

建築と都市の関係を考えるとき、私はいつも日本の都市の伝統を念頭に置いています。なかでも、世界的な大都市といつてよい東京の成立過程には、私自身そこで生まれ育ったこともあり、興味がつきません。

この非西欧的な都市は、江戸から今日に至るまで一貫して、ある柔軟なシステムによって支えられてきました。

その日本の都市形態の中でもっとも普遍的なタイプは城下町です。中世以降に発達したこの都市タイプでは、城が中心あるいははずれに位置し、周辺をまず武家屋敷がとり囲み、さらに町人町、工匠の住む町、寺町というように並んでいた。そのときに社会階級に応じた用途地域がはつきりと成立しており、それなりの建築のつくり方も考えられてきました。

一方、都市空間は、十分な樹木や隙間を持たせて構成されてきました。でも、それは建築と広場が「地と図」を構成するハードな西欧の都市空間に比べ、かなり様相を異にするものです。日本の都市空間は、むしろアジア、特に東南アジアのモンスーン地帯の都市に見られる、少しくつろいだというか、ルースでインフォーマルな性格を持っています。

また、東京という都市のもうひとつの大きな特徴は、江戸時代の三〇〇年、近代から現代まで二二〇年といった長い歴史を持ち、日本の政治・経済・文化の中心でありながら、いわゆるパブリックな空間を持たなかったことです。

限られた人しか近づけない江戸城は本来パブリックとはいえなかったでしょうし、明暦の大火以来、天守閣は再建されなかった事実をみても、幕府も江戸城を決して視覚的な中心として意図しませんでした。

一方、ギリシャ時代に現れた都市国家の建築、たとえばアゴラや競技場、また中世の大学や図書館に見られるように、西欧都市におけるパブリックな施設は、さまざまな形態の建築として成立してきた。また、外部空間も、広場という明確なかたちを持っていた。

これに対して「江戸」という大都市が、そういうものなしに一〇〇万を超える住民の町でそれなりの秩序を持っていたということとは、きわめて大きな驚きです。なぜ、それが可能だったのか、この見えないシステムを見出すことが近代都市の矛盾を乗り越える鍵となるかもしれないと考えます。

都市と建築

榎文彦

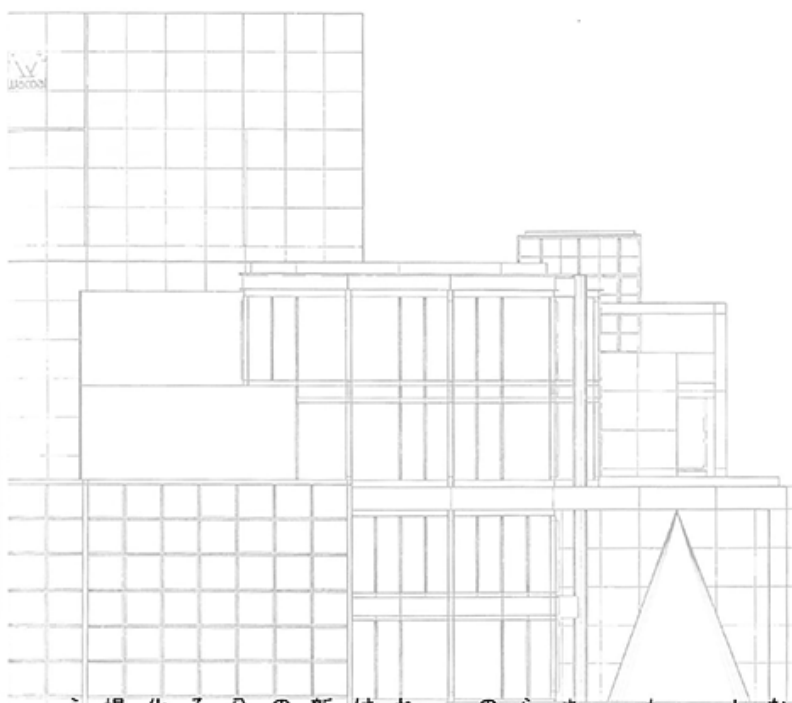
まき・ふみひこ
1928年、東京都生まれ
建築家

東京大学工学部教授

主な作品「代官山集合住宅」

(第24回芸術選奨文部大臣賞、第12回日本芸術大賞)

「藤沢市秋葉台文化体育館」(日本建築学会賞)などがある。



たとえば、歌舞伎小屋は町人町に位置付けられ、かなりの観客を動員する江戸の文化にとって重要な施設でした。しかし、その小屋は前面の町並みに対してあまり大きなコントラストを持たず、その空間性は中に入って初めて知覚できるものでした。建築形態としてのパブリック性というものは全然配慮していないわけですが、また、大名・武家屋敷も、大きくなければなるほど敷地の奥のほうに建築が構えられ、奥行きが権威を象徴するという、建築のあり方としては非常に町並みに対して消極的なものでした。これらを見ると、建築におけるパブリック性、モメンタリティは日本において全然違った形式を持っていたことがわかります。

むしろ、江戸のパブリック・スペースとしては「名所」があげられます。これは文人や武士がゆかりのある場所に集まっていた景色をめでたり、歌をつくりたり文化的な時間を過ごす場として現れたもので、吉宗の頃に爆発的に増加し、ピーク時には約一〇〇〇箇所もの名所ができたということです。これらの内訳は圧倒的に神社の境内で、景観のよい丘陵や、また何らかの由緒を持った場所であったようです。その分布を見ると、隅田川の両岸から飛鳥山にかけて多く、一方、町人町には少なく、むしろその周辺に多かった。これは寺町の分布との関係とか、大きな坂、谷といった地形、武蔵野の自然などが関連しています。これらの名所が、階級性を越え、町人・武士達がある程度自由に交流できる場を用意していたわけです。

ここで重要なのは、名所があくまでも建築的ではなく、土地そのものが持っている性格や特徴に由来する場であったということです。一方、名所は江戸住民の都市認識の構造をもかたちづけていました。当時流行した「名所図会」は単にレクリエーションの場を知らせる以上に、地方から流入してきた大量の新住民のための江戸の「都市空間認識マップ」だったことがわかります。

名所はやがて、明治になって新しく登場した「公園」に受け継がれていき、同時に「明治新名所図会」も新しく登場しました。そこでは主役は西洋建築がとってかわってくる。たとえば、「三井組の建物、新橋ステーション、帝劇などが話題になり、それらが「新名所図会」の中に組み込まれていく。日本人も潜在的には大きな建物にも十分好奇心を持っていたことがわかりますが、半永久的な建築をつくらう、恒久的な都市を構成しているという意識は、長い江戸の文化の枠組の中でつい現れてこなかったようです。点の存在としての場所の重みが建築にも反映し、建築がそれを示し始めるというようにならざるを得なかったわけです。

現代のパブリック性について見ても、必ずしも公的な機関がつく

ったという事実より、むしろ意識の上で多くの人が共有していく場所がそうした性格を持っていたといえます。だから、プライベートな投資に基づくものでも、日本ではパブリック・スペースとして受け入れていく素地は昔からあったわけです。歴史的なしながらみに執着することなく、建築を常に新しく生まれてくるものとして許容していくという素地も、都市をつくりあげていく柔軟なシステムのなかから出てきたものです。

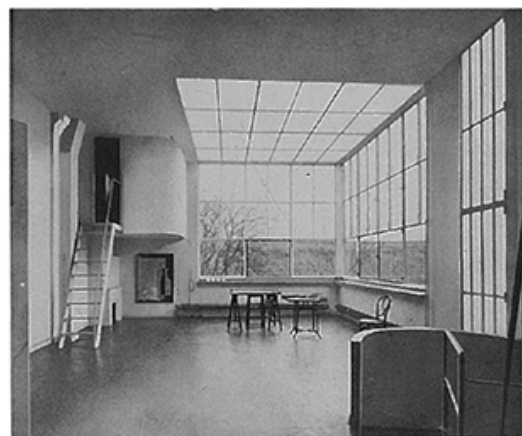
これが私の、東京の都市と建築を考えるときの基盤になっています。

「スパイラルビル」と青山というコンテキスト

私が以前設計した「代官山ヒルサイドテラス」がかつての山の手



代官山ヒルサイドテラス



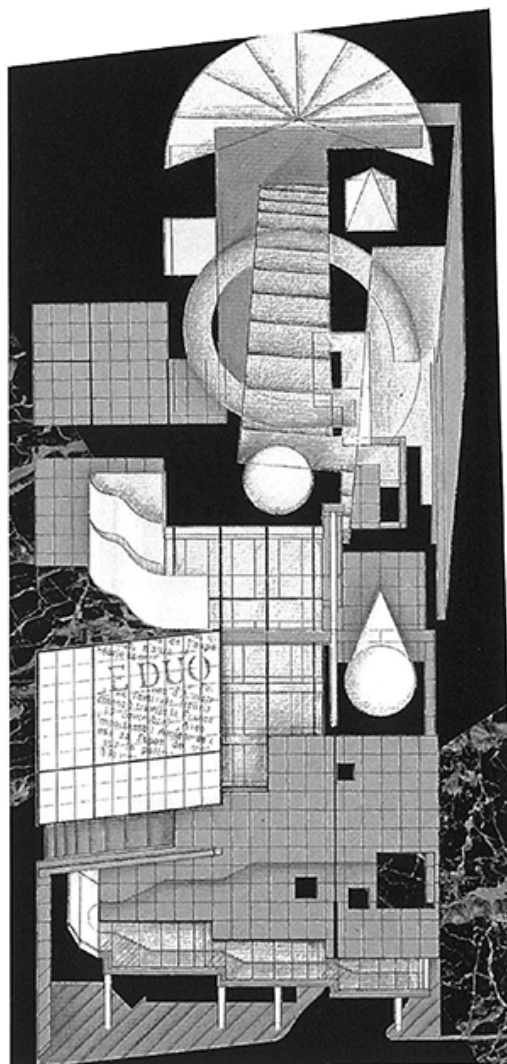
オザンファンのアトリウム コルビュジエ作

に対する現代的な解答だったのに対して、スパイラルビルは「青山」という場所の反映であり、もう少し大きくいうと、「現代東京」をテーマにしています。

戦前は青山は現在のスパイラルのある所も含めて、静かな住宅街だったわけです。青山が質的な変化を遂げはじめたのは、御承知のように一九六四年の東京オリンピックの頃です。第二次世界大戦の空襲で焼野原になって大したビルもなかったのが、駒沢にできた競技場群を都心につなげるという大義名分によって道を拡張したわけです。しかし、この地域がアパレル産業やイメージ産業の中心になるのは、六四年から八〇年近くまで十数年の時を待たなくてはなりません。

ちょうどスパイラルが計画されはじめたのは、今からおおよそ六年前の、一九八〇年頃だったと思います。当時、ワコールが何

SPIRAL IMAGE COLLAGE



か新しい会社のイメージを表出するものをつくりたいということで、設計を担当することになった私が呼ばれたとき、塚本社長（現会長）は冒頭、「何か、どこにもないものをつくってください」といわれたことを覚えています。

当初、われわれも新しいビルに対してはっきりとしたイメージを持っていたわけではないし、青山には特徴的な地勢があるわけでもなかった。しかし、周辺にかなり高層のビルが建ち、表参道を中心に、さらにエネルギーが増大していくだろうという予感だけは持っていました。

建築については初めから多機能を持った複合ビルというプログラムがありましたが、それをどう表現するか、つまり古典的な秩序の体系ではなく、むしろさまざまな要素の一見不安定なバラ

ンスのうちから成り立っている都市の中に、どのようにビルを表現していくか、これが建築の基本的な概念としてしだいに浮かび上がってきました。

次に建築のヴォキャブラリーが問題になったわけですが、私自身が古典的な対称性の強い建物より、むしろフラグメントによる非対称的なバランスに対して興味があったので、それに固執することとしました。二〇世紀初頭に展開したモダニズムと近代建築のなかにあるファミリーなエレメントからアンファミリーな全体をつくることをこの建築の構成原理にしたわけです。

エレメントは抽象的な立方体、球、円錐、ピラミッドなどと同時に、コルビュジエが初期の建築作品で使ったアイコン、すなわちプロティオカ、フリーフォームなどを用いているし、オザンファンのアトリウムにあるような半透明のスクリーンも使っています。また、ファサードのサ

ツシのリズムはフィボナッチ数列によって運動を表そうとしています。エレベーションで見るとこれらの断片がいろいろなところに組み合わさっているわけで、ひとつの強いイメージを結び得ないデザインなんです。

こうした表層とは違って、建築の空間構成になってくると同じ原理だけではない。そこには物語性、つまり、あるシーンとか、場面の連想ということが必要になってきます。たとえば、一階のカフェは、一九世紀のウィーン風で、意図的に暗い空間にしている。でも、奥には一転して上から光が落ちてくる明るい空間をつくり、その対比を演出しています。

この円形の空間は外部空間の延長としてとらえています。つまり、自然光によって外部性を強く意識させること、石を使い、基部と胴部による最も基本的な建築の構成を表しています。間口三〇mに対して、奥行き六〇mという敷地の関係から、中にいかにして人を引き入れられるか、そこで、奥の方を明るくして変化をつければ人も引き込まれやすいのではないかと、心理効果をも狙っているわけです。

一方、道路側に、ファサードに面して二階、三階に昇っていく階段があります。中の人を二階を昇る時に青山通りを意識し、同時に通りからこの階段の人の動きが見えるというように、ある意味でこの場所のパブリック性を表出したわけです。

劇場に行くときは少し準備段階があったほうがだんだん気分的に盛り上がるものです。非日常的なイベントに遭遇する前に準備段階としてある種の物語性をつくっておきたい。そこで使われる建築のヴォキャブラリーはモダニズムです。でも、三階のホワイエまでいくとアールデコの空間が出てきます。そしてホールの中に入ると今度は黒い空間があるという展開になっています。

スパイラルは一種の商業ビルですから、下から上まで統一したスタイルを持たずに変化のある空間のほうがいい。ある特定の建築家がかつていたことから、一本の線はつながっていると思いますが、少なくともインテリアの決定に関しては限られた範囲の中でできるだけさまざまな様式を使っている。五階のエレベーターロビーもアールデコ風で、中に入るとフランク・ロイド・ライトがジョンソン・ワックスビルで用いたガラスチューブ（この場合はアクリルチューブ）を使い、また食堂部分にはモリス商会ビルの半円形のアーチが途中で切断

スパイラル3階インテリア ガラスチューブ



されたのをというように、結構楽しくやっています。ただ、屋上庭園に関してはもうひとつ別のテーマがあります。「去年マリエンバート」という映画のフランスのガーデンスタイルが印象に残っていて、少しシュールレアリスティックな屋上をつくりたいと思いました。

特に大都市の中ではよくあることですが、常に喧騒に満ちた道路のレベルからちょっと屋上に上がったりとすると、人の動きもなく、静けさに支配された一瞬時間の静止した状態を経験することがあります。この屋上はそのような雰囲気を用意しています。

そこで幾何学も樹木も、東京ではなく空間的にも時間的にも異次元の雰囲気をつくり、ある種の物語の断片を抽出してきました。建築の構想においていくつかのシーンを中心にして、残りの部分をオーガナイズしていくことは、ちょっと名画といわれるものをいくつかのシーンの組み合わせで記憶していることに似ています。黒沢明にしてもエイゼンシュテインにしても、彼らの映画にはいくつかの非常に感動的、印象的なシーンがある。映画監督もストーリーテラーというよりは、まずシーンを構想して、それをつなげるために物語が必要であり、演技者が必要というように考えることがあるのではないかと思います。

この建築の大きなプログラムに、建物全体を一種の美術館のように見立てることがあります。

一番奥にあるアトリウムはパフォーマンス空間と呼んでもいいと思いますが、ここはカフェと空間的に一緒になっても構わないというように、かなりフレキシブルになっています。

しかし、フレキシビリティといったときに、すぐ無性格な均質空間を想定したりするのではなく、それぞれが特徴を持った空間であり、それがつながっていくというように考えました。それぞれの場所のアイデンティティは建築的に確立して、同時に全体としてつながっているようにしています。

建築は容器ですから風呂敷のようなもので、さまざまなイベントに堪えうることで自体のために、けつて均質空間である必要はないのです。そういういくつかの動機や意図の集合がスパイラルビルのコンセプトだったといえます。いくつかの場所のシークエンスを体験することで、建築のイメージがただひとつのものではなく、いくつが重層したものになっていると思います。

現代都市の中で、いろいろな予期せぬ出来事が非連続的につながっていることに共通するかもしれませんが、それがあある意味で青山のイメージかもしれません。

現代社会が、ある浮遊性とか軽さ、飛翔性を要求している。ことに私自身共感を持っています。でもそういう共感はファサードに出していますが、一方で相反する意図があります。それは建築をちゃんとつくるということです。

これくらいの投資の建物に対して、三年経ったらどうかなくなってしまうというものはつけない。もちろんテンポラリーなものという条件のときはそういう形でつくりたいと思うけれども、すべての建築が暫定的で短時間のうつろいであらばいいとは思っていません。やはり公共的でこのくらいの建物になれば時間の経過に耐え得るものをつくらなくてはなりません。

私たちは工業社会の真只中にいるし、建築の上でもテクノロジーがはつきりとその背景にあります。かつて木や石に対して持っていた職人の情熱を、私たちは同じようにガラスや金属にちゃんと反映できないものかと思うのです。

現在の日本は、高度の工業力を動員し得ると同時に、なおかつクラフツマンシップも努力すれば見出す。このできる貴重な時代にあります。

たとえばアメリカの場合、工業生産品があってもクラフトがないために建築家がディテールをほとんど簡略化せざるを得ない。M・P・ベイがスパイラルを見て、アメリカではとてもこういうものはない、唯一自分が勝負できるのは空間だといっていました。大空間を覆うカーテンウォールの技術は二〇世紀アメリカが生んだけれども、それ以外のきめの細かいものは、よほどお金をかけないとできないし、お金と自由があっても、やってくる職人がいないという状態です。したがって、工業力とクラフツマンシップを総合したものを、現代日本の建築家である以上つくって後世に残しておくべきではないかと考えています。ただ面白いというだけではなくて、ちゃんといつまで経ってもきちんとできているということがやはり大切です。空間というのは不思議なもので、非常に衝撃的な空間でも何年か経つうちに飽きてしまうものがあります。歴史的に偉大な建築は何世紀も時代の審判を受けているから、だいたい悪いものはありません。

現代建築のさまざまな傾向の中で

ポストモダン主義のいくつかの傾向については、歴史的なモチーフを用いるものに対しては私はあまり関心がありません。われわれに

スハイラウ屋上庭園



懐古趣味がないとは思いますが、アールデコくらいまでなら現代の材料によっても演出できないことはないのですが、それ以前のは形はできても材質的につくれません。

それを塗装や色彩でやるという、たとえばグレイブズなどがやっていることは、私には無縁です。

建築の物質性は重要なことで、正面からこれに對峙していかなくてはならないと考えるからです。むしろ、鉄やガラス、金属、プラスチックなどの本来持っている質感をどういう形で抽出できるかというこのほうにより興味があるといえるでしょう。これは石、煉瓦、木を使ったかつての建築家が對峙した問題と同じですが、おのずから使う様式は限定されてくると考えます。

われわれが使わなくてはならない素材や工法の現在性ではできるだけ持たない。ただそれを直截的に出すか、間接的に出すかは人によって分かれるところです。おそらく現在は両方許容しているのではないかと思っています。

ハイテクといわれる建築も実際にはかなりローテクだし、人間の恣意的な部分が多く、機能的な結果でもなんでもない。でもそこが建築が建築的である所以でもあります。むしろ、ハイテクという言葉の本質はロマンティックなのですよ。

今、神宮に機械情報産業記念館(仮称)というハイテクの産業の展示館を建てる計画を進めています。ハイテク機器の展示室、会議室、オーディオ・ヴィジュアルコンピュータの情報センター、レストラン、カフェの複合ビルです。スパイラルがアートのコンプレックスだったのに対して、こちらはハイテク文化・産業のコンプレックスです。東京都の体育館、幕張メッセも同様で、それらを総合すると、スパイラルの系列でかなりシステムティックに建築をつくりつつあります。

一方、ポストモダン主義がわれわれに教えてくれた一番ポジティブだった点は、モダン主義に対する批判精神であったと思います。そのひとつはモダン主義が持っていた欠陥に対する批評で、たとえば空間の均質性、スケール感の欠如などです。モダン主義は装飾を否定したとたんにディテールまで失って、無味乾燥になってしまいました。ディテールによって材料の生命感を引き出すことがアンサンブルを生み出すということは大変クラフト的なやり方ですが、たとえばカルロ・スカルパなどが、様々な材料を組み合わせ豊かな建築をつくっていました。

後期近代主義やモダン主義が忘れたものを新しい時代の中で再生、新生できないか。私自身はモダン主義のヴォキャブラリーの中でこのことを考えています。

発行日 —— 1988年6月1日
発行人 —— 塚本能交
発行所 —— 株式会社ワコールアートセンター
〒107東京都港区青山5-6-23
TEL.03(498)1171
発売元 —— 株式会社求龍堂
〒102東京都千代田区紀尾井町3-23
文藝春秋ビル9階 TEL.03(239)3381
印 刷 —— 大平印刷株式会社

