

「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 眞下健也 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、中東で行われる初めての万博で、これを機に活性化していこうということでかなり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。そうした表現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な。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らう、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こうと考え、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。折り紙は元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「ボールジョイントシステム」

ボールジョイントシステムは、結節点となるボールにボ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らうと考えた。ボールにかなりの数のボールが刺さるため、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。構造としてボ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キストがあって、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。やはり人は何も無いところを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、団体を作って水盤を戻したいと言ってくくださる方々から協賛いただいて戻る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なと思う。

「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かと思いき、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ため、自分で協賛していただける方を集めて、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、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、商業施設などにつくられる。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ではガラスの裏面からしか印刷できなかったが、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行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と、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わ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が多い、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ます。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

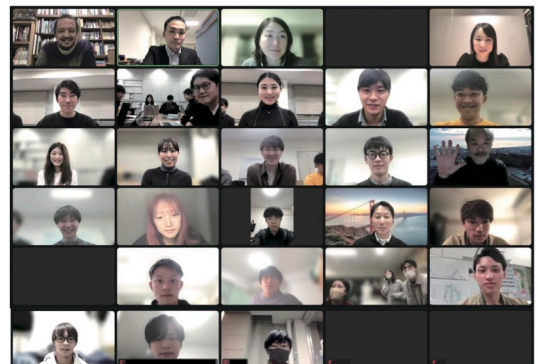
我々は事前学習で永山先生の思想や建築作品を分析するにあたり「ストーリー性」に着目した。永山先生は、その土地の歴史や文化、暮らしている人々の織りなす「ストーリー」から生まれるコンセプトを掲げそれらを空間に翻訳しているような印象を受けた。

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ジオの末、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)