

“現場の哲学”を重視すべきだ。

柳澤孝彦 × 古谷誠章

Takahiko Yanagisawa | 建築家 | ゲスト × Nobuaki Furuya | 建築家 | 聞き手

画家志望の少年が芸大建築科へ

古谷 | 今回の「続々モダニズムの軌跡」シリーズでは、毎回、「どうして建築家になられたのか」という動機から何うことに決めていまして、その辺の話からお聞かせいただきたいと思います。

柳澤 | 私が建築を選んだ動機は、笑われてしまうような単純な動機でした。そもそも、高校の頃は画家になりたくて、夏休みも返上して芸大を目指して毎日デッサンをしていました。ある時、高校の先生に見てもらったら「このデッサンではちょっと入りにくいな」と言われまして、ふと、建築なら入れるかな…と、それが建築に舵を取る極めて単純なきっかけだったと思います。今から思えば祖父が菓子職人として、その脇で子ども心に和菓子の創作的で職人的な過程を手伝いながら見ていたこと、また、骨董好きな祖父の好みなども環境要因かもしれません。もう一つは、中学の時に非常に物理が好きになりまして、実験とか、あるいはラジオづくりに夢中になって、抵抗とかコンデンサーのような部品を買いに行くわけです。結構な値段になって、びっくりしたのですが、よく考えてみると、デザインや配色の良いものだけを買っている。だから機能にならないんですよ(笑)。デザインもののコレクションになっていたということです。

古谷 | なるほど(笑)。

柳澤 | 結局ラジオは、鉱石ラジオしか出来なくて、真空管のラジオはどうも出来ずじまいでした。ですから今、考えますと、興味が無意識のうちにデザインに向いていたのかなという気がするんです。好奇心は非常に旺盛でした。今も旺盛のつもりですが、画家になりたかったこともありまして、美術にはそれなりの興味はありましたが、高校の頃はクラシックにちょっとのめり込んで、音楽にも興味がありました。そんなことが建築家に向か

わせる要素だったかもしれません。

古谷 | ご家族には特に建築の方は…。

柳澤 | おりませんでした。突然変異ですね(笑)。

古谷 | 僕も実は全く家族に建築関係はいないんです。それからもう一つ、面白いことに、僕もラジオ少年で、かなり夢中になりました(笑)。でも、もともと絵が好きで、そこへ物理が加わるというのは、建築家の中ではよくある動機づけだと思いますが、芸大の建築を目指されたのは、本当は画家になろうとしていたから「じゃあ建築の中では芸大だな」と思われたんですか？

柳澤 | そうい感じでしょうね。

古谷 | お仲間もずいぶんいらっしゃったんですか？ 芸大の油絵とか、そういう方面に進まれた方が。

柳澤 | 私どもの高校の同期では、5人で芸大を目指していたんです。そのうち2人が海に憧れて途中脱落、1人は商船大学、1人は水産大学にいて、その分野ではその後、かなり活躍しました。残りの3人のうち1人は彫刻、1人は油絵、それから私が建築。その仲間毎日絵を描いていましたが、高校の先生は、油絵にいった彼はカラリスト、私はスタイリストだということです。ということは、構成派という意味でしょうね。それを聞いて、私は油絵よりも建築の方が合っているというサジェスションではないかと受け止めたのです。

古谷 | 建築科にいてみてどうでしたか、大学生活は。

柳澤 | もう、のっけから大波乱でした。受験の実技は国立博物館の表慶館の写生でした。私は得たりと絵画的スケッチを描き上げて、良い絵が描けたと思っていたら、同郷の先輩・三沢浩さんが提出直前に来て「柳澤、何をやっているんだ。隣を見ろ」って言うんです。隣はまるで図面のような真つすぐな線できちんと描いているわけです。それでもう一浪です(笑)。絵を描いてはいけないうんだったと思います。非常に無知でした。私は長男ですから、東京に出る身分でもなく、一回だ

けの試しが、とうとう捲土重来で次の年に合格してしまいました。入ってからは実技が多くて、興味がそそられっぱなしでした。自分の部屋のデザインや、東大黒門のパスから始まったわけですが、田舎出の私には、上級生の洗練された都会的センスがまぶしくもあり、かなり影響を受けました。

古谷 | 建築はまんざら合わなくもない、とお思いになりましたか？

柳澤 | そういう感じはありましたね。

古谷 | 学生時代はどこにお住まいだったんですか？

柳澤 | 上石神井に寮がありました。外語大用の校舎でして、外装は羽目板、中は木木板だけで、仕上げをしていなかったんです。ですから隙間から太陽の陽が落ちてくるような部屋で、2人1部屋の二段ベッドでした。冬は寒くて寒くて…。私は芦原(義信)事務所にいった沢田(隆夫)と同部屋でした。その隣が宮脇檀、それから日建にいった坂田(義雄)でした。

古谷 | そうそうたる方々ですね(笑)。

柳澤 | 寮で非常に面白かったのは、建築だけじゃなくて美術、音楽の連中も入っていたことです。指揮者や声楽家を目指すような人もいました。パーペルで体を鍛えて発声練習をしている、有名なオペラの栗林(義信)さんも同じ寮でした。多士済々でしたね。

古谷 | 柳澤さんのお話やお書きになったものを通じて感じるの、美術関係にもものすごく交友が広がって、現にそういう関係のお仕事もされていますね。やっぱりそれは芸大で培われたものでしょうか。

柳澤 | そうですね。高校の頃から抱いていた画家を目指して毎日、絵を描いていた当時の、世界の画家や美術への興味も大きいと思います。また芸大と芸大寮での美術や音楽の友人との交流もありますね。それはともかく、大学は吉村(順三)先生、吉田五十八先生、山本学治先生、今から考えれば最高の先生方にご指導いただいたわけですが、私はアルバイトに精を出しておりまして…。

古谷 | 芸大時代にですか？

柳澤 | そうです。長男ですから1人東京に出て、悠々としているわけにはいかなくて、先輩がいる設計事務所において、アルバイトをやっていました。ですから、しっかりと建築を学んだという感じじゃないんですよ(笑)。でも、課題がすごく厳しかった。次々に出される課題を、いつも寮で徹夜でやりました。定時まで提出しないとピハインドになって、遅れた分だけ減点になるんです。上石神井寮から西武線とタクシーを乗り継いで滑り込みで提出した…とか。今から思えば、その時の課題は設計の思考を深めるための貴重な体験だったと思います。吉田、吉村両教授のクリティークは、一人ひ

とりの課題に2人掛かりでチェックをかける厳しいものでした。

研修の時から囑望された竹中工務店時代

古谷 | 柳澤さんは芸大から竹中(工務店)にいかれたわけですが、これはどういう動機だったんですか？

柳澤 | 私たちのクラスは16人でしたが、そのうちゼネコンは2人だけ。1人は清水建設にいきました。私は設計事務所に行く前に、いってみれば建物の解剖学を習おうという気持ちがあったんです。建物がどういうふう組織されているか、どうやって出来上がるかをつぶさに見ながら設計したかったんです。建築のDNAを知ろうというところでしょうか。ゼネコンでは竹中が一番、設計に重きを置いている会社であることが分かりましたし、先輩が1人入っていましたので、説明を聞いたして「ぜひ受けさせてください」と総務部長にお願いして試験を受けました。芸大から竹中に入った人は、ずっといませんでしたから…。

古谷 | それまでにアルバイトで竹中にいったことはなかったか？

柳澤 | 竹中はないですね。しょっちゅういっていたのは池辺陽先生で、先生が設計されたご自宅(No.17)にいて、模型をつくっていました。コンパクトな住宅に、確たる新しい空間デザインを感じ取ることができましたし、親しみ深い先生とのやりとりも、とても楽しかったです。

古谷 | 当時も今も、芸大からゼネコンに進むのはやっぱり少数派ですよ。

柳澤 | 少ないですよ。ほんの2、3人だと思います、私の後も…。

古谷 | 実際に竹中にいかれて、どうだったんでしょうか。相当、実績を上げられたわけですから、かなり性に合ったとは思いますが…(笑)。

柳澤 | 意外にアーキテクトマインドが横溢している…という感じがありましたね。

古谷 | どんなふう？

柳澤 | 竹中に入りますと1年間は大阪で研修があるんです。設計部に入って、大先輩の中で実際に仕事をするわけです。当時は小川(正)さんが設計部長で、次長が岩本(博行)さん。三宅坂の国立劇場をやられている人たちから、実務の傍らに語られるデザイン論やディスカッションは実にホットなんですよ。研修中とはいえ、強い印象を受けました。また、横溢するアーキテクトマインドが、実戦の中につくり込まれていくというシーンに、心の高鳴りを覚えましたね。それから、新入社員がグループを組んで、住宅を設計させられました。私

芸大から竹中工務店に行くのは少数派ですよ — 古谷



まず、建築の解剖学を学ぼうという気持ちがあったんです — 柳澤



飯野ビル床デザイン[写真:TAK建築研究所]

はプランのまとめ役とパースを担当しました。その後、配属が決まるわけですが、岩本さんから「お前は当面はパースを描け」と言われたんですね。

古谷 | パースを上手に描きすぎてしまったんじゃないんですか？

柳澤 | そうかもしれません(笑)。「私はパースを描きに来たんじゃない…」と言ったら、「グダグダ言うな!」と叱られてまして、それで竹中式のパースを5枚くらい描かされました。それから設計部に戻り、初めの仕事が村野(藤吾)先生が設計中の関西大学で、タイルを裏張りにする建物を手伝いました。ところが途中から、東京が忙しいからという理由で2人が半年で東京に呼び戻されました。今、再建中の飯野ビル、あそこの現場設計に突っ込まれたんです。伴野三千良部長とものみちろうがトップでした。そこでの最初の仕事は駐車場の横断勾配の計算でした。タイガーの手動の計算機を使って…。大きい現場でしたから、その後、1年間は便所と階段だけでした。壁の下塗りをふかしてまで左右上下のタイル割りを完璧に割り付けるとか…、そういう便所を幾つもしました。階段も一段ずらすと、下から見えてきれいな割付になるんですよ。

古谷 | 段裏ですね。

柳澤 | そう。一連のそういうものが終わって、最後は受付カウンター、床のデザインでした。印象的だったのは、エレベーターケージの内装をステンレスの腐食でデザインしたこと。種々のデザインを重ねた果てに、デザインベースになるグリッドを引いて、さて、それを基準にデザインを展開しようとした時に、小川(貞彦)設計担当課長が現れて「これが良いね」と言って、下地用に引いた単なるグリッドが採用になってしまった(笑)。近年の取り壊しまでそれは動いていましたよ。

古谷 | それらは研修を終えられて最初の年ですか？

柳澤 | そうです。同期のみんなは、まだ大阪で研修をやっていたんですが、私は半年で呼び戻されて、すぐに現場に突っ込まれたんです。

古谷 | それは相当に異例なことですよ。つまり即戦力だったわけですね、上司の目から見て。

柳澤 | どうでしょうか(笑)。ただ当時、2番目に面積が大きいという飯野ビルでしたから…。

古谷 | それは囁望されたというか発見されたというか、目立っていたんでしょうね、やっぱり。

柳澤 | 最後にテナントを1件やらせてもらいました。その間はもちろん現場に出て、鉄骨の上を歩いたりもしました。

古谷 | 芸大の課題は単独でやられたようですが、組織に入れば、当然グループで共同設計になりますね、その感覚はいかがでしたか？

柳澤 | 設計チームの新入りは図面修正からやらされる

わけですが、図面がどんどん変わるので往生した記憶がありますね。「何でこんなに変わるんですか?」と上司に聞いたら大変変わるんです(笑)。当時は手描きですから…。

古谷 | 描き直さなくちゃいけない。

柳澤 | そう。今だとパソコンで描き直してしましますが、その当時は手描きで描いては消し、描いては消しするわけですから、字消しの型板の使い方が上達したくらいです(笑)。図面が真っ黒になるまで直しました。ただ、そういう図面の変化というか、プロセスが身体に染みていく感じは、今でもありますね。設計を進めていく連続性というものが、図面の中につくり込まれるわけですよ。それが蓄積、発展していく…。

古谷 | そうですね。製図板の上でいろいろ推敲した痕跡が堆積していく感じですね。

柳澤 | 設計を深化させていくという記憶の連続でもあるわけですよ。それは良い建築をつくる重要なプロセスだと思っているんですが、今はそれが無い。プロセスの不在です。

古谷 | 確かにそうですね。深刻な問題ですね。それはともかく、その後、ずっと順調に竹中にいらっちゃって、合計すると在籍は25年くらいですね。その間に携わったお仕事の中で、印象に残っている建物は何か？

柳澤 | 例えば、今から思うと手が震えますが、堤義明さんの高樹町の住宅は初の住宅設計で印象深いですね。それから、沖電気の工場群の中の食堂棟をにわかに担当させられて、翌日の朝までに矩計を徹夜でまとめたことも忘れられない。誰に聞くわけにもいかない窮地の中で鍛えられました。そうして、まだまだ思っているけど、どんどんと設計を担当させられました。特に印象的なのは「MOA美術館」^[1]のように、大規模プロジェクトになっていくほど、デザインとともにマネジメントの力の必要性を痛感していったことですね。また「マリオンビル」^[2]では、長期戦とともに複数の異業種のオーナーたちに普遍的なコンセプトで納得を得なければならぬ。こういう場合は、成立過程で人間性まで問われる感じもありましたね。

古谷 | でも、そのくらいになると、柳澤さんの立場は取りまとめ役ですね。いわば長に立たれて、いろいろなスタッフの方を使いながら仕事をなさったと思いますが、ある意味で、もどかしかったりはしなかったですか？

柳澤 | 私はゼネコンの設計部の特徴は3つあると思うんです。それこそ「ゆりかごから墓場まで」という感じで、小さなものから大きなものまで“多種のものが”、“同時に”、“ものすごいスピードで”進んでいる。私が副部長の頃は30件くらいありましたから、動くもの、動かな

いものをパラレルに扱って処理しなくてはいけないうわけです。ダメなものとはとらず見切って、次なる打開点を見出す。ですから、建築家というのはプレイング・マネージャーじゃなければいけないことを実感しました。もちろん組織を動かしていかなければならないし、それを動かすだけのオーガナイザーという立場の牽引力、それらを持っていくにはいけない。具体的にはプロジェクトがきた時の一番初めの取っ掛かりのスケッチ、それがひとつの起爆剤だったと思います。

古谷 | それはご自身の描かれるスケッチのことでしょうか? まずご自分でなさるわけですね。

柳澤 | そうです。今でもスケッチから始めます。しかし「スケッチは天気予報だ」とも言っているんです。今日の結論、明日の結論と積み上げていく。これは絵画と通底していると思うんです。絵は描き進める刻々で結論が出るわけで、結論のシグマは、時間があればともなく続くわけです。どこかで区切りをつけなきゃいけない。

古谷 | なるほど、建築も同じですよ。ところで、聞くところによりますと、柳澤さんのご指導ぶりは大変、厳格だったそうなんですが、部下の教育はどちらかというと厳しく叱って育てていく方ですか、それとも褒めて育てていく?

柳澤 | どちらでしょうか。ただ、率先型だったと思います。私は当時、400名ほどの設計部の長でしたが、竹中調にすべてをまとめていくつもりはなくて、「設計部は動物園のごとし」と言っていました。種々の個性が百花繚乱でよい。ライオンもいればウサギも…という具合です。ただ、おのずと竹中的なテイストを帯びてくるものだと…。とにかく先ほどの3つの要素が交錯しておりますので、あんまりゆったりしている雰囲気はなかった。せっかちなんでしょうね、早く結論が欲しい。とりあえずの結論が出ないと次の進展がないと、今でもそう思っています。ですから、ひとつのものでも、最後のディテールまで読みきらないと、良いかどうかは分からない。

古谷 | どこかまで行き着いてみないと…。

柳澤 | 今も模型をしょっちゅうつくります。空間構成の早い時点での見極めが欲しいわけです。それはやっぱりCGではかなわない空間性が、模型には厳然としてあるわけですよ。

古谷 | ありますよね。CGでは絶対に追いつかない。

柳澤 | こうすれば後ろが見えるとか、そういう空間性は小さい模型でも分かるわけです。今はアイレベルで画像を映すソフトがありますけどね。若い連中にも「早く模型をつくれ」と言うんですが、模型は建築主に出すためのものと思っている者もいるんです。そうじゃない(笑)。模型をつくってみないと分からないところがある。

それは、空間の形だけを見るのではなくて、その中で振る舞う人々の情景をそこに思い描くことなんですね。そこには声や音があり、動きがあり、光、陰があり、熱気や温度があるはずなんです。

古谷 | そうですね、ありますね。

柳澤 | 模型でチェックしても、本物が出来てみると、その段階に至っても、なお「これは?」という場合もありますでしょう。ですから、原設計を絶対変えないというわけにはいかない。そこには“現場の哲学”というものがあろうと思うんです。姉齒問題以来、大変な時代になってしまったと思いますね。

古谷 | 本当にそうですね。やみくもに変更はいかんとやられても、私たちはとても困っちゃいます。

プリンシパル・アーキテクトになって “二国”のコンペを担当

古谷 | いよいよ「二国」^[3]のお話を伺いたいと思います。竣工した順序でいうと、ちょっと違うかもしれませんが、プロジェクトの順序でいうとやっぱり二国が大きな転換点になりますね。まずコンペの時の話からになりますが、私も応募しました。忘れもしない1986年は、私が早稲田の穂積(信夫)先生のところで助手をしていた最後の年で、4月から広島近畿大学にいき、すぐに文化庁の研修でマリオ・ポッタの事務所に出るんです。あの年はその少し前に湘南台のコンペもありまして、最後だから両方やりたいと思いました。二国のコンペは提出が4月の15日で、僕は4月の1日に広島に赴任しましたから、最後の大詰めのところは広島と東京を行ったり来たりしてやったんです。その後、結果が出た日に、柳澤さんたちの当選案をパースで見ることになるわけですが、「なるほど、そういうことだったのか!」と驚いたんです。柳澤さんたちのパースには交差点から見たところにタキシードの男が立っていたんですよ。僕たちのパースにはいなかった(笑)。いまだに「あのタキシードの男に負けた」と思うほど印象的でした。あのコンペは要綱が公開されてから、半年くらいで締切だったと思うんですが、資料を読みますと、実は柳澤さんたちはずっと前から研究し、構想を練られていたんですね。

柳澤 | そうです。竹中では東京、大阪、名古屋で出せという社命でした。たまたま私は、初代のプリンシパル・アーキテクトの1人を命ぜられたばかりでした。実は、当時、「400人を統率するのは、1人の部長では大変だ」という組織論が交わされていて、結局、デザイン・プリンシパルと設計部長を二頭立てにするのが良いのではないかという組織改正があったんです。です

ひとつのものでも、最後のディテールまで読みきらないと、
良いかどうかは分からない
——柳澤

古谷がまだ行き着いていないと…

古谷

1——熱海MOA美術館[1981]竹中工務店
2——有楽町マリオン[1984]竹中工務店
3——新国立劇場[1997]柳澤孝彦+TAK建築・都市計画研究所

新国立劇場

所在地:東京都渋谷区本町1-1他
 設計:柳澤孝彦+TAK建築・都市計画研究所
 敷地面積:25,500m²
 建築面積:19,489.29m²
 延床面積:68,879.22m²
 規模:地下3階、地上5階、塔屋1階
 構造:SRC造、一部S造
 工期:1992.8-1997.2
 オペラ劇場[写真:吉田誠]

から私は、メインのプロジェクトのデザインのブラッシュアップを分担しました。そこに二国コンペでしたから、コンペ担当ということになりまして、4-5人ほどのチームで動き出しました。まず、世界に眼を向けると、伝統的な劇場から近代の劇場、それから舞台芸術の活性化という意味でも、ドイツが一番お手本になると私は見ました。そこで、ドイツ語のできる部下がいましたので、彼をドイツのハラルド・ダイルマン(Harald Deilmann)という設計事務所に派遣したんです。当時はアドルフ・ツォ

ツマン(Adolf Zotzmann)というハンブルグ出身の舞台機構の世界的な権威がいて、その人とダイルマンが組んで劇場をやっていると聞いたものですから…。あの頃は、日本でも日大の本杉(省三)さんや名古屋大学の清水(裕之)さんが二国の建設の準備をされていて、ツォツマンを呼んで講演会などを盛んにやっていました。私もそこでツォツマンを知りまして、彼の事務所に1人行かせたわけです。結局、派遣してから1年くらいで、ようやくコンペが公開されました。私自身も

何回もドイツへ行って、彼らと交流しました。その結果、二国のコンペは一緒にやろうという話になりまして、結局チームを組むことに決めました。その頃はまだ要綱が出る前でしたから、どんな内容になるかは分からない段階でした。いよいよ要綱が出ましたので、あらゆる角度から世界の劇場の状況などを読み解きながら、オルタネイトの検討を幾つも重ねた末に、4つに絞りました。それがいわば設計の始まりですね。

古谷 | そうですね。4つともその案をかなり詰めていか

れたわけですね。この案でいこうと最後に決めたのは、提出からどのくらい前だったんですか?

柳澤 | 実は初めから私の中では密かに決めておりました。これだなと思っていたのはL型にする案で、自分の中でかなりデベロップしていたわけです。ただ、それをさらに具体的にしたのは、コンペ提出の1ヵ月半ぐらい前でしょうかね。

古谷 | 3月の頭くらいですね。柳澤さんの場合はオペラとか、そういうものは好きだったんですか?

上—コンペ提出時のパース/
 中—プラザ/
 下—共通ロビー[写真:TAK建築研究所]





新国立劇場の模型(写真:TAK建築研究所)

4——27ページ上に掲載

5——東京都現代美術館[1994]柳澤孝彦+TAK建築・都市計画研究所

6——「新国立劇場—HEART OF THE CITY」建設省関東地方建設局営繕部・日本芸術文化振興会監修・柳澤孝彦+TAK建築・都市計画研究所・新国立劇場建設工事共同企業体編著[新建築社/1999]

7——真鶴町立中川一政美術館[1988]TAK建築・都市計画研究所

難しい状況の中で、本当に辛抱強くというか、奇跡的にというか、成功させたと思います——古谷

柳澤 | クラシックコンサートには通いましたが、オペラはドイツの劇場で初めて見たという経験です。ただ、竹中は幾つもの映画館や劇場をつくっていきまして、投影室から描き始めて、一筆描きのように映画館のセクションを一気に描き上げてしまうプロ中のプロも設計部にはいましたし、映画館や劇場の資料も手近にありました。それから竹中に入ってまもなく、当時の資料集成の初の劇場編の編集を手伝ったことがあるんです。舞台計画で有名な文部省の小泉嘉四郎さんや、舞台装置の金井大道具さんもいましたので、劇場の裏方の人々との交流の中に、劇場の舞台特有の存在感を肌で感じることもできて、コンペの時はとても助かったんです。それはともかく、ドイツと東京を往復しながら4案の精度を上げ、比較検討の末、最後に辿り着いた案は、やはり当初にひらめいたL型案だったんですよ。その時、密かに確信を持ちました。

古谷 | 非常にコントラストがはっきりしているんですが、僕たちは学生に毛の生えたようなグループで、オペラなんか誰も見たことがありませんでした。二国でいうと唯一、小劇場で催されるような内容に関しては、僕はかなり好きで自信もあったんですけど、大きな方についてはほとんど経験がなくて、最後の最後まで苦しんだんです。最後の案はこれだと決めたのは、大体同じ時期で、3月の頭ぐらいです。

柳澤 | 結構、要綱が大変でしたからね。一次審査もありましたし…。

古谷 | 今思い出しても大変でした。1/300と言われた平面図がA1サイズの紙にちょうどいっぱいに入る大きさなんですよ。それで1/300といっても、1/200で描く内容が全部入ってくるわけです。ドアの位置から何から…。それで相当、往生した覚えがあります。

柳澤 | 実に難しいと感じながら終始しましたね。セクションは特に難しかった。リアリティを組み込む苦労は、筆舌に尽くしがたいですよ。

古谷 | おっしゃるとおりです。ところで、あのタキシードのパーズ^[4]は、今はないでしょうね。

柳澤 | ありますよ。実は、我々のあのパーズは、竹中の大阪、名古屋各案と比べて極めてハイキーなものでしたし、こっそりと着色した他案の迫力に見劣りする感があったんですよ。画面の人物の衣装に薄い着色をただけでしたから。ここに載っています。

古谷 | そうです、これです。確かに色はあんまりついていないですね。ぜひ、このパーズを掲載していただきたい(笑)。実は、僕たちの応募案も、学生を寄せ集めてやった割には、トップ30には入ったんですけどね。ところで、コンペを獲得されて、まず着手されたのがヒアリングだったと伺いましたが、どんな方にヒアリングを

なされたのですか。しかもその後、現実的には、相当長い間、中断されていましたでしょうか。その辺りの問題を差し支えない範囲でお伺いできますか？

柳澤 | 日本で初の総合的専用劇場を目指すのですから、舞台まわりの構成コンセプトが、劇場の生命を握るといっても過言でないと思っていましたので、聞き取りは往時の舞台関係者から始めました。舞台関係者といっても、演出、照明、音響、舞台監督、舞台美術、装置、それに舞台機構とか、それぞれ専門領域に一家言を持つ人ばかりでした。そしてその始まりは苦渋に満ちたものでした。いってみれば、舞台関係者と建築設計者との積年のディスコミュニケーションによるものなんですよ。それまでは、彼らの主張は一向に劇場設計には取り入れられなかった。いわば表舞台の見栄えのみに終始していましたので、劇場設計者に対する強い拒否反応があったわけです。特に集大成を目指す二国に向けた風当たりは当然とはいえ、当初は実に冷たく、激しいものでした。

古谷 | 全く相容れないものという感じを与えていたのでしょうかね。

柳澤 | そうなんですよ。そんな中で、とりわけ舞台設備設計のコンサルタントの吉井澄雄さんと小谷喬之助さんを始めとする多くの方々の先導には助けられました。そして、海外からの劇場舞台関係者もヒアリングに加えまして、^{あまた}実に数多の人や分野の英知を結集しようと努めました。やがて「劇場の命は舞台裏である」という実感は、日ごとに高まりました。氷山の一角が表舞台であるとすれば、海中の巨大な質量こそが舞台裏なんですよ。

古谷 | そうしてコンペ当選案の基本的な骨格を変えることなく、各機能空間の詳細な設計に組み込んでいかれたわけですね。

柳澤 | そうです。長い設計と施工期間が予想されましたから、竣工した時点で既に古くなってはいけないわけですよ。各機能にわたって多様な演出に自在に対応できる、冗長性を備えた普遍的な構成を目指しました。

古谷 | そのために設計の当初から、世界の英知を結集したいというお考えだったわけですからね。

柳澤 | そのとおりです。そのために舞台関係のドイツ人コンサルタントの他に、ホール音響ではアメリカのドクター・レオ・ベラネク(Leo L. Beranck)、建築照明ではアメリカのポール・マランツ(Paul Marantz)に参加してもらい、設計チームとして万全の体制を整えました。

古谷 | すべての面で、覚悟のいる挑戦をなさったわけですね。

柳澤 | そうです。防災設計などは、まさに挑戦的でし

た。吹抜けが多く、複雑に空間が絡み合う劇場空間を有機的に組み上げるために、往時の現行諸法規に25項目にもわたる抵触項目を、38条大臣認定を取ってカバーしたんです。これらは本当に息の長い検討や実験、説明、説得、交渉の成果なんです。例えば、ロビー空間の2層以上の吹抜けも実現しましたし、ホール内避難用誘導灯の演技時における消灯、客席縦通路配置を12席から20席へ変更など、今ではどの劇場も当たり前ででき得る項目の先駆を果たしている…、そういう自負もあります。私は公共建築とは、その施設にとって、常に理想的な状態を備えるための建築的技術的な挑戦が課せられるものだと思いますね。最終的には総工費は約750億の規模でしたが、これは国立劇場の余剰容積を民間街区に移転した対価によると聞いています。敷地全体の調整や容積対価など、官民の間の調整におよ5年を費やしたわけで、設計から竣工までは12年かかりました。ただそこには、私たちにとってはある種の長い空白期間があるわけですね。と、その間、全く止まっていたわけではありませんが…。

古谷 | なるほど、それで最終的に再開されたのは、時期的にはいつ頃になるわけですか？二国の再起動みたいなものは…。

柳澤 | 「東京都現代美術館」^[5]をやっている頃でした。そのタイミングを捉えて、私はオペラ劇場の形態を変更したんです。1,800席を収容し、かつ視覚と豊かな音響のどれをも満足させようと、心底、その設計検討に打ち込んでいました。既に構造は決定的でしたから、その中を縫うようにして変更したわけです。ただただ悔いを残したくない一心で、遅きにすぎるタイミングでしたが、勇気を奮った一場面でした。あの時のことは、今でも忘れられません。

古谷 | いつだったか二国の見学に伺った時、ちょうど柳澤さんが学会のシンポジウムをどこかでおやりになっていらっやした。その時に、「当初の面積よりだいぶ縮んだためにかなり苦労した」とおっしゃっていました。

柳澤 | そうです。私はコンペをやっている時、これは1等になったら大変だなと思った記憶があるんです。既に面積配分の矛盾に気づいていました。建設費の代用特性である面積カットが、設備面積のみにしわ寄せされてきたんです。切実な面積との戦いでした。

古谷 | このホワイエも幅を縮めたりなさったんですか？

柳澤 | そう、オペラ劇場のホワイエも図面を切ったんです。外側から少しずつカミソリで切り落としながら面積を減らしてつなぐようなことまでしたんです。本来の設備面積を確保しなくてはならないですから。

古谷 | 本当に切り詰めたわけですね(笑)。

柳澤 | そうです。苦労しました。ホワイエにはそういう影響がもろに出たんですね。

古谷 | あそこには不思議な細い道がありましたね。

柳澤 | 敷地の確保も進みませんでした。官民一体街区となりましたので、土地調整チームの力によって土地の問題が解決できまして、それでようやくスタートしました。そういう意味で民間街区は、国立劇場を成立ならしめる伴侶であったと思います。実は二国にもコンサートホールが組み込まれていたんですが、大蔵省に予算カットされてしまったんです。それを民間街区に復活させようと、クライアントがみんなで賛成してくれましたので、コンサートホールが出来たわけですね。これは民間街区のオーナーたちの見識によるものなんですよ。

古谷 | なるほど。ただ、二国と民間街区をどうつなぐかには、ずいぶん苦心なさったのではないですか？何しろ想定外のプロジェクトが降ってわいたようなものでしょう？

柳澤 | そうです。二国はコンペで決まっていますから、甲州街道に対して正面を向いています。ところが、民間街区は逆でそっぽを向いているんですよ。

古谷 | 裏側になっていますもんね。

柳澤 | それで2つの間にガレリアという動線の空間を中央に通して、それをコネクターとして民間街区と二国を有機的につなごうとしたわけです。

古谷 | 最初からここまで一体の計画なら、この案とはずいぶん違いますね。僕がつくっても全然違う案になりますから、さぞやご苦労されたらと思います。

柳澤 | 私は二国をやる時に「劇場都市」なるものを夢見ていたんです。民間街区も一緒になるから、そういうものがさらに色濃く実現できるのではないかと考えていました。ところが、ヨーロッパのような劇場都市には、なかなかできなかったですね。

古谷 | それは最初の敷地選択のところから綿々とつながる問題だと思います。そんな難しい状況の中で、本当に辛抱強くというか、逆にいえば奇跡的に…。

柳澤 | 逆転ホームランとまではいきませんがね。なぜならば、ホームランの感動がまわりに響かない。周辺開発へ波動が伝わらないという感があるんですよ。いずれにしても、今、申し上げたような二国の設計から施工までの一部始終は、310ページに及ぶ「新国立劇場」^[6]に詳しく書いてあります。

中川一政美術館と郡山市立美術館

古谷 | 「真鶴町立中川一政美術館」^[7]のコンペは二国の設計をやり始めて、2年後くらいですか？竣工が90年くらいですから、すぐ後ですか？

上——新国立劇場と民間街区の間に設けられたガレリア/

下——東京オペラシティ コンサートホール:タケミツメモリアル[写真:TAK建築研究所]



劇場都市になるものを夢見ていた。民間街区も一緒になって、さらに色濃く表現できること……

柳澤

柳澤 | ええ。二国が止まり始めてからです。

古谷 | これは公開でしたか。

柳澤 | 7社の指名コンペです。町立でしたから、町長以下、中川(一政)先生はもちろんですが審査をして、それで選んでいただいた。この美術館では、日常性を大きなテーマにしました。中川先生にとって真鶴は日常の世界でしたので、先生の奔放な気質が身近に感じられるようにしたかったんです。

古谷 | 屋根の造形や空間の光と形に特徴がありますね。二国のコンペの当選からは、どのくらいで出来たんですか、期間としては。1年か2年か…。

柳澤 | いや、3年ぐらいだったと思います。

古谷 | そうしますと、その間に「郡山市立美術館」^[8]のコンペにも応募なさったんですか？

柳澤 | そうです。郡山の美術館のコンペをやっている途中で、現代美術館にもノミネートされたんです。それで郡山をいったん止めて、現代美術館をやりました。これは1ヵ月足らずで出さなきゃいけないんですよ。

古谷 | 現代美術館を1ヵ月ですか？

柳澤 | プロポーザルでしたからね。現代美術館の敷地は、非常に液状化が起きやすい土地でしたから、そういう技術的な対応も全部調査して、出したんです。あの時は、郡山は進めなければならないし、現代美術館もやらなくては行けない。まさにうれしい悲鳴でした。郡山もそ

のまま続けて、1等になりました。

古谷 | そうですね。でも思い返してみると、本当によくできたストーリーですね。二国のコンペを獲られたけど、止まっている間に、公共建築にご経験がなかった柳澤さんが、町立、市立、都立…と、自治体が少しずつ大きくなっていったわけですね。実は、今年の夏に建築学会が仙台であったものですから、良い機会だと思いついて、インタビュー前に郡山美術館を拝見してきました。周りの環境がちょうど建築と相対峙する感じでひとつの空間が出来上がっている。とても素晴らしいと思いました。

柳澤 | あのコンペは、結構大きな丘陵の広がる広大な敷地エリアがあり、どこに美術館を配置して設計してもよかったです。美術館の配置自体もコンペのひとつの要件だったんです。現地へ行ってみると、田んぼの一番低い所から丘陵が広がっていました。ですから丘陵の自然のコンターを大きく変えない方がいいだろうと思いついて、一番低い所に建物をはめ込むように考えたんです。それでL型の配置で、中庭を抱くような形にしたんです。

古谷 | 中庭の部分が田んぼだったんですか？

柳澤 | そうですね。それで展示棟が徐々に丘陵の方へ上がっていくんです。全体を平らにすると、丘陵の下の

部分が壊れてしまう。そのために、この展示棟の断面形を丘陵のコンターに沿わせたいんです。

古谷 | なるほど。だから少しずつステップで上がっていくんですね。

柳澤 | 建築を地勢に沿わせただけで、全体のエリアと建築がうまく共存できると思ったんです。徐々に勾配を上げていく前庭も、自然の丘陵の一部として丘陵のコンターに同化していく。つまり、「石の広場」はデザイン的には非常に重要だと思っていました。郡山市にも公園緑地課があって、最初は、そこでこの前庭のデザインをやるということでしたが、最終的には、TAKでやっていいという話になりました。だから、石の広場と建物の関係が今の形に決めることができたわけです。この時は相当大きい模型をつくりまして、ほとんど石の配置も決めてから、和泉(正敏)さんのところをお願いに行って、施工を受けていただいた。かなり詳細な石組みの模型を私も設計でつくりました。

古谷 | ここでは石がポイントですものね。やっぱり中の空間と全く緑のないものが入り込んでしまったら、森とも離れてしまうし、ここの建物だけになってしまいますから、石の広場があるのとないのとでは、もう雲泥の差だと思います。

柳澤 | 建築のモジュールを規則的に繰り返すロビー棟



真鶴町立中川一政美術館

所在地:
神奈川県足柄下郡真鶴町真鶴1178-1

設計:TAK建築・都市計画研究所

敷地面積:2,853.00m²

建築面積:630.71m²

延床面積:903.93m²

規模:地上2階

構造:壁式RC造、一部木造

工期:1987.11-1988.10

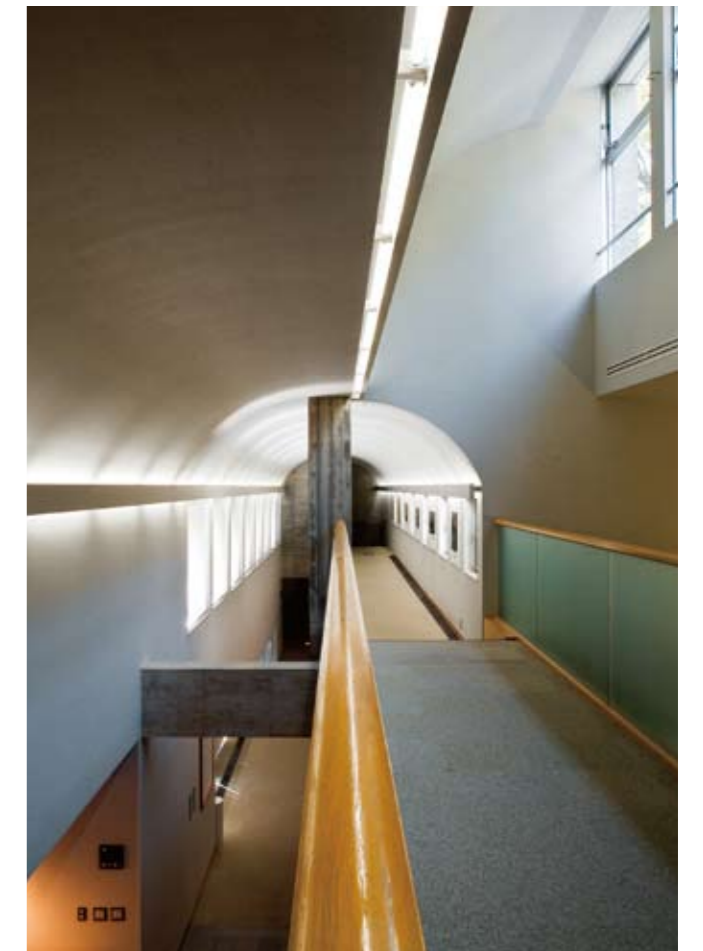
-

左—エントランス/

右ページ左上—中庭/

同左下—茶室/

同右—2階吹抜け



郡山市立美術館

所在地:福島県郡山市安原町字大谷地130-2
 設計:TAK建築・都市計画研究所
 敷地面積:187,000.00m²
 建築面積:4,322.11m²
 延床面積:6,848.37m²
 規模:地下1階、地上2階
 構造:SRC造、一部RC造
 工期:1990.12-1992.6

プロムナードから石の広場を見る

に対して、石の広場は自然石の巧まざる造形なんです。不規則なリズムがある。これらを交差させて、建築と自然をうまく橋渡しするという感覚だったんです。

古谷 | だんだん自然になっていく感じですね。ただ、昔、田んぼだった所の活かし方にも、木を植えるとか、いろいろな可能性があったと思いますけど、割合すっと「石だな」と思われたんですか？

柳澤 | そうです。柔らかいランドスケープは、出てこなかった。なぜかという、建築という構築的なものが徐々に自然にシークエンスすることを明らかにしようと思ったんです。例えば、芝生のようなものになってしまわずと、確かにつながってはいくんですが、シークエンスが見にくい。だから、やっぱり石なのかなと思いました。しかも、自然の石肌と加工された切り口かな…と、あんまり他のことは考えないで出ましたね。

古谷 | 彫刻的に見たり、芸術的に見ればすごく分かり

やすいんですが、普通は放っておけば緑になってしまふところですね。かなり強い意志がないと、ああいう造形はできないだろうというのが、僕が見た感触だったんです。強い意志を持ってなされた空間は、やっぱりある強いイメージを持っている。

柳澤 | 初めは心配する人もいたんですよ。「こんな荒々しくてはケガをするんじゃないか」と。

古谷 | ありそうな話ですね(笑)、外構は別発注…。私も経験があります。「天草ビジターセンター」をつくる時に、磯崎(新)さんのアートポリスでしたから、僕は県の施設と町の施設を一緒にやらせていただいた。ところが、建物の前の海までの景色の部分、外構になるために別発注だと言われたんです。仕方なく、でも毎回、とにかく海までの図面と一緒に描いて持って行ったんです。そうしたら最後に「それを活かしたかたちでやりましょう」ということになって、最終的には僕のデザ

インで出来た。しかし、何と言いますか、周辺を融合して総合的に考えて初めて空間が出来る…、そういう感覚が現実にはなかなか働かないんですよ。

柳澤 | 建築だけの発注になってしまいますから、領域をつくるとか環境をつくるという概念がなかなかないんですよ。郡山をやっている時に、そういう意味で建築100%、ランドスケープ100%、合計200%じゃないと、領域というか環境はできないと実感しました。“建物がどういうふうなグランドレベルに立脚するか”、いわゆる足元のデザインが肝要だ…と。それが、とりもなおさず外と中とをどう考えるか…の証しでもあるわけです。ですから、例えば敷地を見てパッとイメージスケッチをされる方がいらっしゃいますが、私はできない。まず敷地にリクワイアメントの機能みたいなものを描いて、それが徐々に頭の中で立ち上がって、建築、あるいは領域になる。私の場合は、そういう始まりの平面的なスケ

ッチは、その建物の足の裏ではないかと思っているんです。そこをちゃんと詰めることによって、イメージも頭の先までしっかりと立ち上がってくる。ですからいつも、まず始めるのは平面スケッチですね。それはもちろんランドスケープも含めてですが、下から上へ、イメージが立ち上がっていく感じでしか、私はアプローチできないんです。

古谷 | やっぱり敷地を歩いて探し出すわけですね。

柳澤 | はい、歩いて。先ほども言いましたが、“現場の哲学”そのものなんです。間接的な情報では絶対に迫れないものが現場にはあると思うんです。やっぱり自分の足、自分の目で見て体で感じる。建築自身もそうではないかなと思います。もう一つ、建築というのは、あまり洗練されすぎると、そこに居合わせる人たちにはちょっと硬かったり、威圧感があったりするんじゃないかと思うんですよ。どこかで普段使いというか、あるいは破

展示ロビー



れているような荒々しいところがある方が良いと思って
いるんですね。そういうところから、私は石垣が好きなん
です。

古谷 | なるほど。それは何か整然と構想される建築と、
相互補完的なものでしょうね。

柳澤 | そうです。石垣は図面に描けないんですよ。それ
は職人さんがつくってくれるわけですが、ここで終わら
うと思えば終わりますし、「もう3段くらい積んでくださ
い」と言うこともできる。それは“現場の哲学”が判断し
てくれるわけですよ。やっぱり建築は、本来ローテクな
ものだと思う所以です。

古谷 | なるほど…。石に対して、内部の床が木のフロー
リングだったり、出目地のホワイトコンクリートだったり
…。柳澤さんの建築作品では、いつも一貫してある種
の質感がありますね。

柳澤 | 私は自然の見えない力があると思っています
で、例えば引力のような…。そういう意味で、私が何で

水を使うかという、引力によって水が平滑になるわけ
ですね。人間が水に心を動かされるのは、そういう理
屈は分からなくても、本能的に感じると思うんです。そ
れはやっぱり宇宙的な力が働いているからなんです。
石にも、何で憧れるかという、宇宙生成の太古のも
のが、今、現代にあらわになっている。そういう“力”と
いうんでしょうか、宇宙の造化というんでしょうか、そう
いうものが建築の力として放射されるのではないかと
思うんです。コンクリートも、打つと外に出ようとする力
があって、それが出目地というかたちで受け止められ
るのではないかと。そう考えて、出目地を始めたわけ
です。

古谷 | もしかしたら、芸大の、特に山本学治先生たちが
“素材と造形の歴史”の中で、それを一から叩き込ん
で下さった感じがしますね。それはたぶん、大きな要因
だったのではないのでしょうか。

東京都現代美術館

古谷 | 郡山の後には東京都の現代美術館をおやり
になりました。現代美術館は環境という点では、確かに
公園緑地というか、かなり広い公園に接していますか
ら、そういう意味では恵まれています。ところが、地形
という視点からすると、地形がないというか、フラットな
埋立地みたいところですよ。この時は、郡山のように
敷地の中を歩いてみてもインスパイアされるような地
形ではなかったと思いますが、敷地からは何か感じら
れましたか？

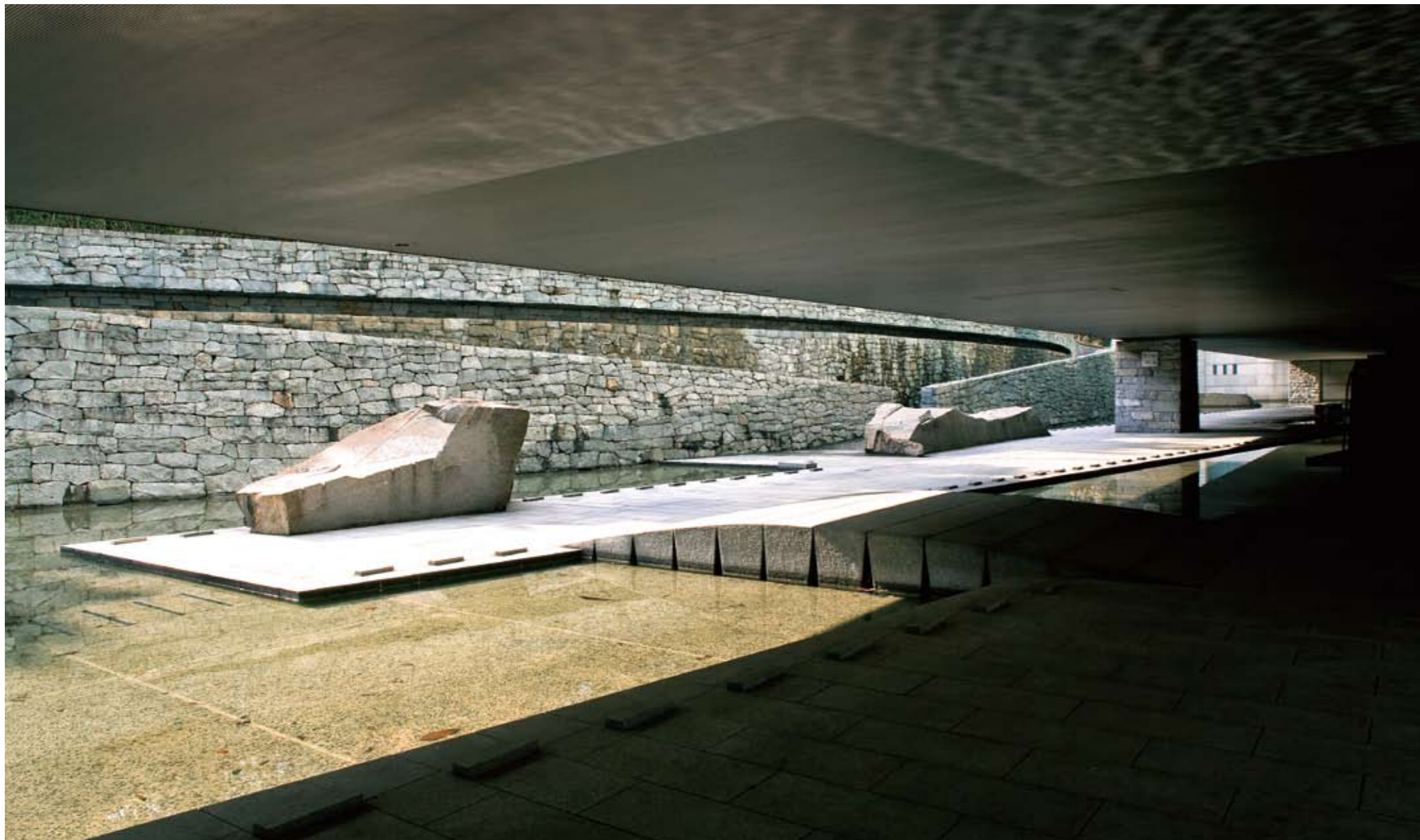
柳澤 | そんな時間的な余裕はありませんでしたけど、
何よりも現実的な問題として、美術館敷地と公園の
区分がなされていたんですよ。コンペが通った後は、
まず東京都の公園緑地課と建築課の顔合わせから
始まったんですが、公園緑地課は開口一番「建築は
公園にとって異物である」と言うわけですよ。それが

会議の始まりですから、話にならないなと思いました
(笑)。要するに、彼らは木が植わってれば公園で、
建物が建ったら異物というわけです。現代美術館をあ
そこに決めた理由は、新たに買うには土地が高いとい
う理由もあったでしょうが、文化施設が都心に集中し
ているために、少し点在させるという意向もあったと聞
いていました。しかし公園緑地課にとっては、あんなに
でっかいものが降ってくれば、邪魔になるというわけ
ですよ。とにかく公園とどう有機的につなげるかなんて考
えてもらちがあきませんでした。それで、公園を美術館
の下の方まで入り込ませようとしたわけです。それが
“石と水のプロムナード”なんです。

古谷 | 現代美術館はブリッジが特徴というか…。ブリ
ッジと呼んでいいのかな。

柳澤 | 橋にしたんです。私のコンセプトは、木場の記念
公園の一角に美術館を組み込んだ一体的環境づくり
だったわけです。しかし、公園の北の端に美術館用の

上——地下2階のサンクンガーデン越しに
ブリッジ状のエントランスロビーを見る/
下左——エントランスロビー/
下右——常設展示室アトリウム:エルネスト・ネ
ト(Flower)2008年(2009年11月の展示風景)





特徴的なスカイラインの建物
上——窪田空穂記念館/下——富岡市立美術博物館・福沢一郎記念美術館
[写真2点とも:TAK建築研究所]

9——軽井沢・プリンスレストラン[2004] 柳澤孝彦+TAK建築研究所
10——コラボレーションしてきた方々
[中川一政美術館]
中川一政画伯、真鶴町・石材組合の方々
[郡山市立美術館]
郡山市、村田哲朗、和泉正敏、坂本和正、川上喜三郎
[富岡市立美術博物館・福沢一郎記念美術館]
富岡市
[さいたま文学館・桶川市民ホール]
埼玉県、桶川市、永曾信夫
[新国立劇場]
建設省(当時)、文化庁、アドルフ・ツォツマン、ハロルド・ダイルマン、ドクター・レオ・ペラネク、ポール・マランツ、面出薫、イサムノグチ、和泉正敏、小谷喬之助、吉井澄雄、石井聖光、清水裕之、本杉省三、川上喜三郎
[その他]
伴野三千良、村井修、永見眞一、永見宏介

対談する柳澤氏(右)と古谷氏



敷地がきっちりと線引き区分されてしまって、公園領域と有機的に構成することができなくなってしまった。いわゆる公園(土木)と建築の縦割行政の縮図です。だったら、南側に広がる公園を美術館の中に引き込むことで、公園との一体的な広がりをつくり出そうと考えまして、美術館ロビーとして140mの大橋を架けました。その下にダイナミックに公園を引き込めば、美術館のサンクンガーデンと連携するパブリックな庭と一体化できると考えたわけです。ですから、橋のデザインはその考えを支持するための空間構造なんです。

古谷 | そうですね。あそこには地形がなくて、その真っ平らで何の変哲もない敷地をいかに地形的にするか…。そういう格闘をたくさんされた感じが僕には見て取れるんです。ブリッジがないと、強いものがなくなってしまいます。幾つかのいろいろなボリュームが散乱するだけになっちゃいますものね。

柳澤 | そのために敷地の幅いっぱいにはフロンテージを向けて建てようと思ったんです。

古谷 | この橋からするとトラス状の構成は容易に連想できるんですが、最初にこれだこうと思われたのは? ファサードとしては、他の案もきっとありだったんでしょう?

柳澤 | ええ、もうちょっと単純なものもありました。でも、掘り込むところから、やっぱり橋だなと思いました。それともう一つ、何か造形的なジオメトリが四角ではなく三角が特色を持つてくるのではないかと考えておりました。展示空間はホワイトキューブで、三角なんかとても使えませんから、ロビー空間で使おうと考えたわけです。

古谷 | この現代美術館でも郡山のような石垣をいっぱい使っておられますね。そこに水を入れて…。

柳澤 | そうなんです。和泉さんの庵治のアトリエに行って、「この石とこの石…」と言って5つぐらいの石を選んで、裏抜きをしてから運んでもらって据えました。「こ

の石に勝つだけの彫刻を展示できるか?」と言わんばかりに…。建築家のささやかな抵抗なんです(笑)。自然石ほどきれいなものはないですよ。初めから分かっていたんですが、ここは液状化が起きる大変な所ですし、公園ですから高さも制限されていました。大体4万m²もある建物ですから、地下3階ぐらいまで下へ掘っていくしか容積がとれないんです。そうすると今度は、浮き上がってしまうんです。

古谷 | 浮力が生じてしまいますからね。

柳澤 | そうなんです。アースアンカーもあったんですが、信頼性が持てませんでしたから、結局、重さで対抗しようと、地下に2層分のコンクリートを打った。周囲に連続地中壁をつくって、その中にコンクリートを打ったわけです。大変な工事でした。1/4は地下基礎構造費に費やしたことになります。

古谷 | 総工費のですか?

柳澤 | ええ、そうじゃないと成立しなかった。

古谷 | まさに船になっているわけですね。不思議な対比があると思うんですが、例えばそれまでにおつくりになっている郡山にしても、他の美術館にしても、柳澤さんの作品にはカーブにせよ、三角にせよ、屋根の連続やスカイラインに特徴があって、それが周辺の地形や風景を単にまねた連続感ではなくて、ちょっと対比的に見える連続感があるんですね。現代美術館ではそれがなかったものですか、まるで怒っているような感じもしたんですね…(笑)。上が真っ平らで、下に彫り込んでいく。それ以前とは全く反対になっているのが面白いと思いました。ただ現代美術館は、結論としては正解だった。ああいう埋立地のようなスケール感とか風景の中でいくと、スカイラインが平らで、毅然とした感じが正解だったと思いますね。

柳澤 | 呼応していく要素がないんですね。都市というのは、得てしてそうだと思いますが…。

古谷 | いや、それにしてもこれは、結構、大胆な挑戦だった気がしました(笑)。

柳澤 | まあ、そうですね。それから、やっぱりアプローチは極力長い方がいいと思っているんです。美術館もそうですし、二国もそうですが、非日常的な道行きは興奮を増幅する。そういう道のりも非常に重要ではないかとも思っています。ここもその一環ですね。

風景を編み込んだ、木造建築

古谷 | 軽井沢のレストラン^[9]は、今まで拝見してきたものとがぜん違う、新境地のように見えますが、この形はクライアントのご要望ですか?

柳澤 | 久々に堤さんから「軽井沢に何か良いのをやっ

てくれないか」と電話がかかってきたんです。堤さんのお付き合いは長いんですが、今度ご指名でレストランでした。場所は元ゴルフ場という素晴らしい所で、独自性の高いアイデンティティを求められました。軽井沢に建てるのであれば木構造は必然ですし、それにいかに独自性を持たせるかというところから、風景を編み込むことを意識した放射模様のレース編みのようなデザインにしてみました。大断面の集成材よりも、やっぱり木は、梢の優しさみたいなものが本当の木造じゃないかという感じがして、ここでは小径木材の組み合わせで徹底した構造物にしました。木造ラチスは直径90mmや90mm角、挽き板合成分梁にいたっては、板幅120mm、板厚20mmを何枚か重ね合わせています。

古谷 | 建築と構造のコラボレーションによるところ大ですね。確認が大変でしたでしょうね。模型やモックアップでおやりになったのでしょうか。梢のような…とおっしゃった意味が分かります。

柳澤 | この時は、木造の第一人者・増田建築構造事務所の山田(憲明)さんと、実験に実験を重ねてやったもので、「今後はもう、できないだろう」とおっしゃっていました。

古谷 | ちょっとずつ試行錯誤しながらつくられた感じですね。

柳澤 | そうです。原寸を現場でつくって上に乗ったり、おもりをかけたりにして、計算と実験を重ねました。山田さんは、足場が外れたらどうなるかと心配で眠れなかったそうですが、びくともしなかった。1mmくらいしか落ちなかったんです。計算に乗らない何かがあるんでしょうね。とにかく山田さんを始め、今までには相当いろいろな方とコラボレーション^[10]をしてきました。

古谷 | そうですね。いいお仕事していらっしゃるんですね。先ほどもお話に出ましたが、そういう建物は、今の公共建築のやり方ではとてもできませんね。

柳澤 | そうです。そしてもっと悪いのは、今、監理は別の会社がするということになっていますから、これはもう本当に良いものはできません。やっぱり設計した人が実際に現場に出て“現場の哲学”を反映していない限り、良いものはできないと思います。

古谷 | そのとおりですね。ありがとうございます。今日はゆっくりお話を伺えて良かったです。今度はタキシードの男に負けぬように頑張りたいと思います。

[2009年8月31日収録]

[取材協力] ●軽井沢プリンスホテル | ●窪田空穂記念館 | ●郡山市立美術館 | ●新国立劇場 | ●東京オペラシティビル | ●東京オペラシティ文化財団 | ●東京都現代美術館 | ●富岡市立美術博物館・福沢一郎記念美術館 | ●日経BP社 | ●真鶴町立中川一政美術館 | [その他] 特記のない写真は撮り下ろす
[次号予告] 「INAX REPORT No.182」の「続々モダニズムの軌跡」は長谷川逸子氏です

【対談後記】 取っ掛かりのスケッチで 組織を動かす

古谷誠章

対談でも述べたが、僕が初めて柳澤孝彦さんを意識したのは、1986年の「第二国立劇場」のコンペティションの結果からすれば、その差は実はとても埋められないほどのものだったわけで、多くの大学院生がそれこそ何ヶ月も手伝ってくれて、最後に上がった内観パースを見て僕は愕然としたのである。赴任したばかりの広島からやっとの思いで帰京して見たそのパースに

は、おおよそオペラを観に来た雰囲気ではなく、何か勤め帰りのサラリーマンのような群衆が描かれていた。その時の一抹の不安は見事、結果になってあらわれたのである。そこにはひとりの“タキシードの男”が立っていた。傍目から見ても二国のプロジェクトは、敷地の選択に始まってすべてが一筋縄でいかなそうなものだったが、今回、初めてじっくり話を伺って、想像以上の困難な波風を乗り越えて、ほとんど奇跡的に結実したその経緯を改めて知った思いがする。建築家の側にとりもおおざ、大きく複雑な組織を動かせる牽引力がなければ到底、達成できないものだ。H.ホラインやB.チュミ、J.ヌーベルなどが当選していたら、結果はどうなっていたのかと思う。余程でない限り彼らも匙を投げ出して、ひどい結末になったような気がする。完

成した「新国立劇場」で、今までに観た演目の中で僕が一番思うのは、中劇場の舞台の部分を客席にしてフランスのテアトル・ドゥ・ソレイユ(太陽劇団)が演じた「堤防の上の鼓手」だが、文字どおり図面をカミノリで切り詰めてまで確保した正調な舞台の空間がなければ、あの意表を突く舞台構成の面白さは出なかったに違いない。

柳澤さんはいつもまず敷地を歩いて、足の裏を固めてからイメージを立ち上げるという。そして取っ掛かりとして描く一枚のスケッチで、大きなプロジェクトのための組織を動かしていく。長年の竹中工務店時代に培われたオーガナイザーとしての力が発揮されているのは確かだが、そのスケッチは“天気予報”のようなもので、今日と明日の結論はまた違うという。どうやらこのパ



軽井沢・プリンスジョブングプラザ内レストラン
上——南西面全景/
下——内部[写真:TAK建築研究所、撮影:2005年(現在の内観とは異なります)]

