

神戸建築学は、著名な建築家や研究者等を講師としてお招きしてご講演頂く講演会である。講演後には講師と神戸大学の院生・学部生との自由な討議の機会を設け、新たな環境創造における建築学の可能性を探る機会として開催している。2022年度では第48回目となる講演会を、建築家で早稲田大学准教授の渡邊大志先生をお呼びして、また、第49回目となる講演会を、建築家で武蔵野美術大学客員教授の永山祐子先生をお呼びして行った。2回目はオンライン形式での開催となった。

神戸建築学 第48回

「Xover Architecture」

渡邊 大志 建築家・早稲田大学准教授

1980年生まれ。専門は建築デザイン・都市史。リンクアーキテクツ株式会社主宰、世田谷まちなか観光交流協会委員、港区景観審議会委員、第22期日本建築学会代議員、東京建築士会事業委員。2005年早稲田大学建築学専攻修了(石山修武研究室)。同年石山修武研究室個人助手。2012年東京大学大学院工学系研究科博士課程修了(伊藤毅研究室)。2016年早稲田大学創造理工学部建築学科准教授、株式会社渡邊大志研究室一級建築士事務所設立。2019~2020年フィンランド・アルト大学客員研究員。2022年、リンクアーキテクツ株式会社に改称。主な作品に「節会/倉庫と舞台」「レッドハウス」「モリスハウス」など。主な展覧会に「ひとつなぎの建築 Unity Architecture - 3 projects, 3 exhibitions, 18 objects - in Finland and Japan」展、「Nation of Sorrow」展など。単著に『東京臨海論一海からみた都市構造史一』(東京大学出版会、2017)、『ひとつなぎの建築』(ADP出版、2021)など。主な受賞に、東京建築士会住宅建築賞金賞(2021)、日本フィンランドデザイン協会賞(2021)、日本建築学会作品選集新人賞(2022)など。



[日時]

2022年7月11日(月) 18:00~20:00

[司会・進行]

光嶋裕介(特命准教授)

[担当学生] ◎:代表

◎松井峻 高垣翔 塚塙俊太郎 二宮幸大 木崎理沙 松岡絢加 周賢人 奥村紗帆 真下健也(M1) 三田玲 山本泰斗(B3)

[参加者数(概算)]

57名

1.はじめに

今回渡邊先生には、様々なプロジェクトと共に設計の思想やプロセスを説明していただいたが、本稿ではその思想や、特に多く言及されていたプロジェクトの要点を抜粋させていただきたいと思う。

2.講義概要

Xover Architectureとは

20世紀的な枠組みをいかに超えていくか、について1番の関心がある。簡単にいって、世界は下部構造(インフラ)と上部構造に分けて考えられるという認識をいかに超えていくのか。20世紀の建築は上部構造に属していた。電気等の都市インフラや、年金等の社会インフラが壊れかけている時代に、上部構造だけ設計していくうまく社会の中で稼働して行かないだろうと考え、下部構造と上部構造を横断する建築を「Infra Architecture」と名付けた。横断に角度を与えると「Xover Architecture」となる。上下を横断するだけでなく、場所や民族、国、集団などをリンクさせる建築として考えている。およそ100年前に、

「形態は機能に従う」と言った建築家がいるが、そうではなくて「機能は形態に従う」という時代になっているのではないか。一つの形態に一つの機能はなかなか難しい時代になっているのではないか。20世紀的な手法をする限り根本的な解決にはならない。

そこに一石を投じたいと思い、Xover Architectureに関する展覧会をしている。ベルリン等複数の場所で展覧会をしているが、全く同じ展示物をその場所のコンテキストに沿って全く違う説明をした。一つの物事の解釈が一元的であることをどうやって超えられるのか、どれだけ他者と共有できるかということがXover Architectureの精神と考えている。

建築におけるモニュメンタリティとは

ライヒスタークの建築に可能性を見出したい。元々議事堂として第二次世界大戦前も使われていたが、戦争で破壊された。その後ベルリンの壁が崩壊した際に再び国会議事堂として位置付けられ、ノーマン・フォスターが設計した。大戦前の建物のネオクラシズムのモニュメンタリティをフォスターがガラスのドームをかけることによって民主主義のモニュメンタリティに作り替えた。つまり、モニュメンタリティは更新可能であることの1つのヒントを与えていると考えている。

そういったことを我々の社会に作っているだろうか。つまり次の時代のモニュメンタリティに備えるための余白をどれだけ担保できているのか。余白が担保されていない建築はおそらくいずれ壊される。

レッドハウス

築80年三軒長屋で、5年後に壊れることが前提のプロジェクト。どれだけ安くできるかに加え、新築を前提とした不動産業のグレーザーにいかに位置付けるかを考えた。建設会社、施工者、設計者や施主等の職能を一旦バラして設計者と施主で全部やれるように再構築した。僕がやったことは、図面は一枚も書いていなくて、買い物リストをつくること。毎週施主の奥さんにリストを渡し、どの部品をいつ買ってくるかにに関する工程管理を行った。買い物リストが設計図書。築80年の建築は図面を水平に書いても実際は水平でない等図面を書く意味がほぼない。工業製品や現場で出た素材をアッセンブルして手仕事で作った。

モリスハウス

次の施主は、アンティーク家具を持っており、それがあの内装を作つて欲しいという要望だった。つまり初めから構造体の概念はない。いい建築家は思想を構造で表現しようとするが、ここではできない。つまり「建築に空間が従う」のではなく、「内装に空間が従う」その逆転性が面白い。施主も一人の表現者で、こういう物が好きですと表現している。そういうフィールドの上に何が建てられるか考えた。結果として、工業

製品を組み合わせてアンティーク家具に調和するようなXover Product (Xover Architectureの考え方をより身近なスケール・値段で適用したプロダクト、機能を持つ前の曖昧な立体)を製作し、それを用いて内装を設えた。工業製品は付加価値0だが、Xover Productsはアートだから値段を決められ、付加価値が付けられる。アンティーク家具も同じ考え方ができる。ユーズドとアンティークの違いはマーケットが決める。マーケットと価格の関係をどうアッセンブルするのかということに取り組んだ。この方法論と理論を「モリスハウス」と呼んでおり、これが建築の名前として呼ばれていれば姿形は如何様にも変容できる。モニュメンタリティがひとつではないし、他の人が新しい考えを取り込む余白ができる。

Xover House

これはXover Productsの住宅版とも言えるプロジェクトで、フィンランド政府と共同開発している。まず一つのアキタイプを設計している。そのモジュールは1200×2400mmでできており、国を跨ぐことができる。その狙いは、全く同じ図面の建築が違う場所の違う工法を使って建設できるということ。それがないと全ての設計図書は設計し直しになるか、またはどこかで建てたものを持っていく方法しかなくなる。しかし、その設計図書が、違う場所での工法でも建てられるなら、ものを移動する必要もないし、設計図書をつくり換える必要もない。それをどのように実現するかを考えたとき、たまたま日本とフィンランドで1200×2400mmのモジュールが一致していた。この建築はダブルグリッドで設計しており、グリッドの間が1200mmとなっている。壁厚はダブルグリッドの中で収まるので、部材寸法の問題が生じない。そのようなアキタイプを作つて、それを長屋的に繋げた税金で作る社会住宅や、民間のお金で作るハイスペックな商業建築のタイプも考えた。このように、資本の形式と用途が変わったとしてもずっと使い建設し続けることができる建築となっている。そのプロトタイプを作ることがこのプロジェクトの狙いであった。その値段は延べ床面積で決まるのではなく1200×2400mmのパネルが何枚かで決まるため、値段に対する延べ床の広さのインパクトは小さい。1960~70年代の、人口が増え住宅が足りなかつた時代は、箱を標準化するとライフスタイルが標準化されるということが目指された。しかし逆に箱を標準化することによってライフスタイルが多様化する、そういう標準化があり得るのではないかと考えている。ゆくゆくは、同じプロトタイプを使った住宅や各種施設から構成される小さな都市を設計できたら良いと思っている。

節会

これはXover Architectureの技術的な歴史観だけではない。しかし、そこから現れる空間性には通じるものがある。「節会」は、儀式という言葉の古語である。それは空間認識としては面白いものを持っている。儀式空間というのは、概念しかないため、箱がいらない。それと同じで、ヨーロッパ的にいうと住宅という容器があつて、そこに人が入るという考え方だ。対して人間が振る舞つた形が結晶化したのが家になる——そのようなことができないかと、これを設計した。従来の現代住宅に必要な

なものは、押し入れと水回りと寝室。この建築をつくるとき、倉庫と舞台という言い方をしているのだが、そういうものを倉庫に入れ込んでしまって、何の機能もない舞台と言われるものを敷地の中央に置く。舞台の横は立体的な庭になっており、舞台の上下を有機的に繋いでいる。昼間と夜で一つの建築に2つ以上のモニュメンタリティやファサードをつくりたいと考えた。時間が変わると建築の姿が変わっていくようになっている。

Unity Architeture

最終的にはこういったXover Architectureを色々と組み合させていくことによって、Unity Architeture (ひとつなぎの建築) —— ひとつの考え方方が一元的ではなく、それでもちゃんと論理として成立していて、第三の場所で適用可能であり、そしてそれが本来意図していた意味と違うことに使われていて全く構わない（むしろそれを促したい）——、それを成立させたいと考えている。どのように成立させるかを考えいくことによって、強いナショナリズムが弱いナショナリズムを攻撃していくことしか維持できない社会ではない社会を作りたいと考えている。

3.担当学生考察

我々は、事前学習で「Xover Architecture」の思想や建築作品を分析するにあたり、「越境」という言葉に着目した。渡邊先生は建築という分野を「越境」し他分野の考え方や要素を取り入れることによって建築空間の可能性を拡張させている印象を受けた。しかし、講演を聞き、その概念は自身の建築空間に限らず、さらに広く「建築を含む社会の20世紀的な枠組みをいかに超えるか」というところまで拡張された概念であることがわかった。

我々の生きる21世紀は、高度経済成長期に造られたインフラを含めた更新の時期にきている。「更新」とは既存のコンテクストを掘り上げ、新しい価値へと「翻訳」する行為である。その際、建築家はそうした様々なヒト、モノ、コトの意志を再構築する存在なのではないか。例えば、「モリスハウス」においては、施主という翻訳者を介して生まれた付加価値の付いたモノと、建築家の構築する意志が混ざり合い、これまでにない新しいデザインの可能性を示唆している。

感染症の影響も合わさり「建築とはどうあるべきか」という課題が問はずされている現代において、「Xover Architecture」の提示する「越境」の概念が今を乗り越えるヒントになるのではないだろうか。

(文責:二宮幸大、木崎理沙)



渡邊先生と神戸大学の担当学生、教職員での集合写真

「建築というきっかけ」

永山 祐子

建築家・
武蔵野美術大学客員教授

1975年東京生まれ。1998年昭和女子大学生活美学科卒業。1998-2002年青木淳建築計画事務所勤務。2002年永山祐子建築設計設立。2020年~武蔵野美術大学客員教授。主な仕事に「LOUIS VUITTON 京都大丸店」、「丘のある家」、「カヤバ珈琲」、「木屋旅館」、「豊島横尾館(美術館)」、「渋谷西武AB館5F」、「ドバイ国際博覧会日本館」、「玉川高島屋S・C 本館グランパティオ」、「JINS PARK」など。ロレアル賞奨励賞、JCDデザイン賞奨励賞(2005)、AR Awards(UK)優秀賞(2006)「丘のある家」、ARCHITECTURAL RECORD Award, Design Vanguard(2012)、JIA新人賞(2014)「豊島横尾館」、山梨県建築文化賞、JCD Design Award銀賞(2017)、東京建築賞優秀賞(2018)「女神の森セントラルガーデン」、照明学会照明デザイン賞最優秀賞(2021)「玉川高島屋S・C 本館グランパティオ」など。現在、東急歌舞伎町タワー(2023)、2025年日本国際博覧会(大阪・関西万博)パナソニックパビリオン「ノモの国」(2025)、東京駅前常盤橋プロジェクト「TOKYO TORCH」などの計画が進行中。

[日時]

2022年12月13日(火) 18:00~20:00

[司会・進行]

栗山尚子(准教授)

[担当学生] ◎:代表

◎松井峻 高垣翔 真下健也 周賢人 二宮幸大 木崎理沙 奥村紗帆
松岡絢加 森祐樹(M1) 三田玲(B3)

[参加者数(概算)]

101名

1.はじめに

今回永山先生には様々な最新プロジェクトについて、その設計や思考のプロセスを説明していただいたが、本稿ではその中から特に多く言及されたプロジェクトについて抜粋させていただきたいと思う。

2.講義概要

Expo 2020 Dubai Japanese Pavilion (ドバイ国際博覧会日本館)

ドバイ万博は、中東で行われるはじめての万博で、これを機に活性化していくことでの期待感の高い万博だった。

「水」からみた日本と中東

設計時はドバイ万博のテーマの一部である「Connect(つながり)」から「環境」「文化」「持続可能性」という3つのキーワードを出した。これらから「水」という要素を考えた。日本と中東の水との関係性は違う。日本では常に一緒に暮らしている「共存」相手であり、中東では砂漠の中のオアシスとしての「憧れ」の対象だった。そうなると表現も差があり、日本は「枯山水」のような静的な表現があるが、ドバイは「ドバイファウンテン」と言う世界一の噴水ショーがあるなど動的な表現がある。こうした表現1つにも、その国々の文化性があるのかなと思う。また、このショーに使う噴水は、降水量が少ない中で、日本の技術で水をリサイクルして使っていた時期がある。大きな日本と中東のつながりかなと思う。

「幾何学」がつなぐ文化

もう一つ「幾何学」がこの2つの文化をつないでいるのではないか。イス

ラムの「アラベスク」と日本の「麻の葉文様」は眺めていると似通った形に見え、今回の一つの表現として考えることにした。「麻の葉文様」は三角形で構成されていて、これをトラス構造として使うことを考えた。基本的に文様は2Dだが、これを3D化することで全体を構造として成り立たせる。そして3D化できたセルに膜を張っていったが、持続可能な館と考えたときに、空調を効かせることなく気持ちのよい半外部的な空間をつくろう、自然のエネルギーを使いながら人の居場所をつくっていくと考え、風は通しながら日差しを遮る小さなピースの膜とした。膜の配置は、中との関係性や、太陽の向きに合わせて考え、一見するとランダムに配置されているように見えるが、私たちの設計図通りにはまっている。最終的に折り紙のような形になった。折り紙は人々は人に礼を尽くす「折形礼法」としての意味があり、他者への敬意を表すファサードとして表現した。

構造形式「ポールジョイントシステム」

ポールジョイントシステムは、結節点となるポールにポールを刺していくことで構造を形成していくもので、これを使って全体をつくろうと考えた。ポールにかなりの数のポールが刺さるため、ディテールが大事だった。普段は1/1モックアップでディテールを検討するが、それでは部分的にしか検討できないので「本当にこのスケールで、このモジュールでいいのか」とCGやVRなどできる限りのツールを使い検討を進めた。構造としてポールジョイントを用いた理由は2つあって、1つは中東にどのくらい精度の高い職人がいるのかが見えない中で、誰が作ってもある程度の精度が出るものでなければならなかった。もう1つはリユースしていきたいと考えていたので、解体しやすい構造を意識していた。

白銀比による建物形状

日本では何かしらのコンテクストがあって、その中で建物を建てるのが一般的なふるまいかと思うが、中東の砂漠しかないという中で、何を手がかりにしたらいいかなと思った。ふと浮かんだのがピラミッドだった。やはり人は何もないところに作る時には幾何学のような絶対的な秩序を持ってきたがるのかと、その行為の意味がようやく理解できた気がする。ピラミッドは黄金比を使っているが、日本においてはあまり馴染みがないため日本でよく使われている「白銀比(大和比)」を用いた。台形の敷地に辺の長さの比率が白銀比になっている二等辺三角形の平面形状をした建物や水盤を配置することで白銀比のみで形を形成することができた。

みんなの想いで戻った水盤

水盤がすごく効いていて、これがあることによって、水盤に建物の鏡像が写り、広がりをもって見える。ただ、建築はコストとの戦いで、このプロジェクトの中で一番ショックだったことは途中で水盤をコストの問題でカットされたことだった。水盤はとても大事なコンセプトだったので大丈夫かと悩んでいたところ「水盤を作る協賛団体を作ろう」という意見があり、団体を作つて水盤を戻したいと言ってくださる方々から協賛いただいて戻すことができたという経緯がある。従来の万博のように大企業が協賛するのではなく、みんなの想いを繋ぐようなクラウドファンディング的なやり方も今後重要になってくるのではないかと思う。

「染め上げる」ファサード

ドバイ万博は、昼間が暑すぎるため夜の生活を大事にするという中東の特徴を踏まえ「24時間万博」と言われ、夜の表情も大事になっていた。日本館の光の表情は障子の光のように、光源は見せず反射光できれい

に「染め上げた」。白い膜を使ったもう一つの理由は照明と相性が良く、光によって染まりやすいということだった。基本的には白がグラデーションで変わっていくような表情としているが、イベント時にはその白を赤や青で染め上げていた。効果的に建物の表情を変化させることができた。

持続可能性：大阪万博に向けて

万博が始まって6ヶ月後に解体されるということで、これはリユースしないと思い、大急ぎでリユースのプロジェクトを立ち上げた。リユースまでの予算は用意されていなかったので、自分で協賛していただける方を集め、なんとか次の大阪万博でもう一度使えるように計画している。

東急歌舞伎町タワー

タワーのデザインは噴水をイメージした。なぜかというと、まず、歌舞伎町は元々沼地で水と縁が深い。また、一番大切にしていたのはこの町の成り立ちで、戦後復興を民間で成し遂げたことだ。新宿に復興した街があることを示すために、東急電鉄の創始者、五島慶太の助言で博覧会を開催した。その跡地に様々な遊技場ができ、この町ができたという物語がある。万博に関わる身として、博覧会跡地でこのような成功例があることに驚いた。そのように人の想いでできあがった場所であることがとても大事だった。そして、この建物はおそらく日本で初めてオフィスの入らない超高層となる。ホテル、劇場、商業施設などでつくられる。超高層はオフィスの賃料で維持費を賄うことが多く、超高層をオフィス無しでつくるのは非常にチャレンジングなことだ。従来の超高層はある意味権威などを象徴するものだったが、このビルは性質が違うという意味では建ち方も違うのではないか、力強さよりは優しさのようなを感じられる方が良いのではないかと考えた。そういった背景を重ね合わせ、下から噴き上げる噴水を思い描いた。高層ビルを覆うガラスの反射をコントロールすることで全体のイメージをつくろうと考えた。ガラスのグラデーションのパターンは全て自分達でイメージを起こした。予算の関係で、シルクスクリーンで表現しなければならなくなり、なるべく少ない版で自由な表現のグラデーションパターンを作ることが大事になった。ガラス1つ1つの位置や大きさに合わせて効率良く版のパターンを決め、内装との細かい調整作業もあった。超高層部のVIPルームやレストランなどの柄は用途に合わせて細かく指示をして、ミリ単位の模様になっている。これまで手がけたものはガラスの裏面からしか印刷できなかつたが、今回は一番外側に、紫外線などを浴びても耐えられるインクで刷ることができた。昼間の光は強く裏面印刷では模様が消えてしまうが、ここでは細かな模様が昼間でも見えている。

Torch Tower

もう1つの超高層のプロジェクト。低層部を設計している。丸の内のビルの低層部は基本的には商業施設が入るが、だいたいは中のアクティビティがよく見えない。歩く人にとっては超高層が自分とは無関係に感じてしまう。そうではなく地続きに考えられないかと、60mの高さに遊歩道を巻きつかせた。それにより体験的に登っていける新しい都市の視点場をつくれるのではないかと考えた。そうすることで、中の店舗が外側に染み出し路面店のように変わっていくのではないか、大型店舗の中に新しいかたちのお店を入れられないかと考えた。このように建築をつくりながら

も、それが成立する仕組みにまで関与できないかと考えている。

JINS PARK

郊外型のJINSのお店を作った。JINS側の希望として、お店の役割としては地域貢献を果たしたいという。そこでメガネ屋さんだけでなくカフェなどと抱き合せてつくることで毎日来られるような場所やメガネを作る間に待てる場所をつくれるのではないかと、中身のことも提案させていただいた。また、幹線道路沿いの郊外型店舗で多い、建屋の手前に駐車場がついている風景そのものを変えたいと思い手前に庭(PARK)を設け、そのPARKに面してパン屋さんを配置した。郊外の店舗のもう1つの特徴は平屋建てということだ。幹線道路沿いで2階まで立体的に使う事例は少ない。今回はそれを試みた。若い夫婦が増えている地域で自身の子育ての経験を踏まえ、外に飛び出すことのない2階のテラス空間——安全で、お母さんが子どもを遊ばせるのにとても良い場所をつくった。JINS PARKは子どもとのワークショップやお祭り、市場の開催場所となるなど、本当に良いかたちでPARKとして活用されている。最初に思い描いていた風景ができている。パン屋さんは途中まではどこかの店を誘致しようと考えていたが、そこも自分でやろうということでJINSの中に食事業部が立ち上がり、運営されている。このように設計を通して中の仕組みを変えることが面白いと思っている。

3.担当学生考察

我々は事前学習で永山先生の思想や建築作品を分析するにあたり「ストーリー性」に着目した。永山先生は、その土地の歴史や文化、暮らしている人々の織りなす「ストーリー」から生まれるコンセプトを掲げそれらを空間に翻訳しているような印象を受けた。

しかし、講演を聞き、コンセプトはあくまでも形を決めていくための指標であって、その空間でどのような体験ができるのかを最も重視していることに気づいた。

また、そういった現象的な体験を実現するために、1/1のモックアップやCG、時にはVRを用いるなど、できる限りの濃密なスタディの末、現存する諸所の空間が構築されていることに、永山先生の空間創造に対する情熱を感じることができた。

ビルディングタイプを問わず活躍するその「型にはまらない」スタイルは、既存の「建築家」という枠組みを超えて広く社会に貢献する姿を示している。

(文責:二宮幸大、木崎理沙)



永山先生と神戸大学の担当学生、教職員等での集合写真

(右上が永山先生)