

場のデザイン

槇文彦×三谷徹 ＝編著



彰国社

まえがき

ランドスケープアーキテクトとの出会い

今から60年近く前、1953年ハーバード大学のデザイン学部（GSD）の建築修士課程に私が進んだとき、学部は建築、都市計画そして造園学科の3学科によって構成されていた。現在では半数に近い学生を女子が占めているが、当時は造園学科だけに女子学生が1人2人居たぐらいのことだったことを今でも覚えている。修士課程の最後の課題は3学科協同の都市再開発計画で私自身はその3学科の総責任者の役目を課せられたが、まだ当時の私の未熟な英語でよくも60人以上の生徒の作業をまとめられたものだとも今でも思っている。それが私自身の建築家の生涯で最初のランドスケープ・アーキテクトとの協同作業であったといつてよい。

1960年にその学科に新しく都市デザイン学科が加えられ、その教授陣に参加したとき、造園学科の学科長は造園学部の中興の祖といわれた日系米国人のヒデオ・ササキであった。彼について面白い話がある。この都市デザイン学科は教える方も学ぶ方もすでに極めてインターナショナルであった。ある日小人数の教授会が開かれたとき、そこで唯一ヒデオ・ササキだけが米国生まれであることをわれわれが発見し、皆の笑いを誘ったことがある。

そのヒデオ・ササキの事務所から優秀な人材が輩出し、その中で現在米国造園界の第1線で活躍しているのがピーター・ウォーカーでありマイケル・ヴァン・ヴォルケンバーグである。

また私が学生でいたころ、エコロジという言葉を初めて聞いた。そのエコロジにはヒューマンエコロジとプラント・エコロジに分けられ、ランドスケープ・アーキテクチャーは後者の概念と密接に繋がっていた。しかし60年代、ペンシルバニア大学のイアン・マクハーグはより広義の現在のそれに近いエコロジを唱え始め、すでに『デザイン・ウィズ・ネイチャー』の著書を通じ著名であった。70年代の初め、オーストラリアのシドニーの国際会議に呼ばれたとき、初めて彼に会う機会を得たが、彼の機関銃のように言葉を畳み掛ける講演はあたかも情熱的な伝道師のそれに近い趣きがあったことが強く印象に残っている。

帰国して東京に事務所を開設してからほぼ最初の20年間、ランドスケープはほとんど横事務所デザインしてきた。ヒルサイド・テラスも鞍ヶ池のトヨタのゲストハウスも事務所内でやってきた。一

つは日本では米国のようにランドスケープ・アーキテクトと協同で仕事をする義務がなかったからである。われわれが本格的にランドスケープ・アーキテクトと仕事をしたのは1992年に完成したサンフランシスコのイエルバ・プエナのアート・センターであり、そのときわれわれが驚いたのは彼等の入札用の図面の量と完成度であり、このことから米国ではすでにこの分野がプロフェッショナルとして明確に確立したものであったことを裏付けていた。

私と共にこの本をまとめた三谷徹との出会いは、80年代私が東京大学建築学科で教えていたときに溯る。彼は香山研究室に所属していたが、デザイン・レビューでは常に感性のある提案をしていた。その彼がハーバードの造園学部 of 修士課程に進むことになる。同じころ横研究室からは登坂誠もハーバードの造園学科に進み、共にピーター・ウォーカー等に学んだ次の世代である。今日、三谷はアトリエ事務所で、登坂は組織事務所それぞれ日本のこの分野でのフロント・ランナーであることはすでによく知られている。

私の三谷との最初の協同作業はミュンヘンの郊外に計画された招待コンペ形式のイザール・ビューロ・パークというオフィス群計画であった。海外での設計経験のある若手のランドスケープ・アーキテクトがいろいろというので私の彼への呼びかけで始まった仕事であった。そしてその後YKKR&Dセンター、風の丘葬斎場から今日に至るまで、彼との多くの仕事を通じて交わってきた興味ある対話を一度まとめてみたらどうかという私の提案が、この本が生まれるきっかけになった。

こうした私と彼との対話を通して、建築家とランドスケープ・アーキテクトとの間にある場・空間・自然、あるいは内外空間の結界についての両者の考え方が次第に明らかになってくる。私が彼との意見の交換から得た最も大きな両者の差は〈時間〉の概念であった。建築は時が経つと共に次第に老朽化し、ときには廃絶に迫られる。ランドスケープの場合、その自然の部分の四季の変化、あるいは成熟はあっても、それが放棄されない限り建築にビルト・インされた運命的な廃絶はないのだ。

三谷は自然は人間より大きいと主張する。ランドスケープは当然自然と時間に支配される。一方建築の空間は人間の動きに支配され、またそれを支配する。したがって建築とランドスケープは異なったかたちで自然、人間、時間に接することになる。そこから新しい思考と会話の交換が生まれるのだ。最近外観もランドスケープの一部のような建築も出現し始めている。そのとき、われわれはどんな会話を交わすことになるのだろうか。そんなことをふと考えることがある。

横文彦

I 場へのまなざし 対談Ⅱ槇文彦×三谷徹 8

土地を読む	10
奥の柱	11
情景の構想化	17
かたちと生態学	22
建築緑化	30
パブリック	33
庭	37
モダニズムと庭	49
無用の用	52
山並みと原風景	55
風土と近代	59
地面	68
ディテール	70
アースワーク	72
調停者	79
【平面図】	86
風の丘	86
福井県立図書館・文書館	88
島根県立古代出雲歴史博物館	90
三原市芸術文化センター	92

II ゲストと語る場づくりの作法 94

風景をつくる ゲストⅡ篠原修	96
内と外をつなぐ ゲストⅢデイビッド・バック	112
アートと場が出会う ゲストⅣ北川フラム	136
【ランドスケープのものさし】	148
風景のエッジ	149
大地のスケール	150
雨仕舞の風情	152
足下の所作	154
水の縁側	155
風景のフレーム	156

III 槇文彦をめぐるランドスケープ考 三谷徹 158

はじめに 槇文彦との仕事	160
テーマ①「面」への挑戦——ランドスケープの形態言語	161
テーマ②空間の文学——モダニズムが回避したもの	171
テーマ③現象のデザイン——生まれ消えゆくもの	185

建築家・横文彦とランドスケープアーキテクト・三谷徹のコラボレーションは1992年のドイツのプロジェクトから始まった。以来、数々の実務プロジェクト、コンペティションなどで仕事を共にしてきたが、そのときどきの設計は実質的なデザインスタディに終始し、ランドスケープに関する基本的な考え方をあえて言葉にすることはなかった。デザインはさまざまな試行錯誤を繰り返す現場からかたちとなり、その背後の思考はあとになって初めてわかるものだからである。2人の対話は、協同プロジェクトを軸に、改めて当時のデザイン意図を掘り下げ、それを言葉にして問い直すことから始まる。建築家のまなざし、ランドスケープアーキテクトのまなざしの向かう方向は必ずしも同じではなく、時を隔ててそれぞれの記憶のかたちが再吟味される。2人は建築とランドスケープの領域を重ね合わせ、さらに都市へと視点を広げながら、これからの「場」づくりの方向へとまなざしを向ける。

土地を読む

三谷 横さんと組んだ最初の仕事は、ドイツの「イザール・ビュロー・パーク」(ドイツ・ミュンヘン、1995年)で、まずそのコンペ応募を1992年ごろ始めたと思います。なぜ、横さんはランドスケープアーキテクトと組もうと思われたのですか。横 「イザール・ビュロー・パーク」はミュンヘン近郊のかなり広大なプロジェクトで、ご承知のようにBプラン^{*1}に従って建物の形態、高さその他の細かい枠組みの中でやらなければなりませんでした。特に特徴的だったのは、地上面に一切駐車場をつくらず、すべて地下駐車場にすることです。そうすると敷地の中でランドスケープが相当重要になってくるので、そこで三谷さんをお願いしたわけです。

僕は子どもころから南ドイツというと、ブラック・フォレスト「黒い森」の風景があるという記憶があり、森林があので地域の卓越した自然であることを知っていました。敷地を見に行くと、地平線上にかなり濃密な森林があった。この写真はランドスケープのコンセプトを的確に表していると思うのですがいかがですか。三谷さんたちがやったランドスケープと森とがうまくつながっています。



イザール・ビュロー・パーク
芝のプラットホームから遠方のイザール川の河畔林と畑地を望む。

三谷 横さんがこの写真を気に入られているのは以前から知っていたのですが、目のつけどころが背後の森にあったことを今日初めて知りました。実は、私もこの写真を気に入っているのですが、横さんとは違って、森の手前の畑がプロジェクトの敷地と一緒に写っているからです。

この敷地を初めて訪れたときから、私は畑のパターンに目がいついていました。その後、ハルベルグムースの市役所の人の話などからだんだんわかってきたのですが、イザール川の洪水のときにも表土が流れないように短冊割りの畑を並べているということでした。畑の地割は、**人間が自然と格闘してきたときに出てくるかたち**ですから、そのとき私はこれでデザインできると思ったのです。

私が畑の地割のかたちの意味を拾いつつ風景を構成しようと思っていたときに、建築のほうもフィンガープランを發展させた構成をスタディしていて、横さんの建築計画と不思議と一致したのです。それを知って、これはうまくいくプロジェクトだと思いました。建築サイドでは建築の模型、こちらはランドスケープの模型や図面を独自につくっていて、お互いを遠目に見ながら同時に進行させたのがよかったのかもしれないですね。

横 設計の進め方から言うと、「風の丘」(風の丘葬祭場、大分県中津市、1997年)もそういうケースだったかもしれないし、「名取の文化会館」(名取市文化会館、宮城県名取市、1997年)もそう。ある意味、みんな設計は一緒に進んでいたんじゃないですか。三谷 まあいろいろな場合があり、「風の丘」は、先に楕円のお皿のアースワーク^{*2}が決まり、建築のスタディはとてもゆつくりでした。

奥の柱

横 あなたのほうが僕よりも記憶がいいから、そうだろうと思います。

*1 Bプラン
第2次大戦後に総合化された、ドイツの都市計画制度 (Gedachtnisplan) の略称で、計画道路などの都市基盤と建築などの上物の形態を一体的に計画、誘導する特徴を持つ。建築デザインの自由が抑制される一方、整然とした街並づくりに有効であった。

*2 アースワーク
1960年代以降アメリカを中心に現れた彫刻アートの運動。多くはアメリカ西部の広大な土地に、造成のみをもって彫刻作品する作品がつけられた。ランドアートとも呼ばれ、その後の環境アートの先駆けとなる。

でも写しは、実は具象ではなくて、そのもとの自然が持つっている空間性を再現するというやはり抽象であって、幾何学ではない**具体物に身を隠した抽象芸術**という感じで見えています。

横の建築とぶつかる三谷のランドスケープを建築の足下からたどっていくと、水盤から傾斜を持った地面へとつながっていく。さらに一転、空から鳥になって眺めれば、「風の丘」のアースワークは地上絵のように見える。これを三谷は、現在進行形の遺跡づくりだと言う。一方、横は、ランドスケープは「調停者」だと言う。それは、建築の佇まいをつくり出す外部空間のことである。横はこれを初期の「豊田講堂」から、アーバンデザインとして独自にやり続けてきた。

地面

横 あなたの場合も、地面はさつき話した「イザール・ビュロー・パーク」以来、とても大事なのでしょうね。出雲の場合の園路もそうですが、あなたのランドスケープは、地面の要素が高さによって違う見え方をしてくる。これは、ランドスケープアーキテクトが自覚しないといけないことですか。

三谷 私にとっては大きなテーマです。特に「出雲の博物館」で地面を折板のような折面形態にしたのは、横さんのコルテン鋼の立面が強烈にあったからです。この建築のファサードに負けないで、**地面がどれだけ強いメッセージを発することができるか**が目標でしたから。

横 「福井の図書館」のときは同じような意識はなかったでしょ？

三谷 あのとときは、建築が比較的穏やかな構成だったので、アースワークものび

やかになったと思います。ただ地表面だけは意識して、ストライプ状に50mmほどの高低差をつくりました。日が傾いてくると影をつくり、この影のパターンによって地表面がひとつの物性を持つて立ち現れてくるようにと思つたのです。「出雲の博物館」ではもう一段進め、潜在植生が現れてくる割れ目をつくつて地面の面性を出そうとしています。出雲湿原の暗喩でもあるのですが、言ってみれば、先ほど話した雑草をテーマにしたわけです。

横 そうというのは、現代のランドスケープアーキテクトの持つているひとつの姿勢ですか？

三谷 さあ、自分でも思うのですが、私は横さんと仕事をする場合には、かなり意図的にかたちのある外部空間をつくっています。

マーク・トライブ^{*}の面白いフリーズを思い出しました。「ランドスケープでデザイン^{*}の展開が極端に遅い理由は、一般的に人々は、ランドスケープに**樹木が生えているだけで満足してしまうからだ**」というのです。彼はそのことは、建築家にも共通する傾向だとも言っています。ランドスケープでは、かたちの問題を前面に持ち出しにくい傾向が古来ずっとあると思います。建築はそれ自体がかたちをはらんでいるのですけど。コルビュジエのサヴォア邸でもランドスケープは背景としての緑に徹していて、建築がヴィラとして浮かび上がるようになっている。サヴォア邸の周りにつくり込まれた庭があるというのはイメージするのさえ困難です。横さんの建物も、一連の作品を見ているとそういう背景に徹するほうが合っているのかと迷うときもあります。たとえば「三原の文化センター」なども最初建築を見せてもらったとき、これはヴィラ型かなと思つたのですが、いかがですか？

横 ただ「三原の文化センター」の場合は、あの建築の周りにすでに公園という既存の緑があつたわけです。その公園と建築の間にわざわざあなたが傾斜のある芝生の面を挿入していますよね。芝生が少し傾いていることで、そこに子どもたち

*9 マーク・トライブ
(Marc Treib, 1943)
カリフォルニア州立大学バークレー校で建築の教鞭を執りながら、ランドスケープ、庭園の研究を広げ、近代、現代ランドスケープに関する多くの著書を持つ。日本庭園にも造詣が深く、独自の視点を持つ。

三原市芸術文化センター
エゴノキのボスク。根周りに一旦エッジを入れることにより、水鉢の機能を持たせるとともに、樹木の垂直性と地面の水平性を相互に際立たせる。



が遊びにきたり近所の人が散歩に來たり、なにがしかのアクティビティが生まれていて、建築のテラスと相まって、十分にいろんな情景が立ち現れる。これはこれでかたちの力かなと思うんですけど。

ディテール

三谷 モダニズムのひとつの方向性に、要素化があると思うのですね。19世紀までは、整形式でも風景式でも構成上はオープンスペースを囲い込む木立で庭園ができていて、というのはちょっと乱暴な言い方ですが。ところが、モダニズムになって、地面は地面、生け垣は生け垣、高木は高木というように、一旦要素に分解することが重要視されました。特に、モダニズムのランドスケープアーキテクトがやろうとしたのは、その一旦分けた言語というか要素を組み合わせ直すことで新しい空間ができる仕組みを示すことだったと、私は解釈するんですね。

私は、設計の中では、園路は園路、舗装は舗装、植栽は植栽というように、同じ地面でも、お互い峻別し合って、それらの組み合わせで空間ができていうことは明示していききたいと思っています。樹木も大地にそのまま植わっているのではなくて、地面という水平要素に対して、立ち上がる要素としてあるというように。その接点の処理が非常に大事だと思います。槇さんも、建築の面と面の見切りのディテールによく言及されていますね？

槇 デイテールはまさに、違うものがぶつかったところに起きるんです。建築の場合、要素間の接触、境界をどうするかが重要になるわけで、その対応を考える。われわれはできるだけそのへんを明示したいと思っているわけです。明示することによって、建築がどういうふうにつくられているかということが、あるレベルで表現できてくる。当然そのことはランドスケープでも建築でも同じだと思うん

ですが、**そこにものの力が生まれる**と思います。ただし、それは別にモダニズムだけに限ったことではなく、様式建物でも、ずっと歴史的にはジョイントや境界が問題になってきました。

それはデザイナーがどれくらいそういうことに関心を持つかということでもあり、そこでのいい処理方法をしたことによる喜びとか楽しみというのは同じようにあるという気がしますね。

三谷 特にランドスケープの場合は、そのジョイントが土や水といった可塑的な素材の見切りでもありますし、またそのディテールに水や落ち葉が溜まつたりして大変です。でもいろんな影ができる、自然がくつついてくる、そういう偶発的な自然の絡みが面白いのかも知れません。

中でも、**ものともものがぶつかる**という意味では、一番大きいのは**建築とランドスケープのぶつかる足下**でしょう。

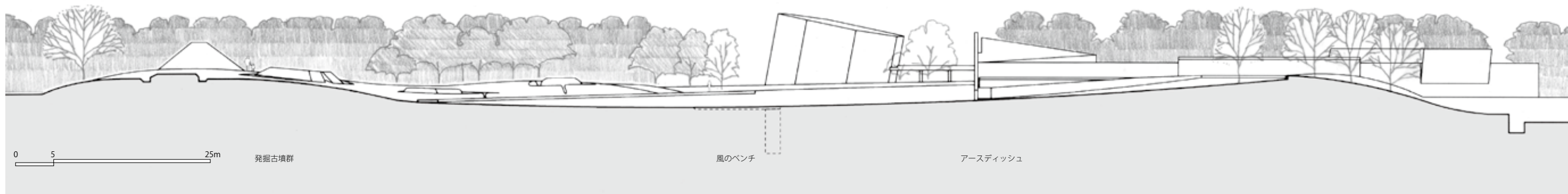
槇 それは大事ですよ。

三谷 「つくばの研究所」の中庭をやったとき、私が芝面や刈り込みを結構高く上げて、建築の足下を濃いグレーで幅の広い幅木のようにしましたよね。槇さんが現場に来て、こういう方法もあるな、と確認されていました。

槇 そう言ったんですか。僕は自分の言ったことは大体忘れちゃうから。それは

風の丘

東西断面図。楕円形の凹曲面を形成するアースディッシュは、南西にわずかに傾き、北端で葬斎場を抱き込み、西側の発掘された周溝墓古墳群に向き合う。中央に風の音を響かせる空井戸を持つ風のベンチがある。





外と建築のちょうど接点だし、犬走りも大事なテーマでしょう。われわれが建築を考える際に、常に頭を悩ませる関係です。まあ永遠の課題です。

アースワーク

三谷 地面の傾斜にテーマを持たせた最初はやはり「風の丘」でした。それに園路も彫刻的にすることを試みて傾斜をつけてあります。このごろはこの公園もバリアフリーだけを目的にしたような園路が多いのですが、機能的にスムーズなだけの園路にはしなくなかった。

園路は人が歩くところ、すなわち**身体的に大地と関わる一番大事なこと**です。たとえば日本庭園の飛び石の打ち方など、その高度に発達した文化だと思います。「風の丘」の場合はシンプルな楕円の道ですが、連続的に変化する横断勾配をつけて、風景の中に水平でない角度を持ち込むようにしました。実際あそこは建築もランドスケープもみな少しずつ傾いていきますね。

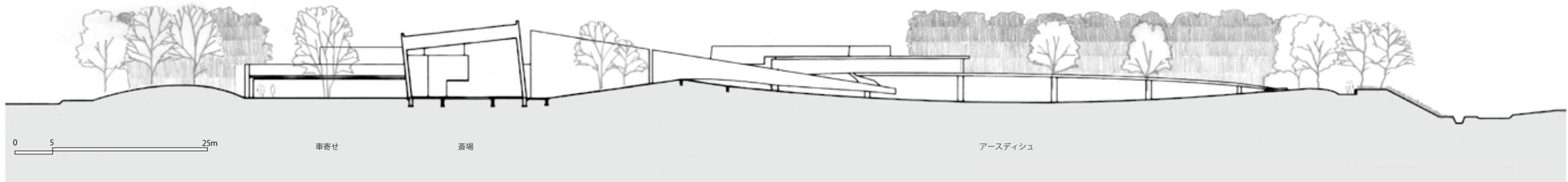
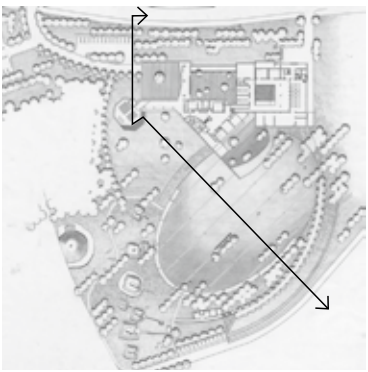
横 「風の丘」の葬斎場は、公園と建築が一体なことが特徴でしたから。公園をつくっても立派な葬斎場が目の前に立ち塞がっていたらおかしいから、建物をいく

風の丘

左頁：アースディッシュ最深部に据えられた風のベンチから葬斎場を望む。

下：南北断面図。

葬斎場各部は、それぞれアースディッシュとかみ合いながら彫刻的な表情をつくり出す。





つかに分節して、ひとつひとつの部分ができるだけ小さいと同時にそれぞれ表情を持つようにしましたし、南から北側に向かって盛り上がる土に埋もれて、建物の大きさやかたちをあまり顕在化させないようにと考えたわけです。

改めて「風の丘」の経緯をお話ししますと、当時の鈴木一郎市長から古い火葬場の建て替えを頼まれたのがきっかけです。そこでまず、葬斎場のあり方から考え始めました。僕自身葬斎場を両極端なたちで経験してきました。1つは、焼き場に行ったらコミュニティセンターに毛が生えたようところで、いきなりお棺を置いてお別れをするものがある。そうかと思えば、石造りの神殿か空港のターミナルかと思うような巨大なものがあります。そういう両極端に分かれている中で、もっと違う葬斎場のあり方を考えたわけです。

それから鈴木市長の考え方で、焼き場の煙が公害源となると市民はなかなか賛

風の丘

公園側からアプローチする。アースディッシュを回り込む園路の先に葬斎場が控えている。アースディッシュを東西に貫通する横断側溝が、緩やかな凹曲面を視覚化する。