつくられているので、降った雨がそのままとんと床に落ちて一番下の排水溝に流されてくという感じになっています。なので、光がすごく明るいときとすごく曇ってるときと、雨が降ってるときには少し霧がかかったりとかって感じで、建築の内部空間であるんだけど、新しい外部のような風景が出来上がればいいなというふうに考えました。

去年竣工したんですけど、コロナがあって1年間ぐらいまだ、使えなかったんですけど、ようやく今月、11月の中旬ぐらいから本格的に使えるような状態になってきて、学生の人たちも、今月の末ぐらいには、さっき言ったソーラーカーの展示会とか、そういうのもやるような予定もされてることなので、これからようやく使っていけるような感じになってるかなと思います。ちょっと長くなりましたが、いったんこれで終わらせてもらいます。

中谷 ありがとうございます。皆さん、いろいろご質問あるとは思いますが、この後に十分時間を取っておりますので、そのときをお願いします

私の印象では、空間をつくる時に密度って言えばいいのかな。空間には密度があるようにおもいます。濃密な空間だったり何となく空疎に感じたりする、そんな密度ですが、石上さんが設計する空間は、ガチッと分かれるのではなくて、密度を変化させながら連続していくような印象を受けました。



中谷 では続きまして、三谷さん、お願いいたします。

三谷 石上さんのお話はきわめて具体的で面白かったです。今日私がお話するのは、竣工後長い時間が経過したプロジェクトの育成の体験談になります。エイジングと、それから、タイムレスについて。



エイジングということ

エイジングについてですが、自分にとって一番長かったプロジェクトでの体験です。設計は1989年に始めて2003年が竣工です。これは2018年の写真ですけど、ここまで木が育つ間にはいろいろありました。

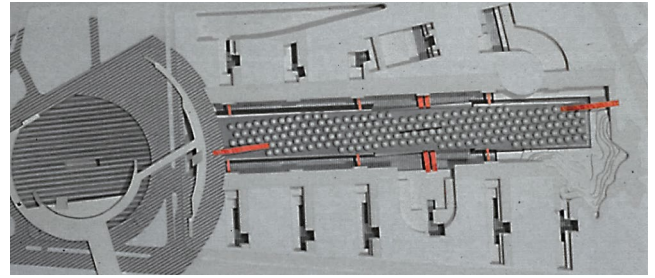
もともと新幹線の操車場の大きな敷地だったところに歩行者大空間を作ろう、そこをどうしようかって聞かれたときに私が最初につくったコンセプト、それが「いつか見た風景」になるのかもしれない。地面を隆起させて、植物を群植する。植物、樹木が植わってればいい。人のための場所、空間をつくるということからは発想を外そうと思った風景です。

いろいろあって、最終的にカツラの木やシラカシ含めて200本、花木含めて350本ぐらい植えて、400メートル50メートルぐらいの空間を群植でうめました。

季節を映し出す大きな場ができればよくて、人はそこを使わせてもらうぐらいの謙虚な感じであればいいなと。群植は桂の木なので芽吹きが赤くてすごくきれい。冬は冬でこういう透けた空間になります。普段は、コンセプトから設計、竣工までの話をするんですけども、今日はむしろその竣工後から、ずっと運営管理をしてる中で体験したことをお話ししたいとおもいます。

実は樹木は、周りのブリッジが埋まるぐらい成長しました。ところがある日それが、高さがすんと短くなってたんです

ね。びっくりして現場に行って、箱根植木さんと話し合いがはじまりました。要するにその時、抑制剪定に入ったんですね。



抑制剪定しないと、伸びた樹木がいつか台風で倒れるようなことが起きる。箱根植木さんが定点測量をしながら、すべての樹木の写真を撮って管理していたわけです。

どういう樹形が設計者のイメージでしょうかという話し合いに入って、写真をいろいろ集めて比較検討も繰り返しました。樹木は図面で指示することができないので、実際の剪定をしながらの協議です。最初は樹高が抑えられただけではなくかなりの強剪定をされてたところもあり、設計者からの意図を箱根植木さんに伝えて、やっとこういう桂本来の自然樹形を抑制剪定で作り出すということにこぎ着けました。

抑制剪定によって、むしろ葉張りが出て、2007、8年

には、高く伸びてすけてたものが葉張りがくっ付いて、私が最初にイメージしてた樹木で覆われた空間、森のような空間というのができてきた。

この下で何が起きてるかということ、木漏れ日です。昼時で日がちょうど南中してるときは、頭上に葉っぱが揺らいで木漏れ日がきらめいてる。ベンチとかテーブルとか、そういうものを全部打ち消してくれるぐらい、木の葉の影が覆いつくしています。

設計してるときは広場の上に緑があって、緑と舗装の間を人が使ってくれると考えてました。しかし実際には、上でごごめく木漏れ日と下にある木漏れ日の陰の間を人が楽しんでるという空間性が結果としてもたらされたと考えるようになりました。

木漏れ日という設計ポキャブラリー

木漏れ日、ランドスケープアーキテクトだけのポキャブラリーです。建築で木漏れ日的なパターンをつくるとか、ルーバーとか、いろいろ光を操作しますけれども、それが動いていることの癒やし力というものはない。木漏れ日は樹木の成長の結果とし現れるものですが、やっぱり設計者としては、それを意図した設計ポキャブラリーとしてゆきたい。

アメリカで勉強していたときに、ローリー・オリンが私たち学生に、「床は樹木の影を映すスクリーンなんだ、ベンチとか、いろんなものが置いてあって、樹木の影がきれいに映らないなどということがないように。」と、そういう大切なことを教えてくれていました。そんな教えもプロジェクトをやった10年20年も経った後に、なるほどと納得した次第です。

排気筒などを造形して、フォリーと呼んだんですけども、そこに磨きとかプラストのステンレスを使って木漏れ日を映し込みたいと思いました。樹木を映し込んでくれて、頭上では光が動いてる。床には映った影が動いてる。さらにフォリーの一部に、増幅されて光と影の動きの中にある空間ができるようになりました。

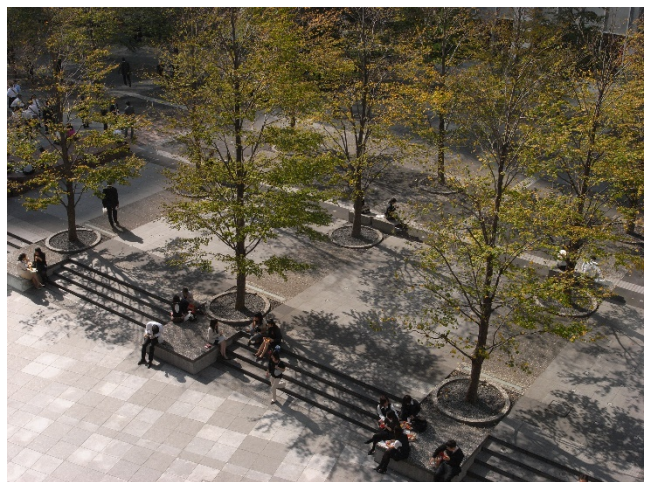
技術的な話で言うと、われわれが一番苦労するのは樹木の根周り環境の確保です。この品川プロジェクトでもツリーサークルの横に伸びてる白い帯が全部浮き床のPC板です。ここは耐荷重設計が高いのでスラブも分厚いので樹木の根が張りにくい。それを防ぐために帯のところだけ浮き床にして桂が自由に根を張る、上には空気層のある環境を作りました。



根回り環境をしっかりと設けなければいけないなと思ったことが、ある意味デザインにブレイクスルーを与えるあのポキャブラリーになりました。5本の桂を一組、帯にいれてそれをツリーバーと呼びました。それを反復したり、角度を付けることで空間を構成する。港区、品川区、それからディベロッパーがたくさんいて意見調整しなければいけないんですけども、このツリーバーの反復ということ全体性を高めることができました。

ツリーバーの間隔は、結局樹木の葉張りから決定されてくるものです。その6.5メートルぐらいのスペースに人が離れて自分の場所を見つけている様子が面白い。ちょうど人間の日本人好みの距離感、日本人好みのパブリックに合ったのかなと思います。

すると最初に見てた「いつかみた風景」ってこれかな。公共空間ですというふうにつくるのではなくて、個人個人のプライベートのスペースが集積されてるような公共空間の使い方。しかもそれは樹木の都合で作りだされた場所。そのツリーバーのシステムは、夜になって夜景が現れると樹木の下にパターンとして現れてくるぐらいしか目にみえないのですが。



ツリーサークルがつくる広場

よく学生に見せるんですけども、苅住さんの『樹木根系図説』は大変マニアックなそして素晴らしい研究です。樹木がどう根を張っているかという百科事典で、ただページをめくって楽しんでいるだけなわけですけども、実際にランドスケープの仕事では、地中でどういうふうに根回り環境を確保するかでいろいろ工夫しているわけです。

しかし、それが全部地下のことになるので、隠されてしまう。なにかもったいないなと思っていたのでツリーサークルを大きく取って、それを広場の象徴的な形にしたのが町田の市庁舎の広場です。



ケヤキのために 3.5 メートルの植え升を取って、さらに外の白いバンドのところ、そこまで根形誘導基材を入れてる場所、ケヤキが根をはっているエリアはこのぐらいかと、ここに来た人がそんなことを考えるわけではないんですけども、そういう樹木の理屈で人の場所をつくってあげたらなと思ってつくったのがこの広場です。

柏の葉プロジェクトでも同じように、バスや電車が緑多い環境に入ってくる駅前広場をつくろうということだったので、いろんな場所であえてマニアックにツリーサークルを大きくつくっています。一つはこのゲートスクエア。いろいろスタディーしたなかでディベロッパーの気持ちもあって、とにかく単純に大きな木を1本植えましょうという結論になりました。

関東一円探して、埼玉だったか、どこかの農家さんが持っていた株立ちのケヤキを買わせていただいて、大事に大事に現場に植えたものです。

建築の人たちは樹木を沈めて舗装面からすっきりと木が立っているようにしたいんでしょうけれども、それは怖くて、とにかく高植えにするために盛り土して樹木を植えました。この高植えの仕組みでも何か人のアクティビティにつなげたい

なと思いそれが水盤テーブルの設計となりました。ここでよく塾帰りの子供たちが勉強したり、お弁当食べたりしてるんですけども、高植えした樹木の足元の草地に昆虫が来たり、いろいろな生物がいる状況、いろいろな花が咲くという状況を目の前の水盤越しに見ることができるようになりました。



例えばPC板を浮かせてるツリーサークルは、上野公園で偶然見つけた工法です。

これは前川國男さんの設計かな。文化会館の周り特に多かったのに、今はどんどん撤去されてしまってもったいないなと思っていました。扇形のPC板が一枚一枚お互いにもたれかかって、自然に浮いているという構造です。そのレガシーを受け継ごうと思ってこっち応用した感じです。

5%ぐらいむくってるので、あれっ子供たちが思ってくればいいなと思ってます。



幾何と有機の接点

デヴィッド・ナッシュも私の好きなアーティストですけど、デヴィッド・ナッシュは、最初木材から幾何学的な球とか立方体とかを切り出す彫刻をやってたんですが、森の中に仕事場を構えるようになって木材というのはもともと樹木だということに気がついて、こんなアートをいくつかつくるようになります。幾何学と有機形の接点というか、ルールと非ルールの接点、それが連続した一体のものであるという表現

がランドスケープの設計に何か深いヒントを与えてくれる気がします。

実は、GSDでのスタジオを持ったとき、しばらくケンブリッジに落ち着いて住む機会がありました。そのとき気が付いたことが、ボストン、ケンブリッジって旧くてとてもいい街なんですけど、根上がりしている様子によく表れていると思いました。人が転ぶとか、バリアフリーではないとかケンブリッジではそんなことを言わない。これでいいじゃないかという考え方。昔からあるれんが敷きという工法自体が、実に樹木の勢いに追従している。絵はがきにさえケンブリッジの風景として刷られるぐらいです。これが風景の風格なんですよ。

そこで考えたことは、これからは根上りをどう見せていくかみたいなこと。そういうプロジェクトができればいいなと思ってます。

交差点の角のR縁石は厚みがあって割れて初めて素材として、風景として風格が出てくる。いかに壊れるかにある。

ここ2、3年沖縄に調査に行っていて、沖縄では植物が繁茂するので、植物によって構造物が浸食されてること自体が庭造りのポキャブラリーになっている。神社の境内でもあえて木の近くに置いた園路が根上がりで持ち上げられて壊れている。ずれていることが風景として大事なのかなと思います。

エイジングの美学

エイジング、あるいはデカダンスか、壊れていくことへの美学というのはイギリスにもあるし、日本にもある。

中谷さんから審査を受けた奥多摩森林セラピートレイルですけれども、山に沿って森林セラピーを行うトレイルをつくった。三つ建物があって、それを結ぶ道が水平にあっている施設が付随しています。

もう十数年たつんですが、あるとき見学に行った学生が、「先生、奥多摩森林セラピーぶっ壊れてます」と言ってきたので、心配して見にゆきました。ちょうど台風19号が来て、谷筋がやられたんですね。行ってみてよかったこともある。昔若かった林がこうやって樹木が成長していい感じに建物も覆ってくれてるし、生々しかったこういう木の壁も落ち着いて間から葉が出て、座ると隣に緑を感じるスペースになってくれますし、素材が落ち着いてきてトーンが林に合ってきたということもある。われわれが植えたヤマアジサイやヤマブキみなど地被と低木と広葉樹を入れたのが育ち全くの二次林だったのが複層林になってきました。



尾根筋のデッキ広場、竣工して雑誌に載せてた写真。今見ると生々しい、本当に何も無い空間ですけど、そこに亜高木層ができて多様になって複層林になってきた。そうすると、それらがそれぞれのデッキを個別のルームに区切って、非常にプライベートなヒューマンスケールの空間ができつつある。

壊れるを予測する

管理も奥多摩の人たちは一生懸命してくれて、その管理と自然の成り行きの間に出てくる形ですね。さっきの「ぶっ壊れた」話ですが、壊れたところは、やっぱり谷筋で水が落ちてくるところですね。台風19号がすごかったので、かなり水が出て土砂が崩れる。そのときに実は篠原修先生が言ったのが、土木も人力で直せないといけない。玉石の擁壁って日本中にありますけれども、あれは理にかなってる。私がこの玉石積みきれいだなと思って空間をつくってたのは正解だなと思います。

もうひとつ、壊れ方についてわれわれもうまく予想しているところがあります。この奥に谷筋があるんですが、これは洪水が来たらトレイルがやられるに違いないと予測してここだ

け切っといたんですね。あにはからんや、手すりの下をくぐって崩れてくれたので壊れなかった。復旧工事も非常に簡単で、この谷筋の決め方は台風 19 号の被害をいなしてくれたなと思いました。いかに形をキープするかも重要ですが、いかにうまく壊れるか。壊れても直さなくてもいいというデザインもあると思うんですね。

一つだけとても私が心配してたこと。若気の至りというか、森の中のデッキなので、そこから樹木が貫通しているみたいなことをやりたくてやっちゃったんです。でもその後、森というのは動くということを知ったときに、もしこの木が倒れたら、自分の構造物を引っ張って全部道連れにしちゃうのではないかとひそかに恐れていて心配が高じて、ときどき夢に見るぐらいでした。けれども管理の中でこれを切ってくれてあり難をのがれました。豪雪も何回かあって、杉の木が雪の重みで、雪がくっつきやすくなって折れるんですね。森の中は折れないが道沿いは折れるんです。実際に杉が倒れてデッキの手すりを壊したところもあります。このときに学んだのが、手すりも鞆管などで一体化して繋がらないほうがよかったということです。構造物はユニット化して一つだけ壊れるようにするとか、一つだけ動いても絵になる。さきほどのれんが敷きの話ですが、そういうふうにはランドスケープは自然の力で動かされて絵にならなければいけないんだなと思いました。

タイムレスなアースワーク

動いている自然を手にして、どう壊れていくかみたいなことも美学に取り入れたいと思うんですが、一方タイムレス、不変性という永久性みたいなものも憧れがあって、一番初期作品ですが、1998年に、かなり若いときに風の丘をつくりました。

アースワークで建築を囲んでしまうというプロジェクトですが、そこには大地への回帰とタイムレスへの憧れがあった。それからほとんど四半世紀たってるので、樹木も大きくなりベンチはもうぼろぼろ。でも、このぼろぼろ感は、何となく私もうれしいですね。白かった園路もグレーな風合いにくすんできました。

リチャード・ロングという彫刻家が円、正方形を地面に描くんですけれども、その理由を聞かれたインタビューに答えて、人類が滅亡した後も宇宙人が来て、もし大地に円や正方形があったら、知的生物がこの惑星にいたことを知るだろうという美しい言葉を述べています。



私のおいたこの楕円のアースワークがそんなに生き延びるとも思えず。いつか壊れて、あるいは壊されてなくなる。ところが、一つだけ自分の形が生き延びる作戦があるかなと思った事件がありました。隣に遺跡が出てきたんです。日本の遺跡というのは、何か構築物が残ってるわけではなくて、考古学者が土をかくと土の色の違いとして建造物のあった痕跡としてでてくるのです。私はこれだと思いました。基礎工事しっかりやれば地中には、それなりの施工の跡が残って、いつか私の形も発掘されることがあるかも知れない。発掘も「まだ見ぬ風景」ですね。相当先になるんじゃないかなとは思ってます。

あと一つ、私は沼津の出身で、私たちはいつも富士山を見て暮らしている。その沼津の近くの伊豆の国市の火葬場に最近ペット慰霊碑がつけられました。

この富士山を最後に見てお別れの場にするという、とても美しい待合室をもっているんですが、そこから見ると、このペット慰霊碑が富士山に差し出されてるようなモニュメントになっています。

それから、車寄せのキャノピーから袖壁を引き出してアプローチをつくったんですけども、このアプローチでも富士山がフレーミングされて見えるようにしました。

車を待ってる間、小窓から富士山がフレーミングされる。自分が設計した理由を超えて、未来永劫あるようなものが富士山という自然の山に返すようなものが何か設計ができたかなと思います。

中谷 三谷さんの話を伺っていると、緻密に計算された自然さというのでしょうかね。その上で時間の経過、あるいは自然の生命力によって、その緻密さが壊されていく辺りを楽しんでるような感じを大変受けました。

三谷 でも壊れると本当は楽しくないですよ。

中谷 石上さんの KAIT 工房から始まる、境界をどんどん

崩していく姿とは違うようにかんじますね。私の先入観かもしれないませんが、石上さんの崩し方のほうが割とランドスケープ的で、三谷さんのアプローチは建築的な感じがしました。アクセスする方向は別かもしれませんが、決して予定調和ではなくて、むしろ非常に漠然とですけれども、曖昧な部分をどういう形で表現しようかと挑戦しているのをお二方の仕事から感じました。

ちょっと時間がオーバーしましたけども、休憩に入りたいと思います。後半は、その辺をテーマにしてお二方からいろいろお話を伺いたいと思います。

司会 石上様、三谷様、中谷様、どうもありがとうございました。それでは、ここで休憩に入らせていただきます。休憩時間15分ほど取らせていただきまして、16時40分から第2部のほうを始めさせていただきますと思います。

司会 それでは、ただ今より、第2部のパネルディスカッションを始めたいと思います。第2部は石上様、三谷様、中谷様によるパネルディスカッションになります。ここからは、ファシリテーターの中谷様に司会進行をお願いいたします。中谷様、よろしくお願いいたします。

中谷 それでは、第2部を始めたいと思います。まずは石上さんから、まな板の上に乗っていただこうと思います。先ほど中国の山東省でしたっけ、あそこに非常に薄いチャペルと、それからそれに付随してるんですか、博物館がありましたね。石上 付随というか、両方一体的というか。

中谷 非常に垂直性の強いものと、逆に水平性の強いものの二つの対比になっていますが、私の感じでは、建築の領域を崩していくというんでしょうか、なくしていくような作業をしておられるように見えるんです。例えば博物館の開口部には、ガラスがあるべきなのか、あるいは置きたくなかったかという辺りから。

石上 そこは、僕はガラスはむしろ置きたかったんですけど、というのは、僕が今回、最初にちょっと簡単に話したので、通り過ぎてしまって、聞き過ぎた方もいるかもしれないけど、僕が一番やりたいことというのは今、近代から始まって現代に至るまで、建築のつくる環境というのが、特に内部環境ですね。その内部環境がすごく均質。もちろん近代主義というのは、そういうものだと思うんですけど、結果ある程度みんな平均的な環境が得られてると思うんですけど、でも、それだけではなくて、建築のつくり出す環境というのはもっと豊かであるべきかなというのは思っていて。僕の興味っていうのは、建築の中に強固な内部空間つくるというよりは、建築の中に新しい外をつくってくような、そういう感じで何か建築を考えていきたいなというのがあって。

建築の作る豊かな内部環境

そういう意味でいうと、あれはガラスがなかったら、単なる外部空間のキャンピーなわけじゃなくて、でもそうではなくて、建築のあれが、中に自然が入り込んでくることによって、その中の環境が一般的な建築の、つまり空調設備とか、そういう機械的なものによってつくられるものとは違う何かができくんじゃないかな。それは、簡単にいろんな価値観があるので、それがいいということもあるし、もっとむしろ均質なほうがいいということもあるかもしれないけど、僕があそこで目指したいのは、そういう建築がつくり出す環境の多様さを建築の内部と言ってしまったら、ちょっと幅が狭まってしまいかもしれないですけど、建築によってそれをつくり出したいところがあって。なので、もともとある既存の外部空間に屋根を掛けただけで、それでできる環境も

ちろんあると思うんですけど、より積極的というか、建築の可能性として、その外部環境を建築の内側にもう少し取り込んでいきたいというか、要はそれは建築の教科書を壊すことではなくて、建築のその環境がありつつも外の環境と融合してく。それは、建築がなければできないことだと思うんですね。建築がなければ、単なる外であるわけだし、逆に今の例えばオフィス環境とかっていうのは、建築の外部がなくても成り立つような気がする。そういうところではなくて、建築があることによって人間が住む環境と外の環境が交わるというか、そういうところをあそこではつくりたいというところ。

なので、あそこの水は入ってくるんですけど、冬はガラスが閉じられて凍って、ガラスの底では水はつながってるので、そこは自然に水が入ってくるんですが、周辺とは違う環境が出来上がって、夏は夏で風が通るように、ガラスがこういとき放たれてという感じで、もう少し建築の人間がいる環境が中、外というのではなくて、建築によってもう少し中と外の在り方が弱められてくような、そういうことができればいいなと。

中谷 弱められても、じかに伝わる、つながっているという。

石上 そうです。つながっていつ隔てられてるというか。なんていうんですかね、やっぱり建築の役割というのは、根本的には、要はある意味人間よりすごく大きくて恐怖を感じるような自然に対するシェルターみたいなものだと思うので。でも、ただそのシェルターの役割が完全に外と切り離すことだけになってしまうと、さっき言ったように、外部環境がなくなってもいいような形になってしまうと思うんですね。結果どこでも同じ建物が建ってもいいという話になってしまうこともあると思うんですけど、そうではなくて、建築をつくることによって、もともとあるその環境が人間が受け入れられる環境に変わってくっていう。だから、もともとある外としての環境を、建築として、新しい外として中につくることによって、もともとそのままでは住めなかったところが住めるようになってくっていうか、そういう感じでできたらいいなと。

中谷 建築と周辺環境とをどう折り合いというか、関係付けていくかということ。

石上 そうですね。だから、僕が漠然と思い描いてるのは、これからの時代の建築家の役割としては、例えば過去に近代的な建築家の役割というのが、ある一つの回答というか、要はプロトタイプみたいなものをつくり出してみんなが共有できるユートピアというか、そういうものを掲げて、みんなが同じ価値観、同じ方向に向かえるっていう時代があったと思うんですけど、今の時代を考えると、僕も世界中にいろん

なクライアントがいて、いろんな考え方とか、文化とか価値観とかあるわけですね。そうすると、やっぱり 100 年前にみんなが共通する価値観をつくり出すこと自体が建築家の役割だということを過去の話だとしたら、現代はできる限り多くの回答をつくってくというか、過去が、だから一つの決定的な回答をつくるのに対して、今の建築家の役割というのは、できるだけたくさんの答えをつくっていくことだと思うんですね。



場の持つポテンシャルをとりこむ

というふうに思ったときに、その場所の持つポテンシャルというのはすごく大事で、なんで大事かという、建築家が、さっきの三谷さんの話とちょっとつながるかもしれないですけど、そのまま人工物があっただけでは、情報量として少なすぎると思うんですよ、人間が豊かに感じる情報量としては。なので、その情報量をどれだけ取り込めるキャパシティを建築の中でつくっていかれるかというのが、今話したような建築をどう多様な答えとして導き出していくかということにつながると思うので、その情報量の多さを建築の内側に取り込んでくような、そういう操作を何かやりたいのかなというふうに思う。

中谷 石上さんがいわれた対象物としての風景、あるいは環境というものを三谷さんはつくってきてますね。例えば品川セントラルガーデンの場合も、都市の中の高層ビルが立ち並び無機質な空間に対して、非常にポジティブな空間をつくった。それが当然周辺に対していろんな影響を与えるでしょう。木漏れ日の影が動くというだけではなくて、さらに根張りでも変化してくる。それがあある意味では、日本の場合には壊れたから元へ戻そうとしますが、ヨーロッパなどでは時間の蓄積がそこに出てきてるから、それがいいんだよねというような評価もある。

三谷さんがランドスケープというデザインを通して石上さ

んに働きかけるとしたら、どのような投げ方をするのか。これから2人でタッグ組んでやってみてほしいなと思うんですけど、どうですか。

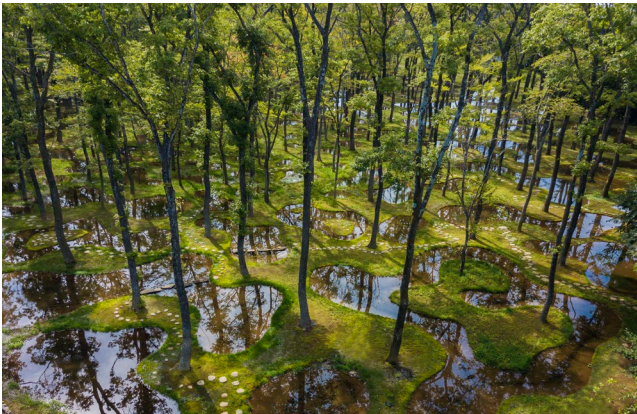
三谷 最近石上さんの仕事で私が非常に評価するひとつは、いわゆる建築的な工学的な部分とか、建設技術とか、そういうものを軽々と飛び越えて、常に素材から発想してるなというか、非常に素直な方だと思うんです。だから建設現場から言うと、ある意味わがままでもあるんですけど。それでもいわゆる一般的な建設プロセスとか、そういうのはいったん置いておいて、素材への愛着、素材からの発想、土もそうですし、鉄板もそうですし、今日は出なかったんですけど、ガラスで支えてる美術館ですかね。ギャラリーもそうですし。そこを純粋に攻めてる。ランドスケープとして非常に期待したいのは、そういう素材への愛のミニマルなアプローチをしたときにいつも心掛けてるのは、非常に単純な作為でどれだけ、環境でいろいろ起こってる情報量を顕在化させていくかということですよ。石上さんの建築の仕掛けがなければ、雲が流れて光が変わることとか、太陽が動いて光が変わることとか、水のアップダウンみたいなことが意識されないですね。でも、その受容体みたいなもの、映し出す部分をつくってるわけです。そういうものとして建築があり得るんだという意味で、いわゆる建築とランドスケープの境界は越えてるなと思います。

逆にちょっと石上さんに伺いたいのは環境の映し込みみたいなこととは別に、われわれが扱っている生物相、土、水、虫、樹木みたいな、そういう生き物の命の、人間とは違う命がある世界の情報量って何か意識されることありますか、建築で。

石上 それは、特にやっぱり水庭で、かなりそれは考えてて。それは、やっぱり建築とだいぶ違うアプローチだったところもあるかもしれないんですけど、いくつか僕の中でランドスケープを、要は勉強してきたわけじゃなくて、ああいうものをまず与えられたので、プロジェクトとして。まず、僕の中でどうやって、要はそのプロジェクトを昇華できるのかということから考えました。

あのプロジェクト、水庭っていうプロジェクトがあるんですが、池をたくさんつくって、樹木を隣の森から丸ごと 300 本ぐらい移してくるってプロジェクトなんですけど、なぜあれをああいうふうにしたかということ、最初僕にやっぱ知識がなかったというのもあるかもしれないんですけど、この木だったら、こういうふうには育っていくとか、この木だったら、今この形でもこうなるんだろうというような想像がどうし

てもつかなくて、それは建築とだいぶ違ってるわけですね。それはやっぱりおっしゃったような生物の世界なんで、建築だったら、設計図を描いてディテールまで詰めて、こういう形が出来上がるというものを図面として提示するわけなんですけど、そうではなくて、植物を買ってきてつくるという最初の段階からいいとは思わずに、やっぱり何となくイメージとしては何年かたった後のそういう庭のイメージが素晴らしいと思ってるところもあって、そういうところで行くと、やっぱり僕が想像つかない分、要は植木を買ってきて植えるっていうのが、どうしてもスタディーの手が進まなくて、同時に隣にホテルをつくるって計画があったので、ここにある木を移せば、どこかの木がどこに植えられるとかというのも想像がつくし、ある程度育ってる木だから、こういう樹形のものだったら、ここに置けるんじゃないか。もしくは、こういう紅葉するものだったら、ここに置けるんじゃないかというのは具体的にわかるというか。なので、言いたかったのは、さっき言ったように、建築だったら図面として描けるところが、どうしてもその辺は想像できなかったところがあったので、具体的にその隣にある木を眺めていけば、例えば模型にもできるという状況でした。



実際模型にしたんですけど、一個一個の樹木を写真に撮って測って模型にして、模型にしてから並べてみると、何となく空間として理解できてくるところ。そこが僕が持っている建築的な手法の、最初の段階から変わって、将来的な段階を想像しなきゃいけないランドスケープとのすり合わせの部分で。でも、それによって、すごく僕は分かったところもあって。

今3年ぐらいたちましたけど、やっぱり最初に計画したものから、さっき三谷さんの話のように、だいぶ変わってきてるわけですね。それは、最初の段階よりも格段に僕は好きなんですけど、徐々に僕の計画していたものが崩れていくか、崩れていかないかというところがあって、それが想像できていたから、それは、その部分は分かっていたから、だから池をつくったっていうのもあって。池の部分というのは、木が

枯れてったとしても、最終的には残ってくものだから、さっきのサークルの話とも近いかもしれないけど、そういうところを何かつくることによって、何となく全体性が保たれるというか、ちょっと答えになってるか分かんないですけど、そういうふうにやっています。

三谷 石上さんが先ほど見せてくれた教会と博物館のプロジェクトですが、谷の地形を映し込んだと言いますけどその部分は、非常に物的にモニュメンタルですよ。建築が持つモニュメンタリティです。形態的な。ところで一方でそこで外界を鋭く、強く感じて記憶する、すなわち風景としてもモニュメンタルなんですけれども、そういうものに出会う。その物的なところと環境的なところの距離感が石上さんの世界なのかなとも思うんですけど、その辺意識されますか。

石上 そうですね。僕、ランドスケープって、漠然としたって話もさっきした、漠然としたそのような中国の景色とかそういうところの話もしたと思うんですけど、一方でモニュメンタルとも思っていて、僕、昔プリンストン大学で学生にちょっとスタジオを持って教えてたときがあったんですけど、こういう山をつくる課題を与えたことがあって。さっき富士山が出てきましたけど、要は背景としての景色ですね。都市の背景としての景色として、山というのは、近くのランドスケープということではなくて、大きな環境としてのランドスケープというか、風景をつくっていくときに、山というモニュメント的な、要は神話にも出てきたりとか、いわゆるやっぱりモニュメンタルだと思うんですよ。そういうものを風景として、どうやってつくっていくかということを出したことがあって、それはみんないろんな回答を出してきてすごく面白かったんですけど、それは、だから建築とランドスケープの中間的というか融合したようなものが何かつくれた。学生がいろいろ考えてくれたような気がして。

そこは風景という何となく漠然としたもののようにも見えるけど、やっぱり記憶に残るものとかってというのは、どっちかというすごく巨大なモニュメントという側面もあるような気がしていて、そこには興味があるかもしれないです。

三谷 なるほど石上さんのモニュメンタリティというのは、常にあるそのなモニュメンタリティではなくて、ある瞬間にぱっと姿を現す空間像ですよ。そういう意味では、今の山の話がおもしろいです。どういう山をつくらせたんですか。

石上 いろんな人いましたね。要は、さっき言ったように、昔からあったというふうに仮定して、神話として出てくるような山の状況を、いろんな時代ごとに移り変わっていく町の中の一つとして、景色としてつくった人もいれば、単純に山

という大きな構築物つくっているわけですから、要は計画しているわけですから、そこに山全体を町のようにつくってる人もいたし、風景というよりは、いろんな捉え方はありました。



三谷 さっき最後に富士山を借景したプロジェクトをお見せしましたが山というのは富士山ですら既にある地形で、発見したり、命名するという行為で、切り取らなければ存在しない。既にある環境で、石上さんの言われるように、漠とあるだけだと、誰も気が付いてない。何とか岳とか名前を付けたり、もしかしたら、建築的に見えた風景として切り取るとかして初めて山が山として意識されると思うんですね。だから、そういう仕掛けが環境にたいして石上さんの建築にはたぶんあるんだろうなと思うんですね。ランドスケープとしては既にある外界の魅力を発見する場の仕掛けみたいなのところが好きなのところです。

建築と都市をむすぶランドスケープ

石上 たぶんそれ、僕が課題として出した理由としては、これは僕が今、世の中全般として思っているというのもあるんですけど、都市計画っていうものが何か建築的な提案性を伴って生まれてくるというのはなかなか少ない時代になってしまったなとは思っているんですね。

一方で、ランドスケープというのは、建築と都市とをつなぐような役割として、いわゆる建築的な提案性を伴いながらも、要は都市ともつながっていけるというような気もしていて、そこにランドスケープ、都市との連続性の可能性を感じていて、そういうところで単純に都市計画というか、都市と建物との関係を考えるというところよりも、何かしら都市が、逆にさっきの話、要は山が既存としてあってという話は逆に、既存として町があってそこを何もできないときに、どうやってその環境をつくっていけるかというのを考えてほしいなというところでやってて。

なので、先ほど見せたモスクワの話も、要は敷地をはみ出して周辺のランドスケープから建物をつくってるところもあるんですけど、あれは、僕は意識的に単純に、建物のそのものもコンペだったんですけど、都市との関係をやっぱりつくるような提案をしたので、それによって、やっぱりランドスケープを考えたいなというふうに思った。

三谷 そののはみ出し方が石上さんの場合普通のはみ出し方じゃないんですね。掘っちゃう。でも、そこに非常に素直なと言ったらいいのか、直感的なアプローチがあります。今都市のつくり方の話が出ましたけれども、近代の思考を一回外そうとして、イアン・マクハークがデザインウイズネチャーを著わしました。けれどもそれも結局 GIS という操作プロセスになってしまった。本当は土地の水、植物、地質それらの特性を読み解いて、それを見ているうちに都市のあるべき姿が見えてくるだろうというのが彼のもともとの思想だと思うんですね。石上さんの作品でいうと、山口のレストランは土に対する手作りのなところがあります。つくった職人さんが一番楽しかったんじゃないかなと思うくらいです。

ああいう都市のつくり方みたいなのが見えてくるといい。
石上 穴掘ってる人たちは、そうかもしれないですね。

三谷 もうこの穴が逆に躯体になるぞ、みたいな、つくりながら、形が見えてくる。ああいうまちづくりというのはあるかな。都市計画で。

石上 そうなんですね。だから、僕もそこはどうしたもんかなと思ってるところで、建築というと、やっぱり知識の集大成みたいなものだから、基本的には伝統とか既存の技術とかを受け継いでやっていくことによって、ある種効率化されてくと思うんですけど、一方でそこを大きく飛躍するときに、今までの知識とか技術を一回捨てなきゃいけないという状況になって、ものすごい要は効率性とは逆の方向に行かなきゃいけないというところがあって、そこをどういふふうに考えるのかなという最近考えて、要はああいうランドスケープもそうかもしれないです。

再現性がない建築をつくるときに、図面で同じものを再現できるのが一般的な建築だとすると、山口みたいに再現性のない建築をつくるときに、そこにどういう可能性があるのかなというのを結構最近よく考えていることがあって、それはやっぱりランドスケープとも近いのかなとは、ちょっと思う。

再現性のない建築との相似

三谷 今、実は研究でやっているのが、日本の庭園の樹木が織りなす空間性を図面化したり、再現性のあるデザインプロ

セスにすることです。庭の植栽、管理はみんな職人さんの感覚。それをどう記譜できるかとかに興味があるんです。石上さんが飛び越えてるところは、同じく工学的なシステムに収められてしまったものから外れるという点がランドスケープ的だと思うんです。石上さんもそうおっしゃってる。そこがとても面白いと思うんです。

石上 補足すると、完全に外れたいというよりは、現代技術というのは過去の技術と100%連続してないところもあると思うんですよ。例えばさっきの山口のやつで、ガラスのあの形をつくるときに、やっぱりあれが50年前とか、少なくとも30年前でもたぶんできなかったと思うんですね。でも、今だったらできるというところで、それは今ある建築の技術ではないかもしれないけど、それを使うことによって、全然違った文脈の建築の在り方がつくられるというのは、技術的な文脈を受け継いでいくことと同じように、たぶん重要だと思っていて、最近って言っちゃいけないかもしれないけど、そこをやっぱり極端に今の社会というのは否定するようなどころもあるような気もしてるんで、そこを少し崩していきたいなという気持ちはちょっとあります。

中谷 石上さんは建築という、非常に小さい敷地のフレーム、外へぼんと出て行こうとしてる。それに対して、三谷さんの場合には、はるかに大きいスケールが目の前にあるわけですね。

三谷 いや、われわれも敷地の中での仕事ですけど。

中谷 そうかもしれませんが、前提として周辺までも含めているように感じるんです。そうすると多少アプローチの仕方が変わってくるのかなと思うんですが、そこら辺どうですか。自分がつくろうと思っている風景と言っているのかな。

三谷 一つは、建築家にとっては敷地は建築の周りの空間かもしれませんが、ランドスケープの多くの仕事は敷地ABCDの間をつなげてゆく仕事です。あるいは、建築家ABCDをつなげて間をどうするかみたいな折衝事が仕事です。そうすると、既に建築家ABCDの思いがあって、ディベロッパの事情があって、既にもうあるんです。いっぱい与件が。なので、何か自分がこれをしたいってあまり思い続けてもうまくいかなくて、自然体で入っていく。一方ではコアになる造形的なボキャブラリーも持ってないと負けてしまう。そういう意味では、敷地外を映し込んで自分のものにしていく建築の方がもっと増えてくると面白いと思います。美しい自然だけではなくて、お隣の建築家BCも一緒に映し込んで楽しむみたいな、街づくりのほうにその感覚を生かすとさっきの土を掘って建築つくるみたいな街づくりの方法になるのではないかな。そういう石上さんの感性が少し普遍的なもの、

ほかの人も応用できるものになると面白いなと思ってます。

この作家石上の感覚が私たちに訴えてくるものは何なんだ、投げ掛けてるものは何なんだろうというところを、私も理解したい。

都市計画ではシステムやルールというのはもちろん大事ですね。でも、その近代がつくりかけたシステムみたいなものからの逸脱の重要性みたいな感性がないと豊かにならない。中谷さんが最初言われた境界を取っ払うという意味でもです。

境界を取っ払う

中谷 建築の世界では20世紀初頭にミースやコルビュジエが言いはじめた造形原理がどんどん形骸化してきている。何でもありの状況になってきたんだけど、果たしてそれでいいんだろうかという疑問は皆さん持ってるわけです。いわば、則るにしても違反するにしても、規範が目前に見えてきてないという中で、ある意味では漠然とかもしれないけども、風景というものが一つの規範になるように思うんです。例えば都市だって、自然だって一つの風景ですよ。四季は繰り返しながら、木は成長しますが、抑制剪定などの技術を使いながら、元の姿を守ろうとする姿がある。一方で変化そのものを受け入れる姿もある。そのように常に変化する現実の中で、果たして規範を持ち得るのだろうか、というのが気になるところです。

内部風景という言葉でいいかどうかわかりませんが、そういうものをつくっていくのが、これからの建築家、ランドスケープ、あるいはプロダクトデザインの役割かな。新しい風景をつくるのが期待されているんだろうと感じますね。

石上 そうですね。

三谷 実は今日石上さんに伺いたいことがありました。徳島のコンペの話です。徳島の音楽ホールのコンペ、おめでとうございます。この前一等を取られたんですよ。われわれは、取られちゃったほうなんですけど。そのときに石上さんがランドスケープというワードを繰り返し使いました。30年前には何それ？みたいにいわれてた言葉があれだけ普通に市民権を獲得していることに喜びもあるんですけど、あの建築として何がランドスケープだったのかも一度話してもらえますか。

石上 あのときちょっと話としては、対象があって、箱ではなくランドスケープって言った。劇場のコンペだったので、劇場というと一般的には巨大なブラックボックスというか、箱として計画されることが多いじゃないですか。使われてな

いときは、本当にそこに鎮座する、本当に巨大なボリュームになるわけですけど、そういう巨大なボリュームというかその箱に対してランドスケープという話をしている、使われてなかったとしても、使われてたとしても、都市の中のある種、風景のようになっていくという、そういう視点で建築をつくりたいというところで。

あれで具体的に言うと、例えば普通のホールだったら大きなホワイエがあって、大きな内部のホール、劇場部分があるというような、そういう大きな構成でつくられてるところを、普通だと、それ日常的には使えなくなっちゃうから、もう少し小さく砕いていって、ホールとして使っていないときは、例えばホワイエの一部だけでも、例えば学生が本を読んだりとかってというような、要はそういう大きなボリュームを人間の視点で町並みの一つの要素としてつくっていけるような、そういう提案をしたいなという意味で、箱に対してランドスケープ的に言ったって感じ。



三谷 でも、今、石上さんが言われたように、もう巨大なホールなんです。二つの大ホール、中ホール、小ホール。フライがあって、どうしても閉じられた箱になりやすいものを、石上さんはたぶんプレゼンで、花びらのような空間がたくさん浮いてる建築を細い柱でたくさん支えてつくられたんですけども、確かにあそこ小さな広場みたい、宙に浮いた広場みたいに人が縫っていけば、周りの風景も楽しむし、たぶん外か中かよく分かんなくなるような場所をつくられたのかなと。

街中のアクティビティを建築に

石上 そうですね。やっぱり徳島の場所を何度か町として訪れたんですけど、劇場としての内部のアクティビティを満たすような活動はもちろんあるんですけど、一方で阿波踊りのフェスティバルとか、ジャズのフェスティバルとかっていうのを水辺でやったりとか、いろいろ屋外での要はパフォーマンス

ンスの活動も結構多いわけですね。そうすると、やっぱり劇場として考えたときに、単純に箱として、中で活動をするものをつくってしまうよりも、そういう町中のアクティビティをある程度そこに集めていけるようなつくり方をしたほうが、建築というよりは、さっきランドスケープと都市がつながるんじゃないかって話をちょっとしたと思うんですけど、建築をつくることによって、都市の何かしらストラクチャーをちょっと変えていけるようなものができたらいいんじゃないかなというところで話したところ。

三谷 先ほど中谷さんが、長い1キロのギャラリーにガラスがはまってるんですか、はまってないんですかっていう質問があって、私も都市で屋外空間つくってると、一番大事なのは建築の普通に言う内部空間と外部空間の接点なんですよ。その間にいかに豊かな中間領域というか、あいまいな領域をつくるかで、そこに人がいられるかどうかでいい屋外でもあり、いい屋内ができるかというのを、すごく実感するんです。ところが、今の完全空調の建築環境をシャットアウトしてるのがカーテンウォールで、ガラスで内部は空調されてる。今温暖化してきて、空調がないと暮らせなかったり。カーテンウォールでどうしても切られてしまう。風を入れられるのは、たぶん季節のいいときだけであって、昔の日本の建築が持ってた縁側みたいな中間領域を持った内外空間の連続ってというのがどうしても失われている。建築の人に伺いたいんですけど、カーテンウォールのない世界というか、ガラスはあっていいんですけど、その辺で石上さん、そういう葛藤はないでしょうか。

コロナで見直された中間領域

石上 それ僕も中間というか、要はビジュアルだけつながってるようなというよりは、やっぱり環境として緩やかにつながってるところに興味があるんですけど、一方でやっぱり大きなプロジェクトとか、公共建築とかっていうと、数字で見えるような形で内部環境のクオリティを担保しなきゃいけないとか、なかなか難しかったと思うんですけど、このコロナの状況というか、そういう状況が逆にあったことによって、中間期は風を流すとか、できるだけ窓を開けるとか、テラスの部分の重要性が言われるようになったとかいうところで、結構コロナで大変な話もいっぱいあるとは思いますが、一方でそういうところに一般の人たちの価値、要は中間領域の価値も割と普通にというか、というのがあるんじゃないかなと思っていて、そこは何か可能性を感じてますね。
三谷 日本人が屋外の使い方が格段にうまくなったと思いますね。このコロナでみんな外で仕事しよう。

中谷 お話を伺っていると、ランドスケープという言葉が案外スタティックなものではなくて、かなり流動性のある空間というようなニュアンスを持ってるように思えます。

どなたか質問のある方いらっしゃいますか。石上さんにでも三谷さんにでも結構です。いかがでしょう。ご質問のある方は挙手をお願いできますか。リモートで参加してる方も参加してください。

司会 まず、会場内からお聞きしたいと思いますが、会場内でご質問ある方いらっしゃいますでしょうか。はい、どうぞ。

イレギュラーへの対応

國眼 本日は、貴重なお話ありがとうございました。久米設計の國眼といいます。お二方にお尋ねしたいのは、お二方がメディアに出されている出版物等を見ていますと、非常に緻密な作品でかなり考え込まれた、設計されたものと拝見しております。ただ、一方でお二方が設計されているその対象が、建築工学的な課題から自然や生物を対象としたところまで、かなり領域が広いものとなっていると思うんですけども、そのときに設計はしたけれども、現場でどうしても予期せぬ出来事といいますか、イレギュラーなものが出てくるかと思うんですけども、そのときにそういったものに対してどのように許容されているのか、もしくは考えられているのか、どういうふうに整理されているのかという、そういったものをお伺いしたいなというふうに思ったんですけども、よろしく願いいたします。

石上 難しいんですけど、やっぱり建築的な話でいくと、山口の洞窟みたいなのをやろうと思ったときには、まさに普通の建物というか、あれ以外の僕が普通に設計した建物でいうと、そういう意味でイレギュラーがなかなかどこまで許容したらいいか、もしくは許容したことによって、何が起るかということがあまりよく分からないというのがあって、やっぱり基本的には図面のおりでつくるという方針でやるのが一般的だったんですね。

それに対して、自分が許容できるためには、どういう建築がつけられるのかなと思ってやったのが山口のプロジェクトで、そういう意味では、ちょっと僕も今自分でテストしてるというような感覚もあって、ある種成り行きというわけじゃないんですけど、不確定要素をむしろ可能性として、建築のプランニングとか、要は計画の中に取り込んでくというのをやる。さっきの話でいくと、例えば図面がないとできなかったところを要するにその都度実測して、もしくはスキャンして、図面をどんどん更新してってるわけですね。それによって、あ

る程度許容しながらも、ある程度建築的なクオリティをもって環境がつかれてくと思うんですけど、それは一つの方法であって、それはだから今僕がテストしてる一つの事例という。これから先、あれが出来上がってもう少し先にいくと、また別のことを考えるかもしれない。

中谷 よろしいですか。

三谷 もちろん現場での変更というのはいっぱいあって、掘ってみたら水が出るとか、地質が違うとか、石が出たとか。それをちゃんと設計事務所として、現場を見ていけば、時間さえあれば臨機応変、そこで設計を少しずつ変えていくことはできる。もう一つ現場での工夫という意味で言いますと、われわれは北から南までいろんなところで仕事をするので、そこに入ってきた造園の人たちの意見をよく聞いて、樹種を変えたりすることもあります。

昔は職人氣質の方は黙ってて、おかしなところがあっても教えてくれない。今は、こんなんじゃないじゃあきません。うまくいかないといってくる。いろいろ職人さんとのコミュニケーションも取れるようになって、そうすると、設計者として、樹木の植え方とか素材の使い方というのは尊重するというか、現場に入ってから職人さんから勉強しながら変えていって、そのほうが自分の設計意図に合ってくということがありません。

職人さんとのコミュニケーションで

中谷 職人さんのノウハウというのは、もうすごいものがありますね。私も随分いろんな職人さんと話す機会がありましたが、職人側から提案しても聞いてもらえないことのほうが多いと、言われたことがあるんです。そうしますと、言われたとおりにつくりゃいいんだろって居直っちゃうしかない。ああ、これは失敗するぜって思いながらつくる。

ところが、設計者から、これどうしたらいいってひとこと言われると、もう頑張っちゃうんだよねという職人さんはたくさんいます。やり取りは、かなりリアルで重要な話で、そんな対話を積み重ねていくことが、ここからは大事なんじゃないかな。

三谷 伝統的な職人さんだけでなく建設ファブリックのような部分でも、石上さんなんか、もうつくりながら設計していませんか。さっき素材へのアプローチって私言いましたけど、たぶんつくりはじめてしまうイコール設計のようところがあろうと思うんですよね。こんなになった、たわんだとか、こういう張力の持たせた方があったみたいなのは、実際にいろいろやられていてとてもエクサイティングだとも思います。

中谷 地域差もあるのではないですか。

石上 公共建築難しいのは、さっきの広場は、やっぱりそこはかなり実験といういろいろなプロセス踏んで。例えば最初の段階である構造物が、普通にいったら鉄骨造なわけですね。でも、あれが鉄骨造なのか、もしくは膜構造なのかというのもよく分からない。じゃ、大きくもってって建築物としたときに、安全性をどう担保するのかってやっぱり大学から聞かれるわけです。建築の安全性は壊れないことだっていうふうにやっぱ構造家の人は言うわけですよ。壊れないことは確認できるけど、例えば、じゃ、あの大きな鉄板が揺れて、低いところもあるから、地震とか、頭にぶつかったらどうなるんだ、その安全性は、構造家じゃ担保できない、確認できない。

あそこでやったのは自動車とかの衝突のあの段階によって、人間の人体にどうやって影響を与えるかっていう解析をするようなものもあるんです。そういうところを入れて、実際には普通の構造と同じような解析をしてんですけど、そのプロセスでの判断がその人たちにあって、要はこういう周期とか、こういう加速度で当たったら、人体にこのぐらい影響を与えるというのをやって大学側に説明したりとかというように、いろんな過程を踏んで安全性についても、大学の人たち、クライアントの人たちが理解できるような形で示していったというのがあります。

中谷 やはり安全性ひとつとっても、いろんな情報、単に直接的なものだけではなくてもいい、さまざまな情報を検討した上で決定していくというようなことですね。

石上 そうですね。

施工から設計への流れ

三谷 今日のトピックは施工側からの設計への流れをもうちょっと活性化させて、設計っていうシステムそのものを変えようという世界ですね。設計があってそれを実現するための施工システムではなくて、施工という職人さんも含めてもっと大きな組織としてのゼネコンの技術力とか、それから設計ができるみたいなことを今設計者も取り入れようとしてる。

それがシステムというところから考えると、都市計画に移し込まれてほしいし、むしろランドスケープ的な感覚なんじゃないかなというところは、私はあるんです。それが建築のただ単に新しいつくり方とか、次の新しい空間が見えてくるだけじゃなくて、そのシステムが環境、人間以外の他者がある生物相を映し込むきっかけ、新しい設計法みたいなものが見えないかなというのですね。石上さんの作品なんかに端的に表れてて、私もすごく考えさせられるところです。

中谷 おそらく情報は多けりゃいいってもんじゃないですね。なかなか整理するのも難しい。それと、これだけさまざまな動きが起こってきますと、ホントに重要になってくるのがコミュニケーションではないでしょうかね。ジャンルを超えたコミュニケーションというものが、いろんな意味で安全性なり、可能性を担保してくれるような気もしてきます。一応先ほどのご質問に関しては、よろしいでしょうかね。ほかには。

司会 ほかにございますでしょうか。じゃ、どうぞ。

中谷 ちょっとお待ちください。今マイクが行きます。

富永 日本設計の富永と申します。よろしくお願ひします。私は、以前アメリカでランドスケープを学んでいたことがあるんですが、その当時ちょうど石上さんの神奈川工科大学ができたばかりで、その空間と環境との接線、接点の勉強方法として、あの建物の柱、壁、ガラスですね。屋根を取り払って下のコンクリ、モルタル、そこにぽっと置いてある、これがランドスケープか建築かどうなんだみたいなことを建築学科もランドスケープ学科も勉強するような、結構いい題材になっていたところがあって。先ほどのお話でいうと、環境との接線の取り方がランドスケープ的である、建築的であるというようなお話、中谷さんからありました。

私はこちら日本で今は建築をやっているんですが、非常に苦しむところが経済活動の中での縦割りで、建築セクションの方があるプロジェクトを持ってきたときに、もし最適解が建築的なアプローチではなくてランドスケープ的なアプローチの方だとしても、建築のプロジェクトです、ないしは建築家です、建築設計士ですということになり、出すアイデアやアプローチの入り口が非常に選択的になるといいますか、もう絶対的に樹木を植えるなんていう選択肢は最初からない、従属的にそれがなってしまうというところ。



根本はこの縦割り意識っていうのは、それは建築だから、それはランドスケープだからという縦割り意識というのは、

非常に日本の場合は高いと思っていて、ヨーロッパのほうが、割と自由だなと私は思ってるんですが、教育の場や若いスタッフさんたちとお仕事されてると思いますが、そこら辺の意識にここ10年、20年で変化は見られているのか、あともしそれでもやはり建築家はこういうもんだよねって意識が若い方に強いとすれば、そこら辺の根本原因とか、ないしはそれに対する解決アプローチなどは何かおありでしょうか。

使う側がきめてゆく

石上 難しい問題、話だと思んですけど、僕が意識してるっていうところからまず話をすると、縦割りとか、そういう話以前に、まず建築か建築じゃないかっていうところから考えると、常に建築として考えないと駄目かなと僕の中で思って、僕の今のポジションというか、今までの経緯から考えると。先ほどランドスケープの話もちょっとしましたけど、やっぱり僕ができる建築の技術というか、感覚も含めた知識の中で、どういうふうにできるかということを考えていったときに、必ずしもそれが建築的な回答になるかどうかはまた別なところで、入り口としては建築として考えてくべきだと思うんです。

例えば先ほど話していただいた KAIT 工房の話でいくと、柱のプランニングが、あれがランドスケープかランドスケープじゃないかということから考えてるわけでもなくて、建築か、建築ではないかと考えてるところでもなくて、もともとのあそこの入り口というのは、建築のプランニングに対してユーザーですね、使う側が建築のプランを意識するかどうかによって、相当やっぱ使い方の可能性が広がるわけです。例えば普通のプランニングでいったら、この柱はこの壁を支えるために、この壁のガイドラインとしてあって、この壁はこの空間とこの空間を分けるためにあるって、プランニングと空間と受け取り側の認識ってやっぱ一致してるわけですけど。例えば KAIT 工房でいったら、じゃ、この柱の位置がなんで決まったのかとか、この柱の役割が何なのかというのが、実際にはプランニングしてるんだけど、分からなくすることによって既存の計画性の在り方をもう少し可能性として広げられるんじゃないかということから考えてるところもあって。

だから、単純にあれを建築、建築じゃないか、もしくはランドスケープとしとくかということからいってるというよりは、結構建築のコアな部分考えた結果、ああいう手法にたどり着いたところで、必ずしも建築を壊すということから考えてないということなんです。

中谷 単純に言っちゃうと、KAIT 工房も平面は正方形では

ないですよ。

石上 はい。

中谷 あの敷地なら正方形、あるいは長方、矩形の平面が十分にあり得るわけです。それをあえて崩す。もっと言ってしまえば、本来は柱、梁、あるいは床、スラブとスラブ感をどう柱で支えるかが建築の作り方だとすれば、柱の存在自体も拒否してますね。フラットバーという言い方をしたけども、普通ですと、見るからに柱があって安心感が得られるわけ。ところが、それを分割して行って、フラットバーを並べることによって、柱の存在を消したなと僕は思ったんです。これは、いろんな形で均等ラーメンのようなモダニズム、ユニバーサルスペースなどというものに対するアンチテーゼ、方法論かなと僕は思ったんですけど。



石上 今の柱の多さと消すという話でいくと、確かに僕はあそこでやりたかったことというのは、柱が要は多いことによって、どうプランが生まれるかということと同時に、それをやるからには、柱の存在感をうっとうしいと感じたりとか、柱の存在感があることを強烈に感じたりしたら失敗だと思った。なので、構造家が提案していた、要はあの細さに対しての柱の量をだいぶ減らしてるんです、できる限り。

要は、あそこで僕らがほとんどエネルギーをかけたことというのは、どんだけ少ない柱の量でどんだけ多い柱のコンセプトをつくれるかということをやっていたのであって、必ずしも多い柱によって簡単にできるプランじゃなくて、できるだけ最小限の柱で柱が多いというコンセプトを実現するということをやって、そうしないと、やっぱりそのコンセプトをつくった結果、違和感とか不快感とか、うっとうしさとかを感じてしまったら、そもそもそのコンセプトの意味とか根拠が疑われてくると思ったんで、そこにやっぱりすごく注意した。

長方形の話で言うと、なんであそこ、あれを、じゃ、そもそもなんで矩形にしたかということなんですけど、矩形にした理由というのは、やっぱり大学のマスタープランがやっぱ矩形、基本的には矩形でつくられていったから、あそこで円と

かをやってしまうと、周辺の環境と合わないと思ったんですね。同時に、単純にその矩形、要は長方形という全部90度のプランでやってしまうと、建物の構成、要は空間構成としては、全周方位がないような形でつくっているにもかかわらず、例えば、じゃ、北側というのはすごく建物の近く寄ってきたりとか、南側にすごく空間が空いてきて、南側がすごくいい環境になってしまったりとかいうところで、微妙に狭い側の北側を少し角度を上げて、少し大きな空間をつくって、南側と同じようにしていったりとかという感じで、微妙なコンテキストを反映しつつ、ある程度その方向性をなくしていくというところで、ああいう操作をしたという感じですね。

中谷 なるほど。

司会 ちょっともう時間のほうが迫ってまいりましたので、ご質問のほうを限らせていただきます。それでは、最後に、中谷様にパネルディスカッションの総括をお願いできればなと思っております。

中谷 石上さん、三谷さん、そして参加者の皆さん、お疲れ様でした。今日のお話は、ある結論出を引き出そうというものではありません。建築家、あるいは環境計画、ランドスケープをはじめ、風景の創造に関わる方が「いつか見た風景そしてまだ見ぬ風景の創造へ」向かって歩みを進めるための方法論を考える場だと思っています。

さまざまな情報収集も必要でしょう。これから技術も発展してくると思います。今日私がここで感じたのは、コミュニケーションを通じてお互いの距離なり、方向性というのをお互いが確認していくというこの重要性でした。

もちろん皆さんが同じ方向に行く必要は、まったくなく、自分の得意な分野の領域を広げていくということが重要な意味を持ってくると思います。幸いリモートワークが定着しつつあり、仕事場に行かなくても済むようになりますと、心理的な付和雷同感、みんなで渡れば怖くないという雰囲気なくなる。これからは自分が本当に怖くない橋をつくらないと、進むことができなくなるような予感もしておりますので、ぜひ今日のお二方のお話を参考にしてください。よりよい環境をつくっていこうという姿勢を持ち続けて、これからも頑張ってくださいと思います。

何か言い忘れたことありますか。

三谷 まだもやもやと話したいことはいっぱいあるんですけども。それだけでももっともっと考えたいテーマ。もう一回考えたい。宿題としてまた持ち帰って。

中谷 ありがとうございます。お二方はこれからもいろんな形でメディア等に発信されていくと思いますので、ぜひ皆さんこれからも注目してください。今日はどうもありがとうございます

ございました。

司会 ご登壇者の皆さん、今日は本当にありがとうございました。いま一度ご登壇者の皆さまに大きな拍手をお願いいたします。

最後に当協会の理事の芝山より、ごあいさつをさせていただきます。芝山理事、よろしくをお願いいたします。

芝山 今日は中谷さんはじめ、石上さん、三谷さんどうもありがとうございました。久しぶりのリアルな講演会でしたけど、やっぱりいいですね。仕事はリモートで、講演会はリアルでというふうになるといいんじゃないかなと今日思いました。



今日11月16日、秋晴れてたぶん日本で一番美しいときじゃないかなと思うんですけども、今日、お話を聞いていただいて、そんなときにお二人の空間にたたずんで、まだ見ぬ風景というのを考えてみたいなとつくづく思いました。

3点、協会からお知らせいたします。一つは、昨年行いました講演会とシンポジウムをまとめて地方創生を考えるという主旨で、それにさらに鼎談を含めまして本にしました。「地域をデザインする」というタイトルの本であります。今後はあと2年間、計3冊の出版を予定しておりますけども、まず1冊目が大事ですから、売り切れないうちにどうぞお求めください。会場の出口に出版社からのちらしを置いておりますので、FAXでご注文いただければと思います。2200円です。それから、第2弾の地方創生ということで、来年1月27日にまた講演会を行います。場所は、サンゲツのショールームです。講演者は、石見銀山のまちおこしを行っている松場大吉さんを予定しております。それから、その1週間前の1月20日にはa a c aサロンという講演会をいたします。これは、アートの方に焦点を当てまして、最近非常に注目されております障害者アートを、今一生懸命進めていらっしゃるヘラルボニーという会社の、双子のご兄弟なんですけど、その方に出させていただいて、彼らの作品の展示を見てい

ただきながら、講演会をしたいと思っていますので、そちらのほうにもぜひ足を運んでください。協会からのお知らせは、以上3点です。

それでは、お2人のますますのご活躍を期待しまして、この会を閉じたいと思います。今日は、ありがとうございました。

注：新型コロナウイルス感染の再拡大のために上記、第2弾の地域創生講演会は5月26日に延期。

芝山 この会場を提供していただいている梓設計さんにも感謝いたしたいと思います。どうもありがとうございました。

司会 本日は本当に大変お忙しい中、a a c a 景観シンポジウムに参加いただき、まことにありがとうございました。会場にご参集いただいた方々、またオンラインでご参加の方々に厚く御礼申し上げます。

なお、アフタートークにご参加を申し込まれている方は、引き続き当会場にて行いますので、レイアウト変更させていただきますので、当会場にてお待ちください。

これでシンポジウムを終了させていただきます。

— 終わり —

登壇者プロフィール

プレゼンター

石上 純也 建築家

1974年 神奈川県生まれ

東京芸術大学大学院美術研究科建築専攻修士課程修了

2004年 石上純也建築設計事務所設立

主な作品：神奈川県立工科大学 KAIT 工房・KAIT 広場、ボタニカルガーデンアートビオトープ/水庭 など

プレゼンター

三谷 徹 ランドスケープアーキテクト

1960年 静岡県沼津市生まれ

ハーバード大学大学院ランドスケープアーキテクチャ修士修了

1998年 オンサイト計画設計事務所設立

2021年 東京大学建築学科教授

主な作品：風の丘 品川セントラルガーデン 奥多摩森林セラピートレイル など

主な著書：ランドスケープの近代（共著）アースワークの地平（翻訳）など

ファシリテーター

中谷 正人 建築ジャーナリスト

1948年生まれ

千葉大学工学部建築学科卒業

1994年 新建築社編集長を経て中谷ネットワーク設立

2010年 千葉大学工学部都市環境システム学科客員教授

あとがき

企画から数えて足掛け3年余りを経てようやく実現したこのシンポジウム。この間世界は未曾有のパンデミックを経験し人々の暮らしや環境に対する価値観も様々に大きくかわろうとしています。

建築とランドスケープの枠を超え、私たちの大切な環境である風景を考えてゆこうとしたこのテーマが、ここをはじめの一步として未来に向けて新たな足掛かりとなってくれることを心から願います。

長きにわたりこの企画を支え、実現に向けてご尽力いただいた関係のみなさまには深く感謝申し上げます。

令和4年秋

日本建築美術工芸協会文化事業委員会
副委員長 高柳登美

発行 2022 年 10月 31日

発行者 一般社団法人 日本建築美術工芸協会

〒108-0014

東京都港区芝5-26-20 建築会館6階

TEL : 03-3457-7998

FAX : 03-3457-1598

E-mail : info@aacajp.com

この記録は、当日収録された音声テープ並びに使用された
画像並びに配布された資料から編集されたものです。無断
転載は禁じます。