COM Vol.16 2002

NISSEI PARKING SYSTEMS

CONTENTS

● Front Line［建築家インタビュー］●

團 紀彦 …… 3

● Arrangement［導入事例］●

JAパーキング …… 8

昭和ビル …… 10

信金中央金庫ビル …… 12

● New Line Up［製品情報］●

前面空地利用・縦列型 ELパーキング ／COM プレゼント …… 14

● Another Project［他事業部紹介］●

福島県文化財センター白河館「まほろん」 …… 15

comトーク　海辺のリラックスできる街が好き ・はしのえみ・

ハワイが大好き。恥ずかしいけど好き。仕事で行って、プライベートでも絶対行きたいと思って行きました。泳ぎは苦手だけど浮き袋に身体を預けてプカプカしているだけで、顔が笑っちゃいます。海沿いの道路を車で走ると、海の向こうに虹を発見することが多いのも楽しい。時にはダブルでかかってたり、車のナンバープレートにも虹がデザインされているんですよ。知ってました？

海辺が好きなのは子供の頃、よく父に連れられて、家族で釣りに出かけたことが影響しているかもしれません。海を渡ってくる風には不思議なリラックス効果がありますよね。

私の友だちが建築家を目指しているのですが、彼女と出かけると「ああ、こんなところに着目するんだ、すごいな」って思います。私達がその日の自分の演技やトークのバランスについて考えるように、彼女はお部屋のインテリアや建物の並び方についてのバランスを考えている。今、女性の建築家が増えているそうですが、彼女たちが活躍すると男性とはきっと視点が違う、優しくてキレイな街並が増えてくるのではないかと、ちょっと楽しみにしています。

自分で車の運転をしないので、駐車場や車についてあまり考えたことはないのですが、優しい街並には、きっとそれに似合うおしゃれな駐車場の形というのもあるのではないかと思います。お気に入りの絵本にでてくるような街並は実際にはなかなかみつけられないでしょうけど。

ずっと、絵本を集めているんです。夜、眠りにつく前のお楽しみなので、子供向けのカラフルで元気な絵本ではなくて、静かな色合いの、一見、ちょっと暗い絵本ばかり。

中でもおすすめはグリム童話の「12人のお姫さま」（絵／エロール・ルカイン）。是非、読んでみて下さい。

はしのえみ Emi Hashino

■1973年鹿児島県生まれ。'91年欽ちゃん劇団第1期生となり第2～第5回公演に出演。「王様のブランチ」（TBS）他バラエティ、ドラマ、CMと幅広い活躍で広いファン層の人気を集めている。「欽ちゃん劇団でみんなと一緒にひとつの舞台を作り上げて行く楽しさを知りました。今後はお芝居やドラマのお仕事をもっとやって行きたいですね」

團 紀彦

建築家インタビュー

ランドスケープのデザインと建築設計とは同一のものだ。自然環境、地形、人間、文化、そして機能。すべてのファクターを調停する知恵はどこから生まれるのか。

Norihiko Dan

建物だけを考えることには興味が湧かなかった。

コルビジェのデッサンがもたらした啓示。

“建てること”に執着を見せない学生は、建築科では奇妙な存在だった。

それは、建物というフィギュアだけに執着せず、グラウンドの質を高めること。

環境と建築物との一体化がテーマと語る建築家は、

今、京都の西京極に、プールを宿した緑の丘を建てている。

プールを作るために掘った大量の土で緑の丘を作る土砂の行方までデザインする、ランドスケープのなかの建築。

私が今手掛けている仕事は、京都市のスイミングプールです。仙田満先生と共同でコンペティションに出して最優秀案に選ばれたものです。スポーツアリーナに隣接した3・6ヘクタールの敷地で、全体に緑の丘を形成する設計になっています。これまでの施設ですと、建物とランドスケープが別れていましたが、そうではなく、建物とランドスケープを合わせて緑の環境をつくろうと考えています。

プールには、どうしても地下に大きな機械室などが必要で、地面を深く掘らなければなりません。その掘った土を活かして、こんもりした丘を作り、そこに建物をはめ込みます。そして建物の屋上を緑化して、ランドスケープと建物を一体として視覚的につなげたい。どこからどこまでが建物で、どこまでが庭園で、という境界を作りません。

今までは、その敷地が整備されるまでに、どう作られたのかということに無頓着でした。意味なく山を削り、平らに整地して、「さあ、建てましょう」と、そこから建築家の仕事が始まっていました。大量の土を運び出すときには、環境に悪影響を与えてしまいます。土木工事によって、建築家の預かり知らないところで、新たな環境破壊が起こってしまうのです。

私は土地とか地形に対して、お膳立てをしたあとに建築家が出ていくような仕事は、あまり好きではありません。そもそもその土地の成り立ちなどに興味があります。このような視点からみていくと、地形の特長や風土を活かしたり、更には守れる環境も沢山あると思うのです。

ですからこの京都の設計では、パーキングも丘の中に入るような感じで設計しました。このパーキング等が入る施設の上は緑化された屋上で、地表から顔を出す部分は空気や光を取り入れるところに限っています。

〝場所〟が持つ文化や個性と同化しつつ魅力的な表情を見せてくれる建築を目差す。

歴史的に見ると、地形を活かしながら建築物を建てるという考え方は昔からありました。現代は逆に、だんだん少なくなってきています。西洋の砦や城郭を遠くから見ると、その土地の岩や材料を使っていることもあって、地形と同化した岩山にしか見えません。日本でも桂離宮や高野山の伽藍配置などは、全体の地形など周囲の環境と一体化した設計になっています。

現代ではこうした建築物を建てようとすると、まだ何を建てるか決まっていないうちに真平らにしてしまう。どうしてこうなってしまったかと言えば、技術的な問題というより、制度にあるんです。伝統的に西洋にも日本にもいい文化はあるのに、それが継承されにくくなってきています。日本の環境がどの地方に行っても均質化してしまっているのは残念なことです。たとえば、団地の作られ方でも、ある団地の中の写真を撮ってそれが埼玉か、千葉か、あるいは沖縄かわからない。その地方の文化やその場所が持っている特性をもっと活かしていくべきだと思います。

今まで建築家はそういった地盤から上の話だけを扱ってきました。しかし、その土地と建築物との両方が一体となってはじめて環境なのです。

私が以前手掛けた仕事に日吉ダムがあります。これは、京都北西部に位置する治水用のダムでしたが、土木の分野、エンジニアリング的なことまで私も踏み込んで、かなり緊密なコラボレーションをしました。水門の形状などですね。橋も円形にしまして。『円』にはシンメトリーを消す力があります。敷地のどの方向から見ても顔の表情を見せてくれる。ダムの向きと集会場の位置の隙間を、『円』という形状がつなげてくれました。当初は集会所の設計だけを依頼されていたのですが、そこだけ独立して存在する訳ではありませんから、仕事をすすめるうちに自然に他の施設のデザインも、ああした方がいい、こうした方がいいということになって、どんどん広がっていきました。ダムのような大きな構造物になりますと、土木のセクションと、我々建築家が扱う建築の部分とをはっきり分けて仕事を進めることが多いのですが、この仕事ではダムを作る側も、隣地のデザイナーである私の提案をよく受け入れてくれました。

スプリングスひよし　photo by　藤塚光政

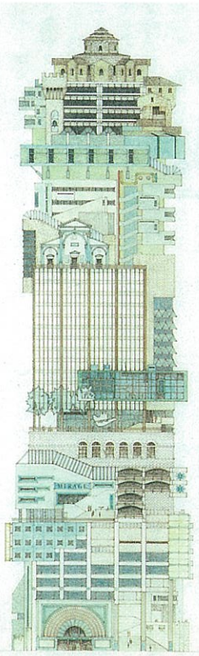
マチスのようなおおらかな線描画。コルビジェが描いたのは、作品としての建築物だけではなかった。

私が建築家を志したのは…といっても、実は最初から建築をやろうとは思っていませんでした。数学とか物理をやりたかった。ところが大学に入って進路を選ぶときに、「建築」と書いてしまったのです。数学や物理よりも建築の方が、実際の社会の中でのいろんな関わりを持っていることが選んだ理由でした。

しかし、実際建築の勉強を始めてみると、なかなかこの世界の雰囲気に慣れませんでした。それよりも八丈島の海に潜って、カンパチの群れなどを見たりする方が好きでしたね。たまたま南の海に出かける機会が多くて、あちこちの海で潜っていたのですが、そのうち魚の造形、色彩があまりに素晴らしいので、「やっぱり、建築はやめよう。人間がいくら考えたところで、自然が生み出すものにはかなわない」と思ったりしていました。

そんな時に、建築をやろうかな、と思わせてくれたのは、ある日、本屋で立ち読みしたコルビジェの作品集でした。ペン画のスケッチなのですが、建物だけではなくていろんなものが描きこんでありました。樹木や、犬や、人と人がボクシングしているところなど、それを見てほっとした気持ちになりました。そこには空間がありました。全体があって、そのなかに建築もある。

それまで私は建築自体の魅力をなかなか感じられませんでした。毎週毎週、建築専攻の学生仲間が物知り顔に、建物を見に行こう、といって出かける集団行動についていけなくて、遅れをとってしまって。大半の人が同じような行動をとるなかで、自分にもそれができるのだろうかという疑問が消えませんでした。でも、コルビジェの本を見て、数学者だって十人いれば十通りの数学者がいるのだから、建築家だって同じだろうと思うようになりました。


学生時代のスケッチ（シカゴトリビューンタワーのための習作II）

建てるばかりが建築家だろうか。建てない方がいい場所なら、「ここには何も建てない」と言ってこそ建築のプロではないか。

建築家とは、創造するプロフェッショナルです。同じく建造物を設計・施工しても土木の仕事では、顔の見える専門家はいません。

技術者として橋を架けたり、ダムを作ったりしているのです。著作権も発生しません。それも問題ですが、建築もともするとみんな建築、建築とばかり視野が狭くなっている。山があったり周りのものがあったり、時と場合によってはそこに建築がない方が望ましい場合もあるかもしれません。そう結論したならそう言える、すなわちここには建てない方がいいと言える建築家でありたいと思っています。それが本物の建築のプロではないでしょうか。

学生の時に設計の課題が出て、いろいろ考えて、ここには何も建てないで芝生だけにした方がいい、と答えたら、先生に注意されましてね。君は建築家なのに何かを作りたいとは思わないのか、と。でも一人だけ助手の方が、見方によっては消極的だけれども、こういう考え方もあるのではないか、と言ってほめてくれて。それは、とてもうれしかったですね。そういう訳で、私は建築科の学生としては、決して将来を嘱望された存在でなかったことは確かです。マイナーでしたね。

イタリアでは、伝統的に弁護士と医者と建築家が三大プロフェッショナルとしてとても尊敬されているのですが、たとえば外科の医者が、手術すればお金になると切ってばかりいたらどうなるのか。信頼されないでしょう。建築家も建てることばかり考えすぎてはいないだろうか。そのために、日本の建築のレベルはとても高い水準にあって、ひとつひとつの建築物そのものは良くても、街並みとして見るとレベルが落ちてしまう。ここに、グラウンドとフィギュアの問題があります。

都市にもグラウンドがあります。グラウンドという言葉は図と地という心理学の図像学で使われた概念ですが、ベースを形作るものを指していう建築用語です。

これに対してフィギュアは、図形性のあるものを指します。均質化したものと、際だつ特徴を備えて突出しているもの。この、フィギュアとグラウンドの考え方は、建築の話だけではなく、何に対しても応用できます。

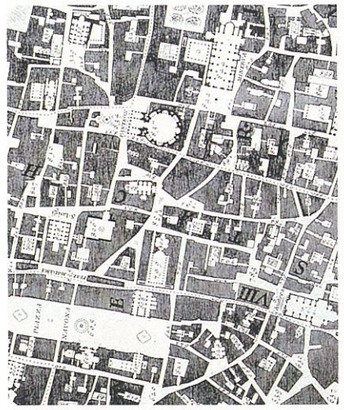
八丈島のアトリエ　photo by　藤塚光政

貧弱な空き地しか持たない日本の都市。建物群から掻き取ってでも、人間のための空間が必要だ。

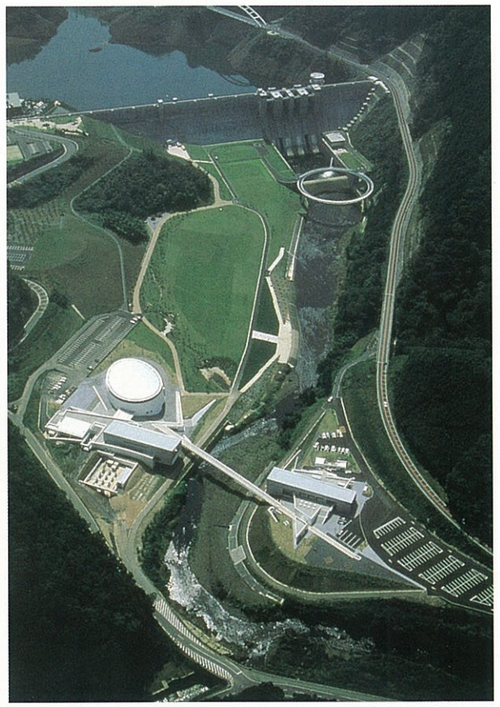
テーブルの上に花瓶があるとします。花瓶がフィギュアで、テーブルがグラウンドです。壁に1枚の絵がかかっているとすれば、壁がグラウンドで、絵がフィギュアになります。グラウンドは、地面とか、基本的にある地形や大地という意味です。都市におけるグラウンドを考えてみると、パリの街並みは基本的に同じ高さの建物が続いていて、突出した建築物は少なくなっています。建物が街並みを埋め尽くしていて、それだけで存在を主張しているものではありません。『ノリの図』を見ていただくとよくわかるのですが、ヨーロッパの街並みでは、建築物がグラウンドで、広場とかアトリウムがフィギュアになっています。この図は、18世紀のローマの街の建物を黒く塗って、広場や道路を白く抜いただけのものです。図形を持っている方が広場で、切り取られる方が建物である。これがヨーロッパの街並みの発想です。

一方日本では建物の回りに空間を設け、塀や植栽で囲んでしまって、建物の立面が直接表に出てきません。建物が塀によって〝分離〟されていて、街路に面しているのは塀だけ。建築物はあくまでフィギュアです。フィギュアばっかり作ってしまって、誰もグラウンドを考えてこなかった。ですから、『ノリの図』の建築物と空間を逆転させると日本の街になります。日本では単体の建築物を塀で囲みますが、ローマでは都市全体が城で、街を城壁で囲んでいる。2000年前からの都市ですが、あまり緑を植えません。城壁のなかになるべく密集させて建物を建てようとしています。そのかわり、郊外に広々としたヴィラを持っています。日本の街の方が、緑は多く植えられています。そしてかつての武家屋敷や寝殿造りの構造を、現代にそのままあてはめて、高層マンションを建てても回りに塀を作ってしまう。塀の中は浴衣1枚で出て行けるプライベートな空間です。

日本では公共に面しているファサードという概念が希薄なんですね。どちらかといえば塀の方が、信長塀だとか、竹垣とか公共との境界線になってきました。まず塀が見えて植栽が見えて、建物は屋根がちょっと見えるだけ。歴史的に建築物は街路に出てこなかった。そこに、いきなり都市が高密度化して建物が直接街路に面するようになって、困ってしまった。どうしていいのかわからない。千年前を参考にする訳にいかない。材料の面でも木から鉄骨、コンクリートと変化がありました。今は過渡期だと思うのですが、文化的にも混乱してしまっている。都市空間といった場合に、東京では寂しいことに、余ったスペースが都市空間となってしまっていますが、無理して掻き取ってでも、人間がいる場所をもっと作るべきかもしれません。


ノリの図

旧軽井沢倶楽部ハウス　photo by　新建築社 写真部


スプリングスひよし　photo by　藤塚光政

「調停（mediation）」が大切なキーワード。環境と人間との調停作業こそグラウンドデザインだ。

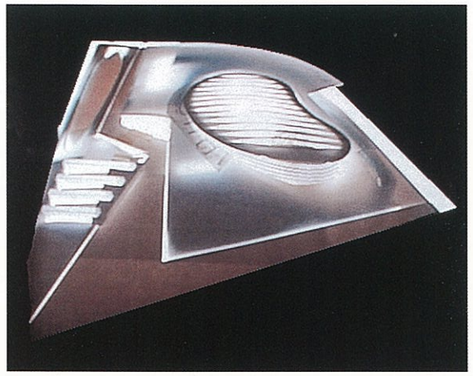
私が好きなのは、古い建物とか廃墟ですね。言われてみれば、人がそこにいたとわかるほど緑に覆われていて、城の城壁だけが残っているようなところです。日本でも外国でも、そういう場所が好きですね。スペインのアリカンテの岩山とか、沖縄の中城とか。時間の中で建築物が自然に戻っていっているところ。人間の痕跡が何にもないよりも美しいと感じます。ほっとする魅力があります。そのあたりに、これから新しく作る環境を考える上でも学ぶことが多くあります。

古いものがどんどん地形と一体になっていく様子を見ていると、自然を壊して新しい建物を作る意味について考えてしまいます。華奢で脆いものを作ることよりも、大地とかグラウンドを良くするような仕事をしていきたいですね。その際〝調停〟という言葉がキーワードになると思っています。建築はもはや単なる都市の一部分ではなく、それを超えた重要な役割を都市計画上担っているといえるでしょう。都市のグラウンドを人間のためのポジティブな空間に還元するためのメカニズムを考案することが、現代の建築家に求められていると考えます。

これまでも都市計画を考える視点として、いくつかの方策が採られてきました。その基本的な視点として「分離」というアプローチがあります。これはAとBという異質な領域の間に遮蔽物を置くか、それらを遠ざけることによって両者の交渉を断ちます。また「同化」というアプローチでは、どちらか一方を他方と同質なものにしてしまいます。私自身はこうした視点とは異なり、第三のアプローチとしてAとBの差異を認めながら、ある種の因子を介在させることによって、両者の共存を可能にする「調停」があると考えます。

例えばパリやローマで見られるような古い街並みは、その連続性を保つために軒線を合わせたり様式を統一したりすることで「同化」の考えを示しています。これに対して「調停」は、これらの方法の中で最も微妙で、現代的な可能性を秘めているように思われます。

グラウンドのデザインとは、環境と人間が共存できるような知恵を出して〝調停〟していく作業ともいえます。建築家として作品、作品というのではなくて、その街区をどのような街並みにするのか。どこにでもあるような街並みだが、愛着が持てる。散歩していて楽しいと住民の方が思うような街を作ってみたいですね。


環境デザイン研究所・團紀彦建築設計事務所:共同計画西京極体育施設計画
西京極総合運動公園プール棟他新築工事設計競技（一等）

環境を守るパーキングシステム

日本の地下駐車場システムというのは、世界の中で最も進んでいる分野だと評価しています。すべてが密集している都市の中で、どうやって車の社会に対処できるかという課題へのひとつの答えでしょう。地下の有効利用というのは、今後ますます重要になってきます。地下に構造物を作ることによって、地上のスペースや環境をフリーハンドで考えることができるからです。すごく重要なテクノロジーだと思います。パーキングは都市計画上欠かせないものですし、1階部分は主要なファクターが占めざるを得ませんから、タワーにするか、地下にするかという選択になるでしょう。いま仙田満先生と手掛けている京都のスポーツ施設では、100台のパーキングを、丘の中に設ける計画です。これも表面からは見えないように埋設した形を考えています。

PROFILE

1956年　神奈川県生まれ
1979年　東京大学工学部建築学科卒業
1982年　東京大学大学院修了
1984年　米国イエール大学建築学部大学院修了
1993年 ～1997年 東京工業大学工学部建築学科 専任講師
現在　團紀彦建築設計事務所主催

株式会社團紀彦建築設計事務所　http://www.archinet.co.jp/dan/
クリエイターズチャネル　http://www.c-channel.com/c00030/

主な作品

1989年：新島グラスアートセンター
1991年：STRADA
1993年：神山町インテグラル
1994年：八丈島のアトリエ

主な受賞

1979年:東京大学卒業計画賞
1987年:第一回吉岡賞
1995年:日本建築家協会新人賞
1999年:日本建築学会賞業績賞