

SD

9508 | space
Design

スペースデザイン ISSN 0563-0991
第371号 1995年8月1日発行
毎月1回1日発行
昭和40年2月5日第三種郵便物許可

特集
まちの
パブリック
スペース

Urban Public Spaces

Monthly Journal of Art and Architecture

MITSUBISHI

SOCIO-TECHの三菱電機

富士山なら、5分で昇れるエレベーター。



世界最高速・分速750mの乗用エレベーターが
横浜ランドマークタワーに誕生。

三菱電機の先端技術が
横浜ランドマークタワーに
生きています。



三菱電機の総合ビル管理システムが
日本一の高層ビルをサポートします。

三菱電機は、ビル内環境をより快適にするための監視制御と、管理点数7万点を処理する超大規模ビル管理システムを納入しています。このビルをきめこまかく管理するために各階ごとに制御するフロアコントロール方式を導入しました。このシステムは各種設備の信号をフロアごとに集約し、中央処理装置とネットワークで結ぶ新開発の総合ビル管理システムです。

より快適なビル環境づくりを目指して

三菱電機はソシオテックでお応えします。

「安全そして快適さ」をテーマに、高度なビル総合テクノロジで横浜ランドマークタワーをサポートしています。すぐれた技術と創造力を駆使し、社会とひとりひとりの人間を調和させるために、私たち三菱電機は21世紀に向けて、ソシオテックでお応えします。

安全で快適な、横浜ランドマークタワーの
世界最高速・乗用エレベーターです。

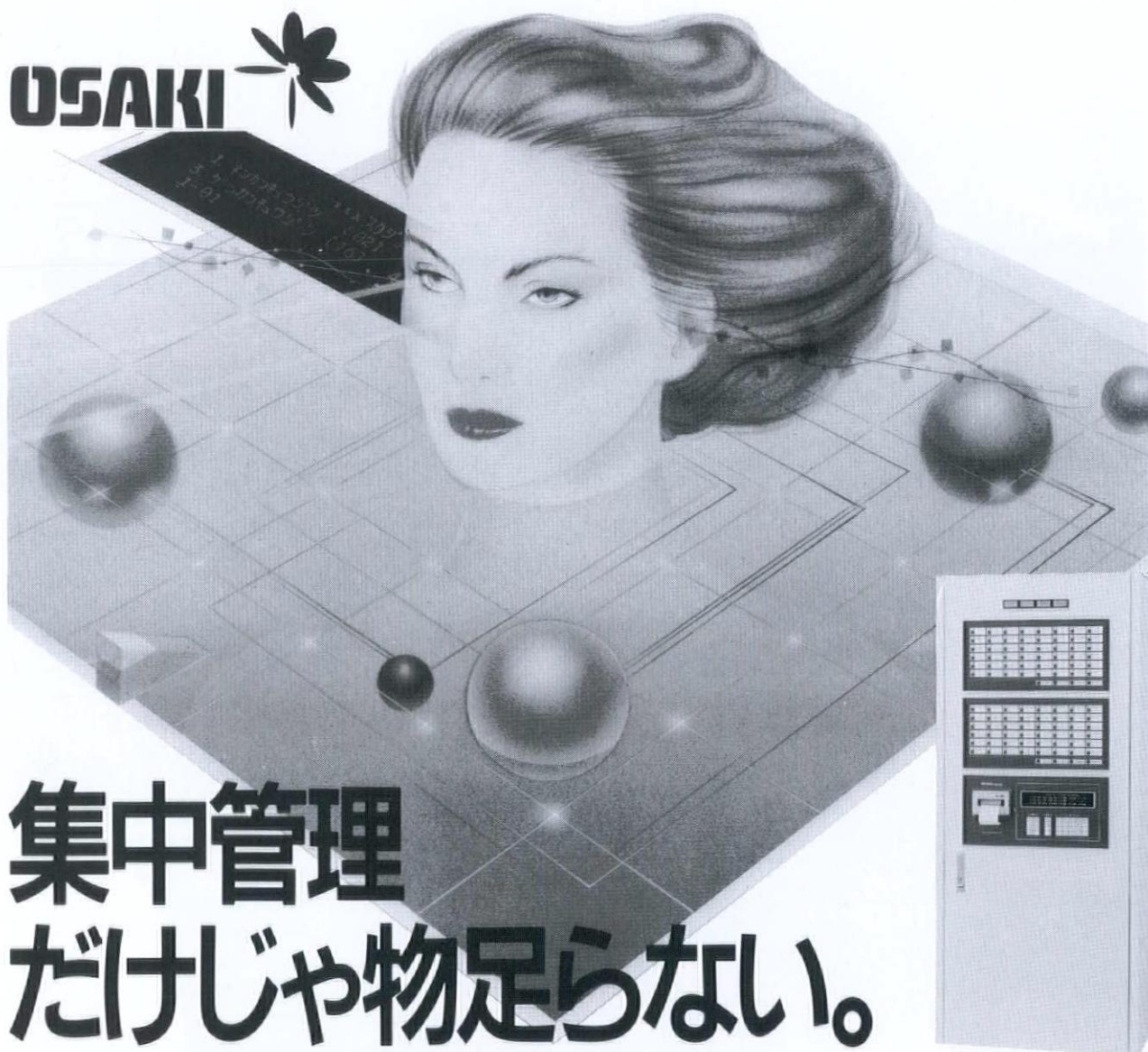
世界最高速の乗用エレベーターは、お客様を2階から69階の展望フロアまで、267mを約40秒でお連れすることが出来ます。最高速度は分速にして750m、例えば富士山なら、わずか5分で昇れるスピードです。

三菱電機独自の研究が、駆動制御装置や独創の流線形フォルムを開発。静かで揺れの少ない快適な乗り心地を追求した技術陣のたゆまぬ努力の結果です。

※最高速度(分速750m)で継続運行すると仮定して計算したものです。

三菱電機株式会社

OSAKI



集中管理 だけじゃ物足りない。

かゆいところに手が届く、ビル管理システム **OSMAC-mini** 中央監視装置オスマック・ミニ

いまやビルは集中管理の時代。照明や空調も定時にON、OFF。無駄な手間も経費もかけず、ビルを一括して制御できるようになりました。しかしビルの機能は様々。テナントや企業、そこで働く人の事情も多様化しています。OSAKIは、ビル設備の制御を画的にはなく、ビルの利用者一人ひとりのニーズに対応できるものであるべきだと考えています。中央監視装置OSMAC-miniは従来の設備機器のスケジュール運転に加え、各テナントからのコントロールで、スケジュール時間外の運転を可能にし、各テナントごとに料金算出のためのデータを集計できるシステム。ビルをもっと生き生きと活動させるための、隅々まで神経が行き届いた管理を実現します。

特 長

- 基本スケジュール運転の他に各テナントから時間外操作が可能。
- 時間外運転時間は各テナント単位に積算され、1ヶ月毎に料金管理データとして印字。
- 登録された機器の運転時間を積算し、表示・記録。
- 全全停点数に対してスケジュールを任意に設定、年間の休日指定も可能。
- 全全停点数最大48点、負荷監視点数最大96点と豊富な管理点数。
- 故障および警報信号を外部に取り出せるので、無人管理が可能。
- 設定操作は画面との対話設定メニュー方式で、使い易いシステム。
- 室内のケーブルレス化により小形・軽量・低価格。

主な仕様

- 定格電圧/100V±10% ●定格周波数/50Hz、60Hz共用 ●管理点数/運転監視入力…48点(増設タイプ96点)、故障・警報監視入力…48点(増設タイプ96点)、テナント操作入力…20点、発停制御出力…48点、警報移報出力(電力)…4点、警報移報出力(一般)…8点 ●表示/5×7ドット モノグリーン蛍光表示管 40字×4行、運転時間表示、時間外運転時間表示、カレンダー表示、当日プログラム表示、システムテーブル内容表示 ●設定操作部/シートフラットキー、蛍光表示管との対話方式 ●記録/停電記録、状態変化記録、故障・警報記録、日変わり記録、時間外運転記録(日報、月報)、個別発停操作記録、運転時間記録、カレンダー設定変更記録 ●停電補償/240時間 ●外形寸法/壁掛形48点タイプ…600(W)×1100(H)×230(D)mm、壁掛形96点タイプ…600(W)×1350(H)×230(D)mm、自立形…600(W)×2000(H)×400(D)mm

大崎電気工業株式会社

本社/〒141 東京都品川区東五反田2-2-7
システム機器営業部第2課 ☎03(3443)7176

大阪支店 ☎06(373)2556 札幌営業所 ☎011(251)6622 仙台営業所 ☎022(223)3747
千葉営業所 ☎043(241)7447 横浜営業所 ☎045(664)5561 広島営業所 ☎082(243)1611
沖縄営業所 ☎098(832)7406

National/Panasonic

AV&C CHAPTERS

AUDIO
音響システム

VISUAL
映像システム

COMMUNICATION
通信システム

COMPUTER
コンピューターシステム

FOOD
食品流通システム

LIGHT
照明システム

AIR & AQUA
空調・水管理システム

PASSAGE
搬送システム

SOFTWARE &
SYSTEM
ソフトウェア・
システム

ここにはあります人と自然と技術の調和が

松下電器産業の建設エレクトロニクス技術は人に優しい環境創造を目指してシステム開発に取り組んでいます。そこには人と人・情報・空間をコンセプトに、明日の夢を描くまちづくりの思いがあります。

松下電器産業(株)システム営業本部
建設システム営業部

☎03-5460-2809

北海道支店 ☎011-222-5815

東北支店 ☎022-223-5111

首都圏建設
システム支店 ☎03-3436-5045

神奈川支店 ☎045-682-3701

中部支店 ☎052-951-6010

関西支店 ☎06-949-2251

中国支店 ☎082-247-5272

四国支店 ☎0678-21-3133

九州支店 ☎092-431-1100

沖縄支店 ☎0988-53-2826

KANDENKO



快適な環境をお届けするのも ——関電工の技術です。

個別のビル・工場・住宅の空調から地域冷暖房まで



生活の場、生産の場、ビジネスの場、憩いの場…
…。人々の営みの場で、いま求められているのが、
省エネルギー、省資源を追求した快適環境です。
その施設の構築とメンテナンスで関電工の技術が
活躍しています。割安な夜間電力や都市廃熱・河
川水等を利用した「蓄熱式ヒートポンプシステム」、
発電の際に発生するエネルギーを有効利用する
「コージェネレーションシステム」、複数の建物のエ
ネルギーを集中的に取り扱う「地域冷暖房システ
ム」などの技術で、関電工はお客様に経済的で快
適な環境の場をお届けしています。

関電工

お問い合わせは/環境設備部

本社：〒108 東京都港区芝浦4丁目8番33号

☎：NTT 03(5476)2111 TTNNet (4431)2111

時代が求める快適空間へ。

より経済的に、最適なリニューアルを実現する 確かな診断技術。

綿密な調査・診断により、リニューアルが必要な部位を的確に把握。リニューアル効果確認のためのプログラム、高効率な施工法の採用などにより、最少限の費用で、また短期間でご要望通りのリニューアルを実現します。



配筋非破壊システム

静かに、クリーンに、リニューアルをすすめる カームジェット工法。

高速水噴流により、床や壁のコンクリートのみを破碎。破碎したコンクリートやジェットの排水を完全回収するカームジェットシステムは、無振動、低騒音で粉塵も発生しません。静かで、クリーンなカームジェット工法なら業務を続けながらのリニューアルも可能です。



超高压水を噴射するカームジェットのノズル

快適度を高める

アメニティの総合診断。

室内の温湿度分布、気流、粉塵、CO₂濃度、振動、照度など。快適性にかかわるさまざまな要素を系統的に診断。さらに問診からそれぞれの設備機器の性能診断にいたるまで、きめ細かに収集、解析、症状ごとに総合的に診断します。そしてトータルコンサルテーションを通し、設備機器や照明のオペレーションを実施、より快適な環境を実現します。

未来も快適に——リニューアル後の

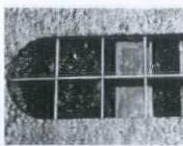
事業収支評価システム。

リニューアル後の事業をさらに活性化、発展させるためには、綿密かつ複合的な視点をもつプログラミングが必要です。カジマでは、土地の所有形態から事業手法、建物規模、用途、資金調達など、さまざまな角度から検討でき、またビルオーナーとテナントといった異なった立場からも検討できる事業収支評価システムを採用。リニューアル後の事業の採算も予測したうえで、最適なプログラムで実行します。

リニューアルならトータルな技術力と

豊富な実績をもつカジマにお任せください。

私たちは、単なる改修・補修ではなく建物そのものの活性化を図り、新たなビジネスチャンスを生み出す付加価値の高い空間づくりをご提案いたします。リニューアルなら多様なニーズに高度な技術と豊富な実績・ノウハウでお応えするカジマに、ぜひ一度ご相談ください。



床コンクリート破碎状況(カバー内)

鉄筋・配管が残された破碎後の床



多彩なニーズに応えるカジマのリニューアル技術。

R

E

N

E



W

A

L

in 鹿島

KAJIMA CORPORATION

本社：〒107 東京都港区元赤坂1-2-7
お問い合わせは—
技 術 営 業 部 03(3404)2011

四季宴会

KARUIZAWA
MEETING
& PARTY



軽井沢

ホテル 鹿島ノ森

ホテルオークラチェーン

ご予約・お問い合わせ:

ホテル鹿島ノ森予約係

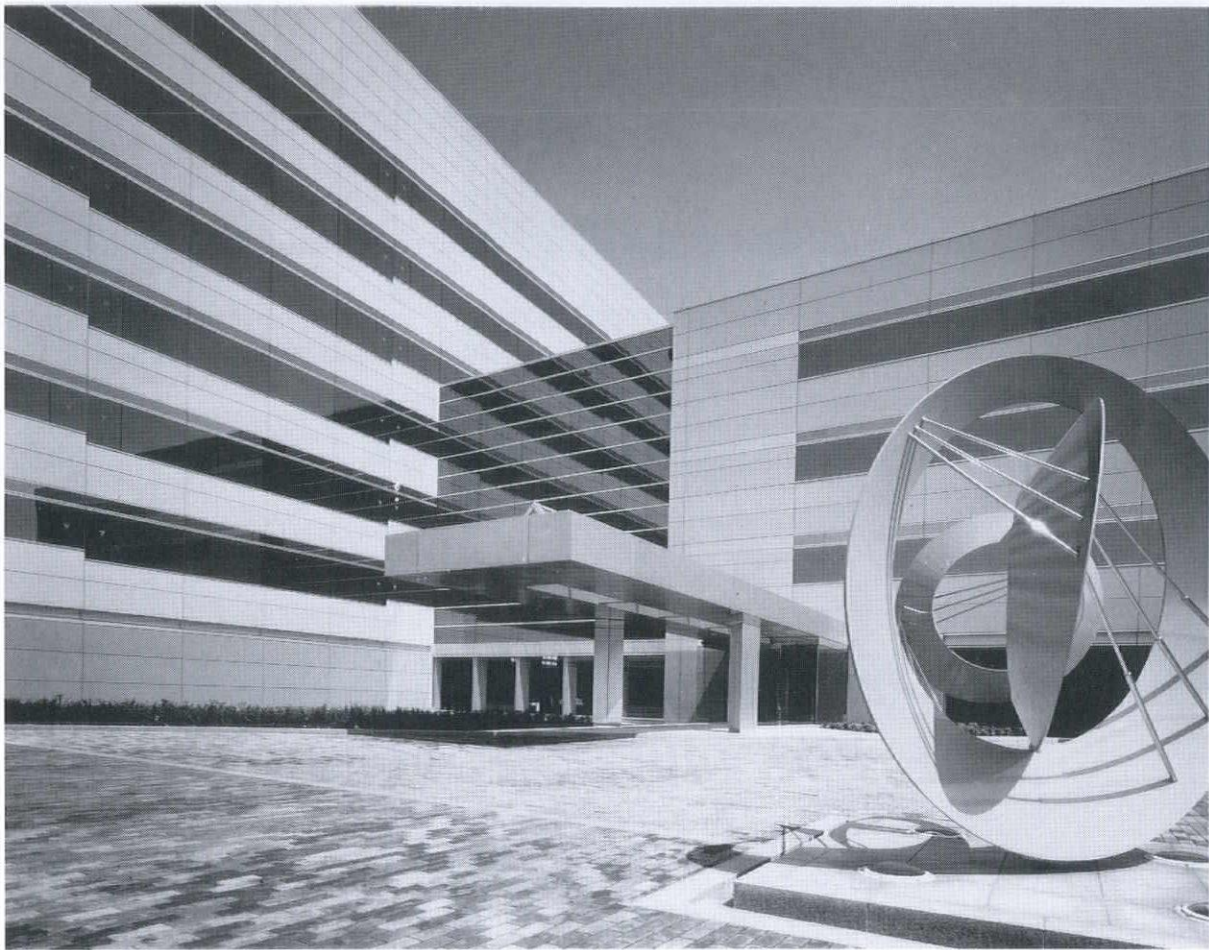
☎03(3478)6220

現地 ☎0267(42)3535(代)

FAX: 0267(42)5335

大興物産の海外建材シリーズ

No.4 ガラス



埼玉・バイオニア鶴ヶ島総合研究所

大興物産では、米国・ガーティアン社の製品をはじめガラスの国際調達を推進しています。

この製品のお問い合わせは、大興物産株式会社・海外建材事業本部へどうぞ
〒107 東京都港区元赤坂1-3-4 TEL.03-3423-2511 FAX.03-5474-6386

建設資機材の総合商社

鹿島グループ

大興物産株式会社

本店 〒107 東京都港区元赤坂1-6-4 安全ビル

本店 ☎(03)3423-2511 FAX(03)5474-6076
東京支店 ☎(03)3423-2511 FAX(03)3423-1915
横浜支店 ☎(045)212-3925 FAX(045)212-3996
名古屋支店 ☎(052)961-6171 FAX(052)961-6179
大阪支店 ☎(06) 762-5661 FAX(06) 762-1074

札幌営業所 ☎(011)231-6841 FAX(011)222-4074
東北営業所 ☎(022)219-6861 FAX(022)219-6867
関東営業所 ☎(048)668-0861 FAX(048)668-0863
関東営業所 ☎(03)5632-6717 FAX(03)5632-6719
(東京事務所)

北陸営業所 ☎(025)247-2286 FAX(025)243-5248
広島営業所 ☎(082)249-9221 FAX(082)249-9270
四国営業所 ☎(0878)39-3191 FAX(0878)35-4722
九州営業所 ☎(092)441-2624 FAX(092)471-7996
シンガポール支店 ☎65-3440590 FAX65-3446714



ロビーラウンジ

ようこそ、クラシカル・エレガントな世界へ。

19世紀初頭のヨーロッパ様式で統一された本格的都市型ホテル。

すべてのファシリティに調度品に、そしてきめ細やかなおもてなしに漂う欧州の美意識。

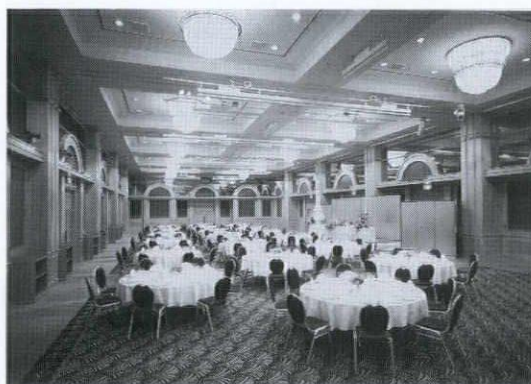
ドアマンに迎えられホテルに一步脚を踏み込めば、
あなたの新しい物語がはじまります。

(客室&施設)

●ビジネス向き、女性向き、観光、ファミリー、個人滞在用と、目的に応じて選べる全404室。
(シングル¥15,000～ ツイン¥25,000～) ●ジャグジー、ヒーティングルームなどを付帯した
2,000㎡の“ガーデンプール”。●クラシカルなインテリアや絵画で統一された趣のあるロビー。
●個性的なステンドグラス、パイプオルガンを配したチャペル(3F)。ガーデンプールの一角
に設けられたガーデンチャペル(5F屋外)。厳肅な神殿(八幡殿=やひろでん)(3F)。●最
大800名様まで可能な大宴会場(永代)、中、小、さまざまな8つの宴会場。●最新設備を完
備したビジネスセンター。●心身の健康管理と増進、心の交流を目的とした新しいタイプの
ヘルスクラブ“ジ・イースト”。●都内初のホテル直結型多目的ホール“イースト21ホール”。

(レストラン&バー)

●フランス料理を主としたコンチネンタル料理……………【プラスリー ハーモニー(2F)】
●本格的広東料理……………【中国料理 桃園(2F)】
●アフリカムードのメインバー……………【バー エレファント(2F)】
●旬の食材が織りなす食の芸術……………【日本料理 さざんか(21F)】
●四季折々の味覚……………【鉄板焼 木場(21F)】 ●心に残る夜景……………【カクテルラウンジ バノナマ(21F)】



大宴会場 永代

HOTEL
East
21
TOKYO

地下鉄東西線「東陽町駅」より徒歩7分。
東陽町駅～ホテル間、ホテル専用シャトルバス運行。

株式会社 鹿島ホテルエンタプライズ
KAJIMA HOTEL ENTERPRISES, LTD.

ホテル イースト21東京

〒135 東京都江東区東陽6-3-3
TEL 03(5683)5683代 FAX 03(5683)5775





総合防水メーカー

日新工業株式会社

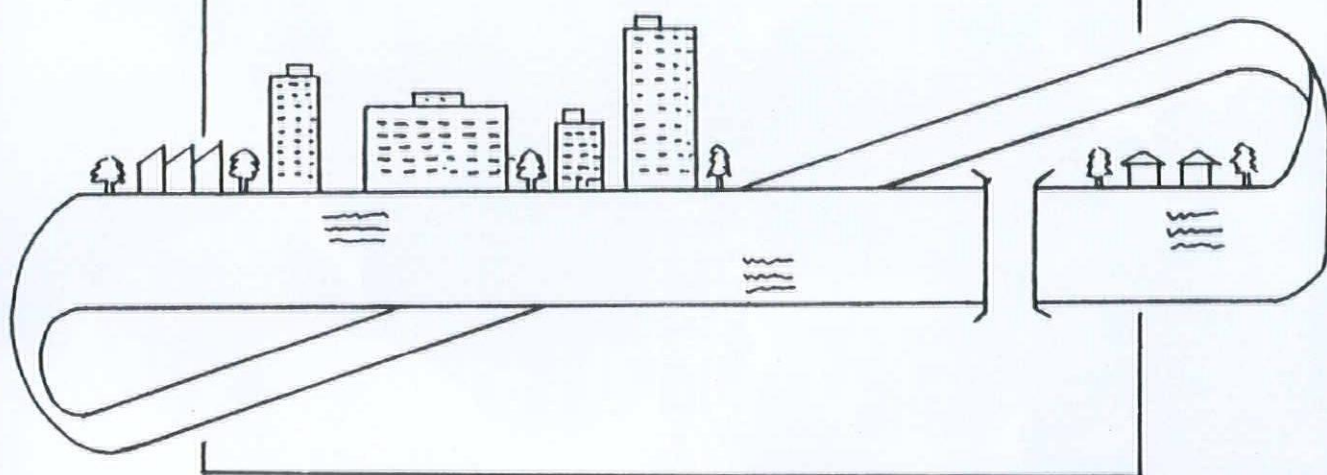
営業本部 103/東京都中央区日本橋久松町9-2 ☎03(5644)7211(代表)

東京 ☎03(5644)7221 (代表)	福岡 ☎092(451)1095 (代表)
千葉 ☎043(245)0201 (代表)	札幌 ☎011(281)6328 (代表)
横浜 ☎045(316)7885 (代表)	仙台 ☎022(263)0315 (代表)
大阪 ☎048(642)5811 (代表)	広島 ☎082(294)6006 (代表)
名古屋 ☎06 (533)3191 (代表)	松山 ☎0878(34)0336 (代表)
	金沢 ☎0762(22)3321 (代表)

広告についてのお問合せの際は<SDを見て>と御明記願います

水環境を

クリエイトする



株式会社
西原
衛生工業所

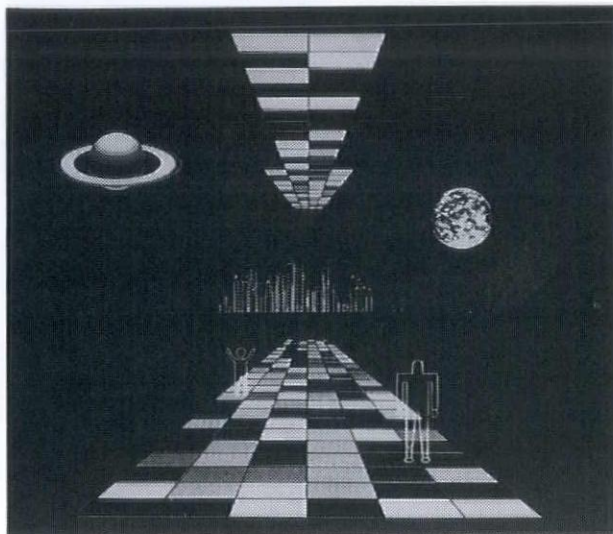
東京都港区芝浦3-6-18
TEL.(03) 3452-7441 大代

支店/札幌・東北・新潟・東関東・横浜・名古屋

快適な環境を
つくります。

営業種目 設計・施工・監理

- 電気設備
受変電、幹線
動力、制御装置
電話、放送、インターホン
防犯、防災
中央監視制御
システム計装



- 空調・給排水・衛生設備
空気調和
工場配管
水処理
コージェネレーション
クリーンルーム
- プラント
プラント計装
システムエンジニアリング
- 情報通信設備
情報通信ネットワーク
情報処理
通信システム
放送システム
- 電力流通設備
受変電
架空送配電
地中送配電

人と都市の

活カと魅力にあふれるクリエイティブカンパニーをめざす。

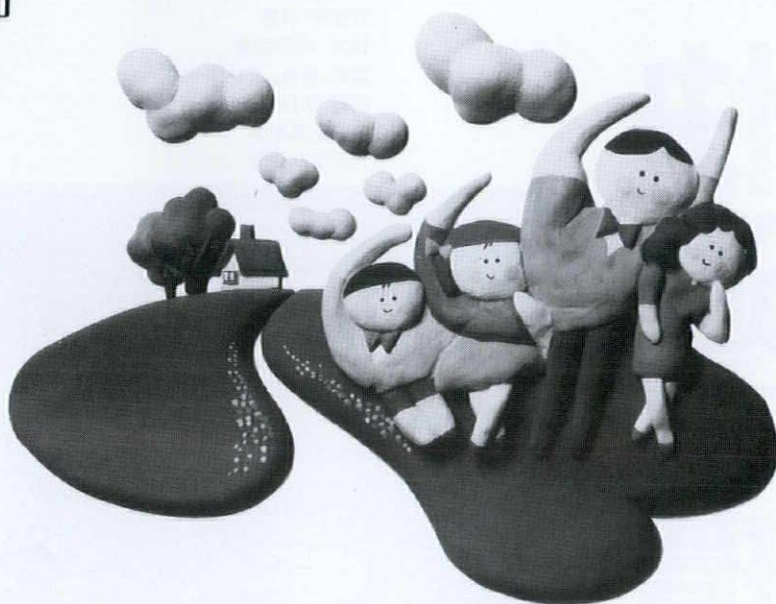


住友電設株式会社

大阪本社 〒550 大阪市西区阿波座2-1-4 ☎(06) 537-3400
東京本社 〒105 東京都港区芝2-2-17 ☎(03) 3454-7311



確かな歩み未来まで……



総合設備の設計施工

電気・水・空気・光・情報の各施設

心のふれあい大切に

株式会社 中電工

本店/広島市西区上天満町1番15号

TEL(082)291-7411

支店/広島・岡山・山口・島根・鳥取・東京・大阪

建築設備の一役を担う

電気設備工事

最新の技術と信頼される施工



大栄電気株式会社

代表取締役社長 伊藤 赳

本社 東京都中央区銀座3-7-10 TEL 03(3562)0311(大代表)

支店営業所 大阪、名古屋、北海道、東北、北関東、東関東、神奈川、
浜松、神戸、四国、中国、九州、沖縄

VALUEとQUALITYを追求するバルカー

鉄骨耐火被覆材

バルカウエット.....湿式吹付けロックウール

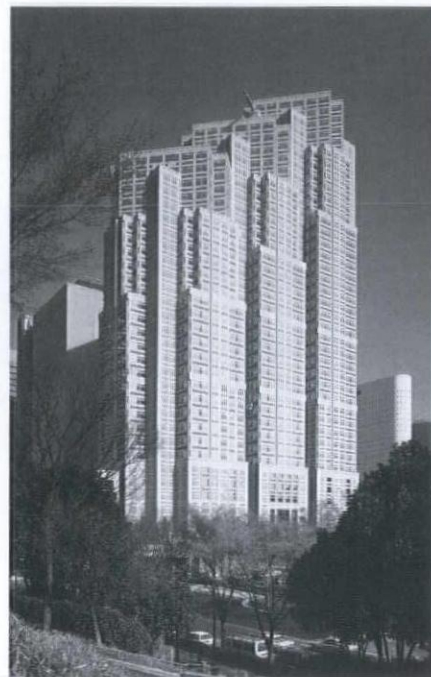
バルカロック.....乾式吹付けロックウール

バルカロックW.....乾式吹付けロックウール(スラリー工法)

リッボード.....繊維混入けい酸カルシウム板

耐火遮音間仕切壁

バルカウエットウォール.....湿式吹付けロックウール
耐火間仕切壁



日本バルカー工業株式会社

本社 〒100 東京都千代田区丸の内3-3-1(新東京ビル) ☎03(3212)8571

工事事業部 〒105 東京都港区芝3-39-8(コンチェルト三田ビル) ☎03(3769)1721

札幌事業所 〒060 札幌市中央区北三条西2-1(カミヤマビル) ☎011(222)7038

人とエネルギーの間に私たちの技術があります。

TOENEC

21世紀をリードする総合設備企業

私たちトーエネックは、先進の総合設備企業として、
電気工事・情報通信・冷暖房空調事業の分野を
通じて豊かな環境づくりの提案をしております。

株式会社 トーエネック

(旧東海電気工事株式会社)

本店/名古屋市中区栄1-20-31 〒460 ☎052-221-1111

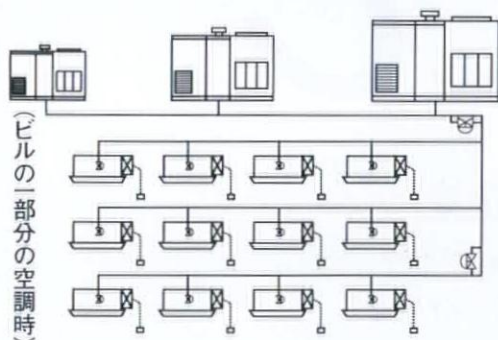
支店/東京・大阪・名古屋・岡崎・静岡・三重・岐阜・長野・飯田

あつ
もつたない。



ひと部屋だけの空調に
全てのアロエースが
稼働するのは

必要な台数しか稼働しません。



矢崎のスーパーアロエース、アロエース・タフはともに高効率COP1.02。この高効率をい
かんなく発揮するのが異容量アロエースの組み合わせによる集中設置です。デジタルコン
トロールパネル[DCP]のご利用により部分空調時には小さな「アロエース」が運転。建物
全体を空調すれば自動的に全ての「アロエース」が運転、経済性の優れた空調が実現。

20%負荷運転でもCOP1.02を維持。



デジタルコントロール
パネル



スーパーアロエース



アロエース・タフ

矢崎総業株式会社

本社：〒108 東京都港区三田 1-4-28 三田国際ビル17F TEL.03-3455-8812

空調機器営業事業部：〒435 静岡県浜松市子安町1370 TEL.0534-61-5112

札幌支社	TEL.011-852-2914	名古屋支社	TEL.052-833-8415	中国支社	TEL.0829-23-2115
仙台支社	TEL.022-284-9115	大阪支社	TEL.06-458-4825	四国支社	TEL.0878-33-3336
東京支社	TEL.03-3298-3140	北陸支社	TEL.0764-41-6516	九州支社	TEL.092-411-4835

SD

バックナンバー

鹿島出版会
東京都港区赤坂6-5-13
電話：(03) 5561-2111 (代)
fax：00160-2-180883

年間定額購読料
25,000円 (特別定価号+送料込み)

SDバックナンバー寄書店
[東京]
八重洲ブックセンター 03 (328) 8203
三栄堂本店 (神田) 03 (323) 3314
豊楽ブックマート 03 (329) 0011
紀伊国屋本店 03 (3354) 0131
大塚書店 03 (3483) 0511
[大阪]
旭屋書店本店 06 (313) 1191
柳屋 06 (443) 0167

[札幌]
旭屋書店 011 (241) 3007
[横浜]
有限堂本店 045 (261) 1231
[京都]
大塚書店 075 (231) 3036
[大学生協内書店]
東北工科大学 東京工科大学
法政大学工学部 早稲田大学理工学部
関西学院大学

9308 ラテンアメリカのバロック建築 1950円
スペインを中心としたヨーロッパ、イスラム、東洋、インディオの文化が融合した、様子を過剰なほどの装飾で埋め尽くすラテン・アメリカ固有のバロック建築を紹介。写真+文：小野一郎

9309 ソットサス・アソシエイツの建築 1950円
カザ・チュ、カザ・メレウ、コロラドの家、ERGガソリンスタンド、キング・オブ・アフリカ展会場構成、ラヴェンナ現代家具博物館、他。[ニーム現代美術館・図書館] ノーマン・フォスター。

9310 リカルド・ボフィール 3000円
スペインやパリに建てられた新作を中心に、テクノロジーと古典主義スタイルの融合した新しい建築空間を紹介する。バルセロナ空港ターミナル・ビル、マドリッド・コングレス・パレス、他。

9311 アンソニー・ラムズデン/DMJMの新作 1950円
アメリカの大組織事務所DMJMの新作を紹介。緬江熱帯の新作。ブルーノ・タウト再発見。ウィットゲンシュタインのスタンボロー邸。田邊恭治/サン・ヴィゴール・ソ・ミュー・礼拝堂プロジェクト

9312 SDレビュー1993 2400円
第12回SDレビュー誌上発表。クライン・ダイサム・アーキテクト、和田克明、計画意匠研究所/片木篤+有馬立郎、吉本剛/吉本剛建築研究室、他。関西国際空港旅客ターミナルビル

9401 原広司 3500円
地球外建築、空中都市、梅田スカイビル、JR京都駅、原部、グレート・影のロボット、ヤマトインターナショナル、他。[論文] 原広司、B.ボグナー、三宅理一、他。[写真] 宮本隆司、大野繁

9402 台湾現今設計観察 1950円
建築と都市を中心とした台湾現代デザインを紹介。台湾建築：李祖原、呉増栄、潘翼、陳瑞憲、他。グラフィック：劉開、陳龍宏。写真：陳春敏。取材・監修：村松伸、小嶋一浩

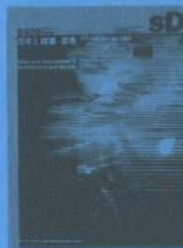
9403 バイオクライマティックタワー 1950円
自然環境との適合を課題とした高層建築を模索するマレーシアの建築家。文：池田武郎、ケン・ヤング、他。[都市を考える—The Cell Cityの提案] 大都市を複数の細胞に区分する新提案。

9404 堂夢の時感/木島安史の世界 3000円
作品：寿屋庵、孤風院、YAS屋、球泉洞森林館、折尾スポーツセンター、設計競技作品、他。文：木島安史、桐敷真次郎、木村俊彦、高橋敏一、橋本文雄、他。略年譜、作品データ、執筆一覧。

9405 東ドイツの近代建築 1950円
旧東ドイツの近代を席巻した表現主義建築を、35都市にわたる調査をもとに紹介。クリンゲンベルクのダム (H.ベルツィヒ)、アインシュタイン塔 (メンデルゾーン)、他。文+写真：長谷川章

9406 アートがつくるワークプレイス 2500円
「働く人々のための空間とアート」に着目し、海外の事例を紹介。文：南條史生、D.F.ハンセン。アーティスト：アンドレア・プラム、他。企業等：IBM、ブリティッシュ・カウンスル、他。

9407 ビーター・ウォーカーの世界 2200円
アメリカ・ランドスケープ・アーキテクトとしての彼の初期から現在に至るまでの主要作品を紹介。作品：東京海上東日本研修センター、IBMクレアレイク、バーネット・パーク、ロングエーカー公園、他。



9408 マッシミリアーノ・フクサス
フランスを中心に展開する近作を紹介。ロアンのヨーロッパ建築研究所、他。文：D.マンドレリ、堀池秀人、他。[異界の僧院—モルドバのルーマニア正教会堂] 写真：平 剛、文：山崎博史
1950円

9409 思考と建築・都市：アメリカ東海岸の新たな動向
B.シャーデルとキプニス、マイケル・ソーキン、他。文：松田強、他。[「手法」から「縁起」へ：吉川油脂寄贈] TAO ARCHITECTS/野田俊太郎。写真：堀内広治
1950円

9410 トロハの造った構造と空間
鉄筋コンクリートを自在に使い、表現の素材として追求した、エドアルド・トロハの遺作を紹介。[芸術都市への蘇生：イタリア・ジベリーナの試み] 地震で全壊した同市の復興プロジェクト。
1950円

9411 シティ・ターミナルの空港建築
世界22の空港を挙げ、現代ターミナル・ビルの技術的、デザイン的可能性を探る。シャルル・ド・ゴール、スキポール、ヒースロー、ゾウル・メトロポリタン、関西国際、他。文=ディヤン・スジック、他。
3500円

9412 SDレビュー1994
第13回SDレビュー誌上発表。荒木正彦、ユストル・ビザル+ベクター・ルーク、吉松秀樹、石黒由紀+田嶋繁、遠藤秀平、城戸崎和佐、中村勇太、他。国際競技プロジェクト/オシヴィエンチム孤児院
1950円

9501 山本理顕
緑園都市、岩出山町立総合中学校、痴呆性老人デイケアセンター、鎌倉の住宅、保田窪団地、他。[写真] 北島俊治、大野繁。[論文] 山本理顕、宇野求、トム・ヘネガン。[展覧] 堀文彦+植田実+山本理顕。
3000円



9502 南イタリアのバロック建築
地中海の島シチリアとプーリア地方サレント半島のレッツェを中心に、南部イタリアのバロック建築を紹介。掲載都市：パレルモ、シクリ、他。写真：小野一郎。文：竹山博英、長谷川正光、岡田哲史
1950円

9503 集合住宅の現風景
近年、集合住宅を多く手掛けてきた建築家たちの代表作・近作を紹介する。文・作品：荒木正彦、遠藤剛生、大野秀敏、富永康、松水安光、元倉真琴。座談会：植田実+室伏次郎+松藤洋。
1950円

9504 テクノスケープ
テクノロジーが作り上げた造形や景観を通して、建築・都市デザインへの新たな視線を提示する。文：宇野求、岡河貴、永瀬唯、A.ロジェ、他。座談会：中村良夫+三谷徹+宇野求。東京湾岸マップ。
3000円

9505 メガ・アーキテクチャ
巨大建築を数多く手掛けてきたポール・アンドルーの作品を紹介。作品：シャルル・ド・ゴール空港TGV-RER駅、他。対談：安藤忠雄+P.アンドルー。[神戸外国人居留地の形成とその展開] 文+構成：坂本勝比古
1950円

9506 デジタル・アーキテクチャの可能性
インタビュー：原広司、伊東豊雄、N.M.ディナリー、他。CAD研究室将来の可能性：笠田研究室、岡角・位寄研究室、他。[自然と共存・共生する家具] 写真：浅川敏
1950円

9507 柳澤孝彦
——美術館の空間とディテール
作品：東京都現代美術館、富岡市立美術館、郡山市立美術館、他。文：鈴木博之、内藤廣、青木淳、大野秀俊。座談会：宇佐美圭司+柏木博+柳澤孝彦。写真：村井修。
2700円

SD 編集スタッフ募集

建築・都市・芸術の

新鮮な情報を送り続ける、

月刊誌SDの

編集スタッフを募集いたします。

編集業務に情熱を持っている方歓迎。

[職種]

SD編集

(年齢、男女を問いませんが、経験者なお可)

[待遇]

経験、年齢などを考慮の上、面談にて決定。

[応募方法]

履歴書(写真貼付)に必要事項を明記の上、下記へ郵送下さい。

追って面接日をご連絡いたします。

なお、応募書類は一切返却いたしません。

[送付先]

107東京都港区赤坂6-5-13

鹿島出版会総務部 宛

tel: 03-5561-2111 (代表)

SD

株式会社 鹿島出版会

まちのパブリックスペース 小さな公共施設たち

編集長：相川幸二
副編集長：浜地三千世
編集スタッフ：寺田真理子
高木伸哉 高木秀之
山田良 大野由美
アドバイザー：伊藤公文

発行人：河相全次郎
編集人：長谷川愛子

38	「建築」は拡張するか	中川 理
52	座談会：「公共性」と「表現」をめぐる	青木 淳+中川 理+花田佳明
70	こどものあそび環境のデザイン	仙田 満
20	KANBAN KOBAN	セラヴィアソシエイツ/加茂紀和子・マニエールタルディッツ
22	光の交番 (新橋駅前交番)	横河 健 / 横河設計工房
24	東日本橋交番	北川原温建築都市研究所
26	池袋二又交番	林 賢次郎・建築設計事務所
28	桜田門の交番	日建設計
30	荒川遊園前交番(バラの交番)	平倉直子建築設計事務所
32	愛川町中津交番	北村修一/キタムラ・アソシエイツ
34	調布駅北口交番	妹島和世建築設計事務所
36	篠崎駅前交番	藤本隆男建築研究所
40	マイコム	若林広幸建築研究所
42	つくば南駐車場	伊東豊雄建築設計事務所
44	吉祥寺駅末広通り自転車駐車場	黒川哲郎+デザインリーグ
46	Cycle Station 米原	遠藤秀平建築研究所
48	ゆうステーション屋外トイレ	葉デザイン事務所
50	SYP (新横浜駅前公園便益施設)	鈴木和貴/PAX建築計画事務所
56	湯の香橋	岸和郎建築設計事務所
58	白川橋景観整備	藤江和子アトリエ
60	江東区水上バス亀戸乗船所	象設計集団
62	知る区ロード休憩所	六角鬼丈計画工房
66	中村冒険パーク	長島孝一+AUR建築・都市・研究コンサルタント
68	旭川市春光台公園「風の子館」	仙田満+環境デザイン研究所
77	デジタル・アーバンデザイン 都市をデザインするツール	
78	デジタル・アーバンデザインの5つの方法論	石塚雅明+柳田良造
80	シミュレーション・プロセス	
	1. アーバン・データベース	
	2. アーバン・モデリング	
	3. ビジュアル・アナリシス	
86	インタラクション・プロセス	
88	シンセティック・アーバンデザイン	
73	連載:時分の花 ディテール写真館 11	「レス」と「モア」 シュレーダー邸、バルセロナ・パビリオン
91	ニュース: 「大地に感応する椅子」	写真+文=下村純一 古谷誠章
92	書評	
94	新刊紹介	
95	お知らせ	
96		
99	海外建築情報リミックス:政治経済 その2「タイボグラフィ」	

発行所：鹿島出版会
〒107 東京都港区
赤坂6丁目5番13号
電話：
(03) 5561-2551 営業
(03) 5561-2555 編集
FAX：
(03) 5561-2561 営業
(03) 5561-2565 編集
TELEX：
02422467 KAJIMA J
振替00160-2-180883番

印刷・製本：
凸版印刷株式会社
〒174 東京都板橋区
志村1丁目11番1号
電話：
(03) 3968-5111 案内

取次店：トーハン・日販・
大阪屋・太洋社・
栗田出版販売・誠光堂・
鈴木書店・西村書店・中央社

定価：1,950円
[本体1,893円]

年間直接購読料：25,000円
特別定価号+送料込み

表紙：KANBAN KOBAN

表紙写真：大野繁
表紙デザイン：小泉均

Special Feature:

Urban Public Spaces

Chief Editor: Koji Aikawa
Editor: Michio Hamaji
Associate Editors:
Mariko Terada
Shinya Takagi
Hideyuki Takagi
Ryo Yamada
Yumi Ohno
Adviser: Kobun Ito

Publisher: Zenjiro Kawai
Executive Director:
Aiko Hasegawa

Published by
Kajima Institute Publishing
Co., Ltd.
6-5-13 Akasaka,
Minato-ku, Tokyo 107,
Japan
TEL:
03.5561.2551 (Management)
03.5561.2555 (Editing)
FAX:
03.5561.2561 (Management)
03.5561.2565 (Editing)
TELEX:
02422467 KAJIMA J

Printed in Japan

This Copy: ¥1,950
¥30,000 a year
¥50,000 two years

Order Form: Page 112

Cover: KANBAN KOBAN

Cover Photograph: Shigeru Ohno
Cover Design: Hitoshi Kozumitsu

38	Will Architecture Further Diversify?	Osamu Nakagawa
52	Discussion: The Public Image and Design Expression	Jun Aoki+Osamu Nakagawa + Yoshiaki Hanada
70	Designing Children's Play Environments	Mitsuru Senda
20	KANBAN KOBAN	Célavi Associates/Kiwako Kamo, Manuel Tardits
22	Police Box at Shinbashi Station	Ken Yokogawa Architect & Associates
24	Higashi Nihonbashi Police Box	Atsushi Kitagawara Architects, inc.
26	Ikebukuro Futamata Police Box	Kenjiro Hayashi & Associates
28	The Sakuradamon Police Box	Nikken Sekkei
30	Police Box at Arakawa Amusement Park	Naoko Hirakura Architect & Associates
32	Aikawa-Nakatsu Kohban	Shuichi Kitamura/Kitamura Associates
34	Police Box at Chofu Station North Exit	Kazuyo Sejima & Associates
36	Sinozaki Ekimae Kohban	Fujiki Takao Atelier
40	Maicom	Studio Arch Hiroyuki Wakabayashi
42	Tsukuba South Parking Building	Toyo Ito & Associates, Architects
44	Suehiro-dori Bicycle Parking	Tetsuro Kurokawa+Design League
46	Cycle Station Maihara	Shuhei Endo Architect Institute
48	Public Toilet	SHOEI YOH+ARCHITECTS
50	SYP (OASIS)	Kazutaka Suzuki/PAX Architects & Planners
56	Yunokabashi	Waro Kishi, Architect
58	Shirakawa Bridge Landscaping	Kazuko Fujie Atelier
60	Kameido Water Bus Port	Atelier Zo
62	"Shiru-ku Road" Pocket Park	Kijo Rokkaku Architect & Associates
66	Nakamura Adventure Park	Koichi Nagashima+AUR
68	Asahikawa City Shunkodai Park "Kaze no ko kan"	Mitsuru Senda+Environment Design Institute
77	Digital Urban Design: The New Language for Design Cities	
78	Five Methods of Digital Urban Design	Masaaki Ishizuka+Ryozo Yanagida
80	The Simulation Process	
	1. Urban Database	
	2. Urban Modeling	
	3. Visual Analysis	
82	Interaction Process	
84	Synthetic Urban Design	
73	Series: "Less" is "More" Detail Photo Gallery 11 Schröder House, Gerrit Rietveld, Utrecht/Barcelona Pavilion, Mies van der Rohe	photographs+text: Junichi Shimomura
91	News: From the Chairs by Filippo Broggini	Nobuaki Furuya
92	Book Review	
94	Book Information	
95	Announcements	
96		
99	Eminent Works Abroad: Politics and Economics 2 Typography	

特集

まちのパブリックスペース

小さな公共施設たち

Special Feature

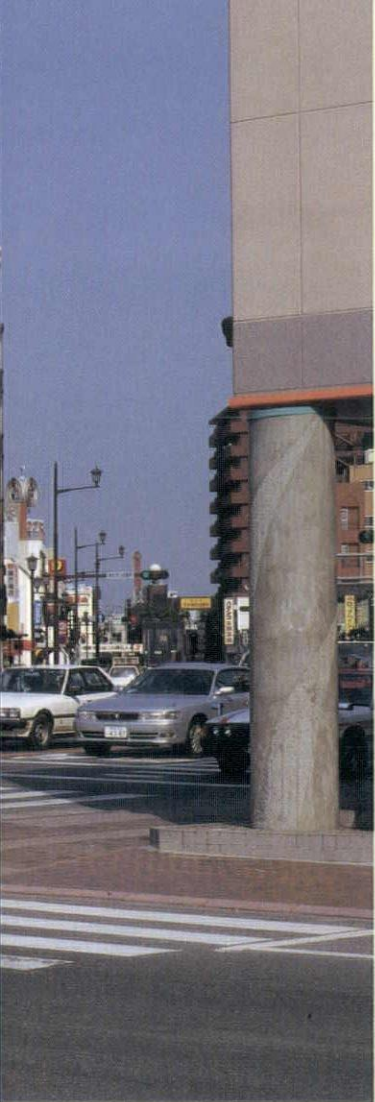
Urban Public Spaces



KANBAN KOBAN 設計=セラヴィ アソシエイツ/加茂紀和子・マニユエル タルディッツ 撮影=大野 繁



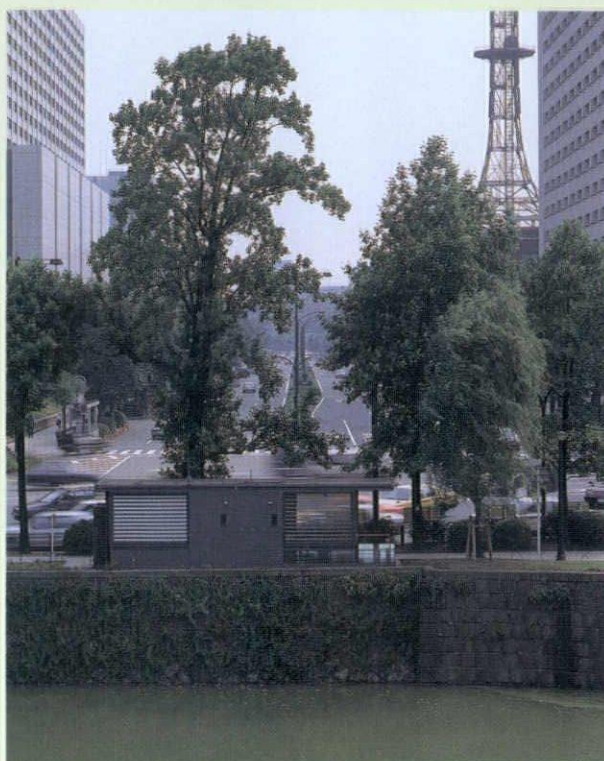
光の交番 設計=横河健/横河設計工房 撮影=堀内広治



東日本橋交番 設計＝北川原温建築都市研究所 撮影＝大野 繁



池袋二又交番 設計＝林賢次郎・建築設計事務所 撮影＝堀内広治



桜田門の交番 設計＝日建設計 撮影＝堀内広治



荒川遊園前交番 設計＝平倉直子建築設計事務所 撮影＝堀内広治



篠崎駅前交番 設計＝藤木隆男建築研究所 撮影＝大野 繁



調布駅北口交番 設計＝妹島和世建築設計事務所 撮影＝堀内広治



愛川町中津交番 設計＝北村修一／キタムラ・アソシエイツ 撮影＝堀内広治



マイコム 設計=若林広幸建築研究所 撮影=古館克明



つくば南駐車場 設計=伊東豊雄建築設計事務所 撮影=大野 繁



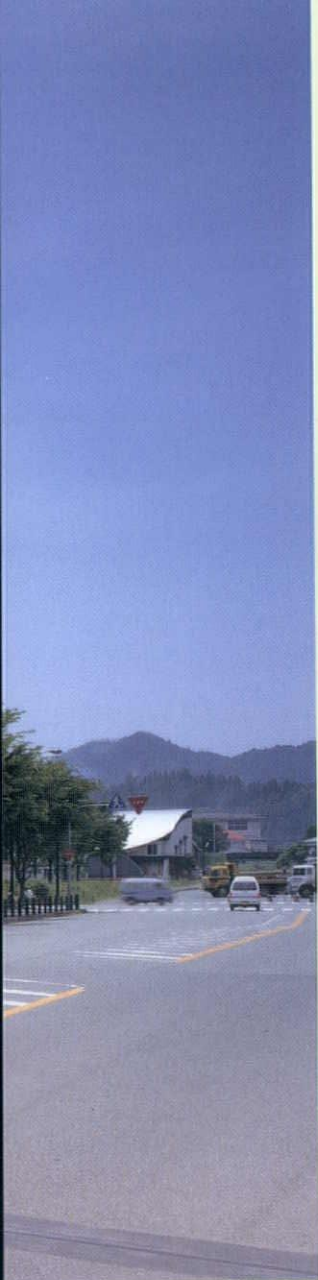
吉祥寺駅末広通り自転車駐車場 設計=黒川哲郎+デザインリーグ 撮影=堀内広治



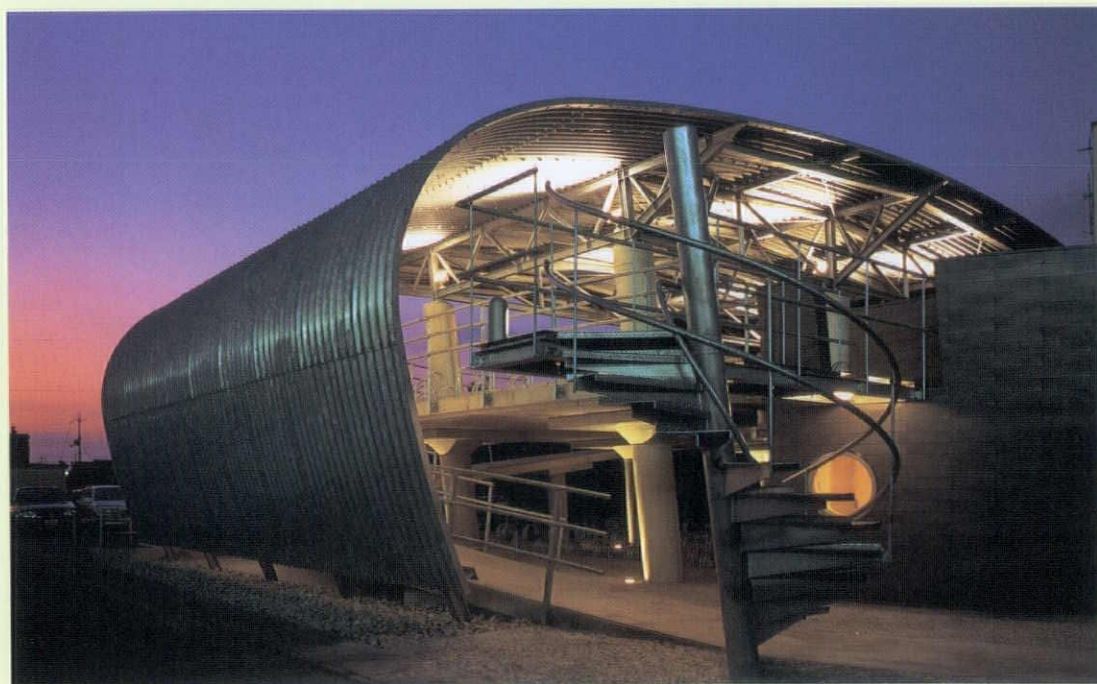
ゆうステーション屋外トイレ 設計＝葉デザイン事務所 撮影＝大野 繁



江東区水上バス亀戸乗船所 設計＝象設計集団 撮影＝大野 繁



SYP(新横浜駅前公園便益施設) 設計=鈴木和貴/PAX建築計画事務所 撮影=堀内広治



Cycle Station 米原 設計=遠藤秀平建築研究所 撮影=高瀬良夫



湯の香橋 設計＝岸和郎建築設計事務所(現K.Associates) 撮影＝平井広行



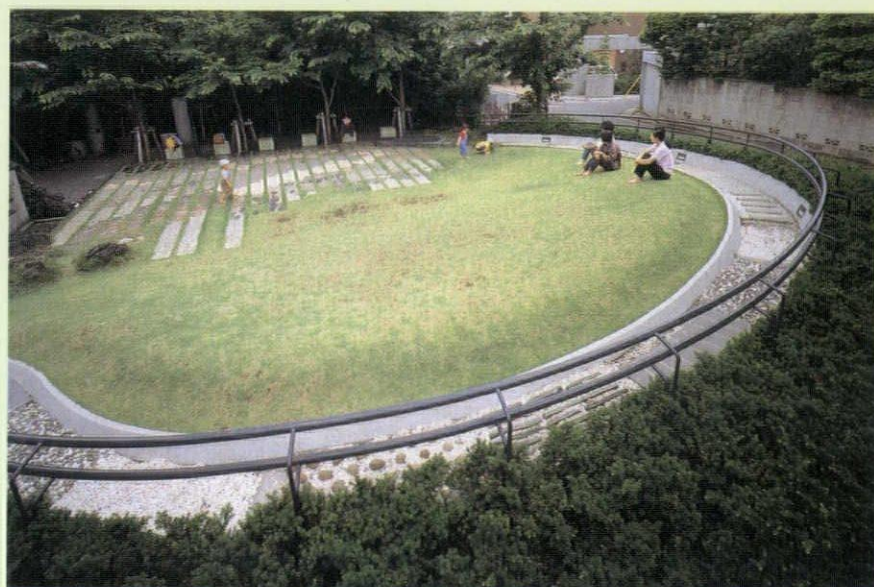
旭川市春光台公園「風の子館」 設計＝仙田満＋環境デザイン研究所 撮影＝藤塚光政



白川橋景観整備 設計＝藤江和子アトリエ 撮影＝大野 繁



中村冒険パーク 設計=長島孝一+AUR建築・都市・研究コンサルタント 撮影=堀内広治



知る区ロード休憩所(はだしのオアシス) 設計=六角鬼丈計画工房 撮影=大野 繁

まちのパブリックスペース

小さな公共施設たち

この特集で採り上げた作品は、規模は小さいが、人々の生活と密着した公共施設である。その中には従来の「建築」の範疇に入らないものもあり、建築家が手掛けることは少なかった。これらの作品を設計する上で、公共性や日常性という課題に対して設計者がどのように取り組んできたのか。各設計者には以下のような5つの質問事項を用意し、それらについて逐一回答してもらうか、またはそれらの内容を盛り込んだ文章で回答してもらっている。

問1：プロジェクトを依頼されるまでの経緯

問2：行政等とのやりとりで、興味深かった経験

問3：日頃設計されている他の建築と違っていて苦勞した点

問4：「公共性」や「日常性」をどう認識（プログラム）したか

問5：具体的造形で目指したもの（他の建築との比較において）

掲載作品

KANBAK KOBAN

光の交番（新橋駅前交番）

東日本橋交番

池袋二又交番

桜田門の交番

荒川遊園前交番

愛川町中津交番

調布駅北口交番

篠崎駅前交番

マイコム

つくば南駐車場

吉祥寺駅末広通り自転車駐車場

Cycle Station 米原

ゆうステーション屋外トイレ

SYP（新横浜駅前公園便益施設）

湯の香橋

白川橋景観整備

江東区水上バス亀戸乗船所

知る区ロード休憩所

中村冒険パーク

旭川市春光台公園「風の子館」

KANBAN KOBAN

セラヴィアソシエイツ／加茂紀和子・マニエル タルディッツ

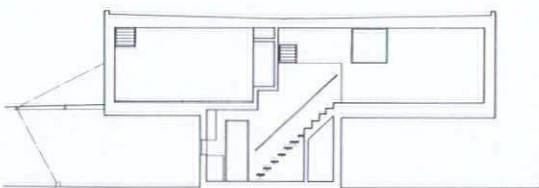
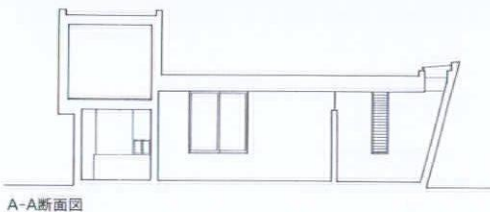
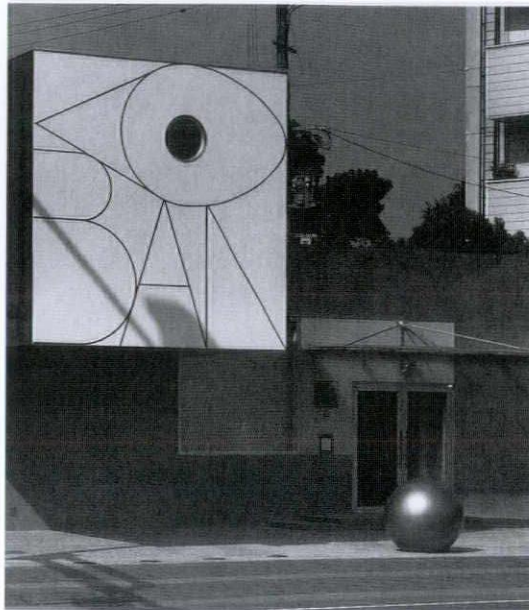
このプロジェクトは、くまもとアートポリス政策の一環として熊本県から指名を受けた。熊本県熊本北警察署管轄の交番である。設計がスタートして間もなく、派出所から交番へと正式呼称が変更され、交番庁舎には外国人にも分かりやすいように「KOBAN」と表記されることとなった。まず、市民に親しまれる建物とすることが県警の意向であり、建物の形態、イメージや意味するものについては、意外なほどに設計側の意図が寛大に受け入れられた。

私たちは、公共施設とその他の建物との間に明確な差異を感じていない。都市の表層をヒューマンスケールでつくってゆくということについては同次元であると考えた。その建物が成立する条件や環境の中でのひとつの回答として計画している。

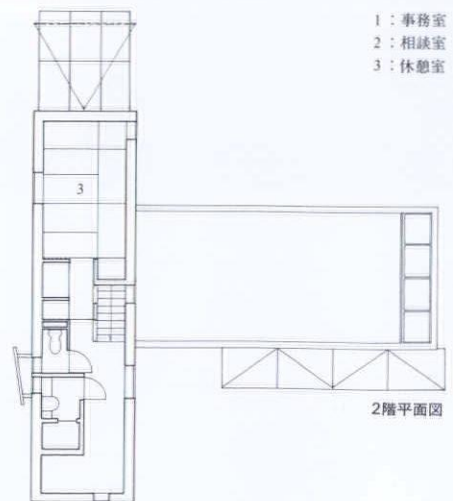
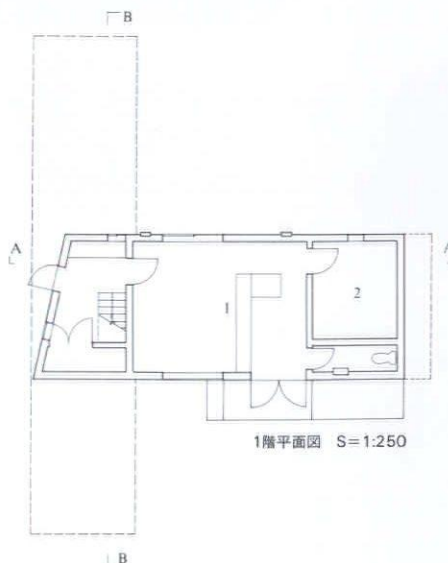
立地は、熊本城や繁華街の中心部に近接し、敷地南側は交通量の多い通りに面する。市内の主な交通手段が自家用車ということから、広い敷地の大半は駐車スペースと倉庫で占められることとなる。そこで交番庁舎、駐車場、倉庫を層状に配置し、市民に開放されるパブリック・スペースと、駐車場、倉庫、植栽からなるプライベート・スペースに分離した。質感のある表空間と、無機的な裏空間の構成を生じさせている。

大通りに面して間口いっぱいのファサードをなす交番庁舎1階の壁面と隣地境界壁、そして歩道から連続する地表面を、素朴な同一の仕上げとして一体化し、半自然的、半人工的オブジェを置く。欧州の教会前にあるような広場を形成することが目的であった。そこに、対照的な金色を纏った筒状のヴォリュームを浮かべた。それは、都市へと向かう裸体の看板である。ここでは、光や空間の関係を考慮すると同様に、表層をどうするかということを重要視した。つまり、パブリック性（公共性）を生み出すために、パブリシティ的（商業的）手法を用いて、日常のミステリアスな風景を演出しようと試みたのである。夜間、ライトアップと赤色灯によってさらにその効果が高められる。

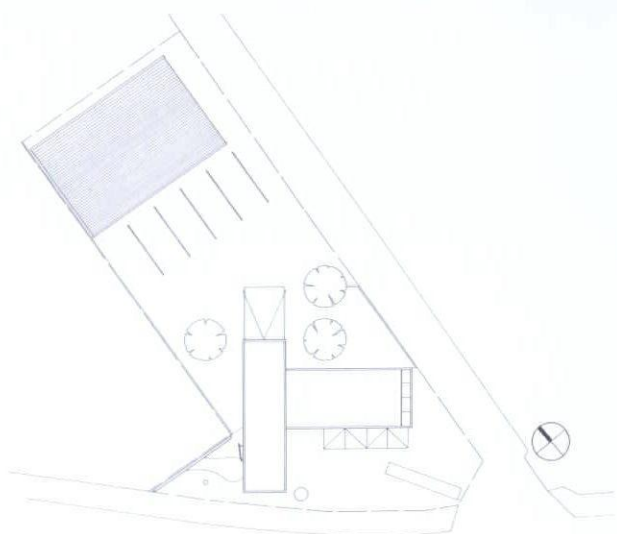
（加茂紀和子・マニエル タルディッツ）



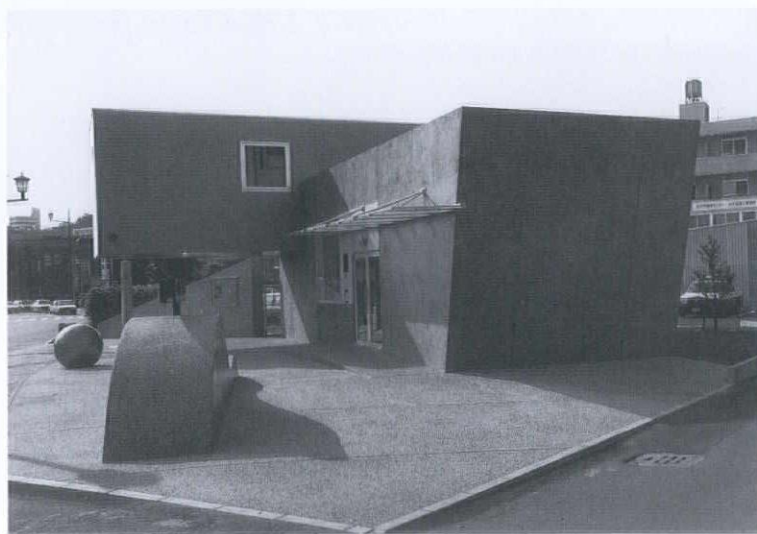
B-B断面図



- 1: 事務室
- 2: 相談室
- 3: 休憩室



配置図 S=1:600



光の交番(新橋駅前交番)

横河健／横河設計工房

幸いにして、以前設計した「日比谷公園前派出所」

(1986年度文化デザイン事業、公募)が思いのほか評価が高かった(東京建築賞、東京都都市計画局長賞)からか?、「もう一つ交番をやりなさい」と東京都設計候補者選定委員会(1990年)から依頼された仕事だけれど、このままだと警視庁のお抱え建築家かと思われてしまいました。

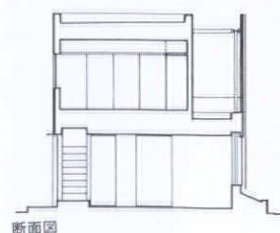
さて、「光の交番」の具体的造形で目指したもの」と改まって述べることはないが、交番はローカルな市民の生活とともにあるべきものであって、建物のファサードに日常的風景を写し出すのが良いだろうということと、防犯上、開口部には面格子が付くのかな、部分的にでなく建築全体に品良くキラキラしたものがないかと考えたのです。だから、形態的には道路に沿ってカーブを描いた外壁をステンレスルーバーで覆い、「光の交番」とタイトルにあるとおり、日中は陽の光に輝き、また夜は繁華街である周囲のネオン電飾などの光をすべて映し込む装置として捉えたのです。

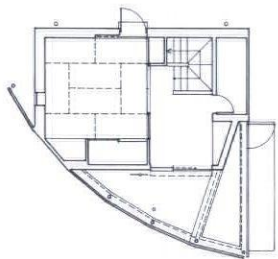
それからもう一つ挙げれば、市民にとっての街づくりを明るく清潔なイメージということから、白地に赤の色彩でそれを意図したことなどでしょうか。

そもそも、公共性とは日常性の中で開かれることが大切なはず。つまり、一方的にお上りを与え、民衆はただただそれを拝受するという図式的ものではなくて、市民は「自らのもの」として作り出すことに参加し、またそれを育ててゆけるものとすべきでしょう。どうも、この辺りが他の国に比べ日本では、相互の問題としてその意識が稀薄のように思えるのです。その意味では、メンテナンスに設計者も関与すべきだろうし、発注者(この場合は施設課)の中に、保全という受け身の形だけでなく、設計者を取り込んだ仕事のシステムができると良いのですが……。

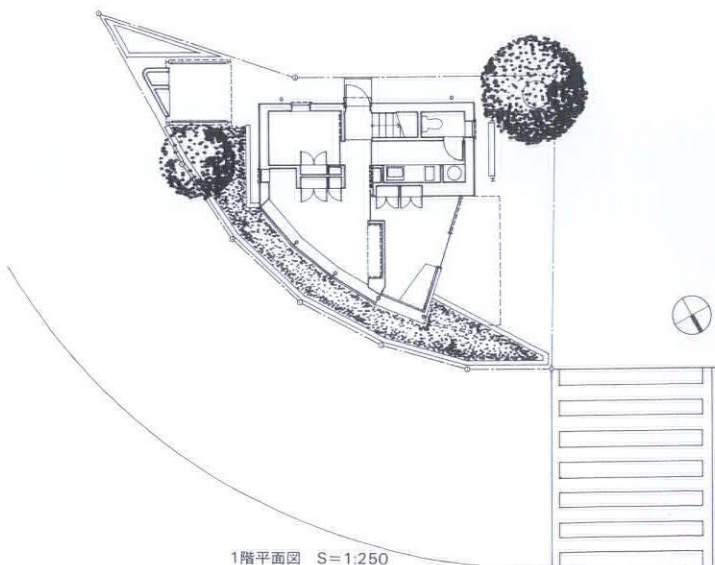
ところで、私どもは1987年以来、自主的に、警視庁と建築の文化的価値を維持するため、「何らか形態的変更または追加などが発生する場合には、事前に設計者に知らせ、双方で問題に対処する……」旨の覚え書を結んでいます。しかし、このような文書を結んでいるにもかかわらず、残念ながらもなかなうまく機能しないのが実情です。ただ、少しずつではあるが公的制度の難しさの中でも改善の努力はされているようです。

問題の主旨は、知らせる知らせないではなくて、建築の文化的価値をいかに双方で作り続けられるか?という相互のことなのです。(横河健)

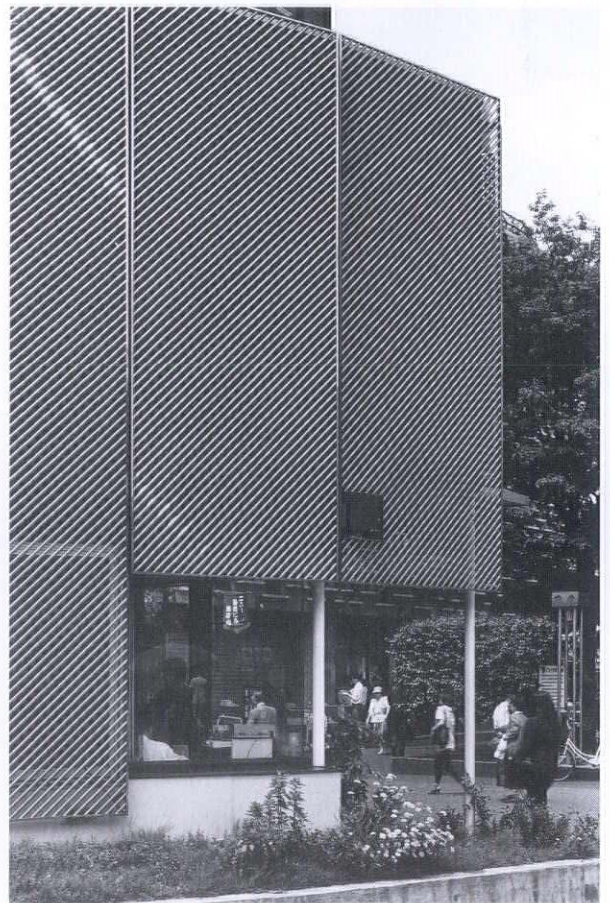




2階平面図

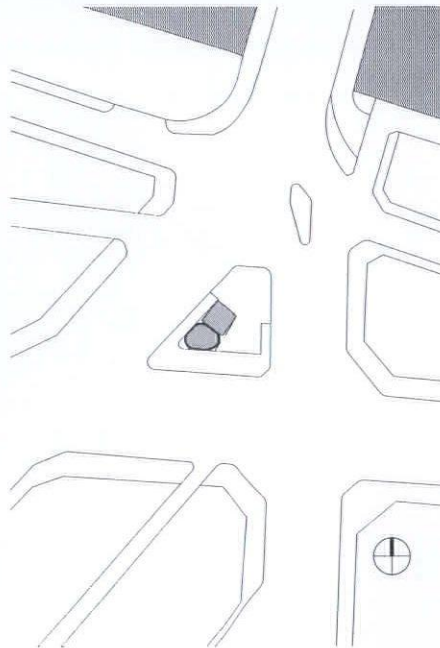
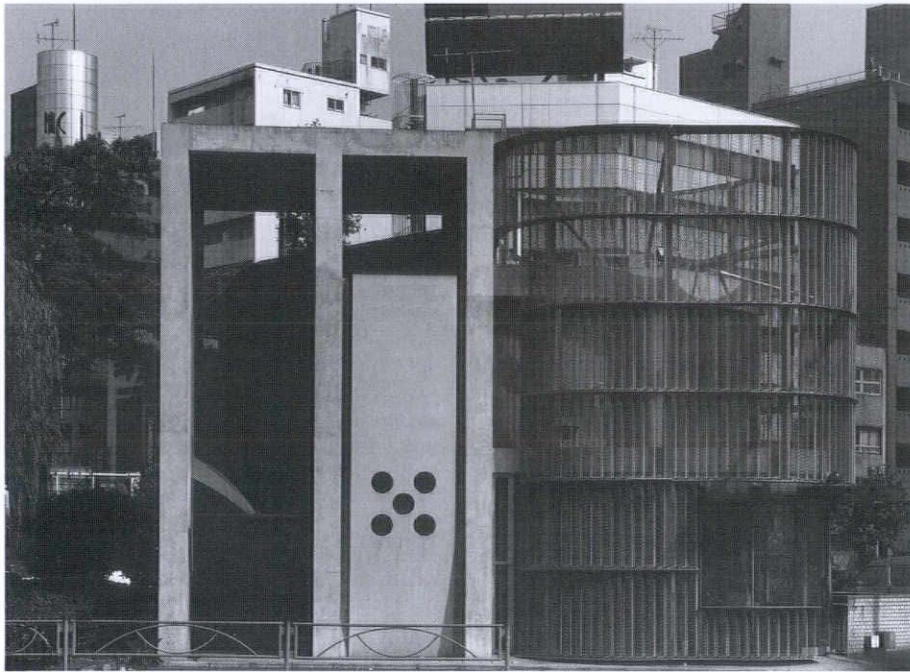


1階平面図 S=1:250



東日本橋交番

北川原温建築都市研究所



配置図 S=1:1200



1：東京都の文化デザイン事業の一環で警視庁を通して、東京都設計候補者選定委員会によって選定を受けた。

2：東京都設計候補者選定委員会の選定もあってか、自由な議論をすることができた。

3：公共建築として、見えない対象に対してある一定の評価を得なくてはならないというようなプレッシャーがあった。

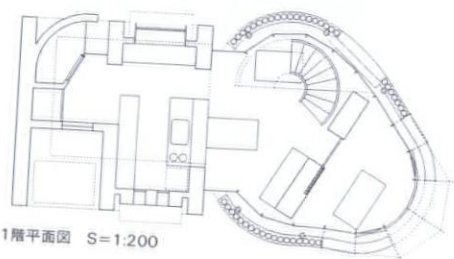
4：派出所に対する認識として、国家と都市空間の

接点、そして都市的現象（事件や事故などの特に非日常的な現象）の計測と記録という機能への注目から、特に都市空間の解釈とそのトランス・リプレゼンテーションによって特定のメッセージをもたせることも建築の社会的役割のひとつであると考えた。また表面的な親しみやすさや、目立つランドマークというだけでは建築が社会を啓発する役割は担えないと考えた。

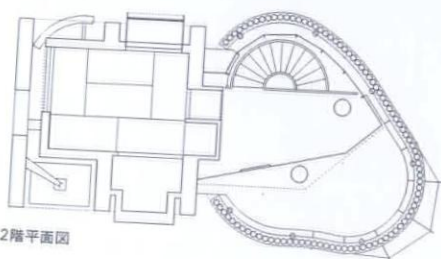
5：都市空間の解釈とそのトランス・リプレゼン

テーションによるデザインの組み立てから、都市の枠組みとしての社会的秩序と、都市のサーキュレーションの総体としての都市的現象をそれぞれメタファーとして用い、これらの同時並列的配置表現によって、できるだけ自由に人々に対して都市や社会を考えるモチベーションを与える建築となるように考えた。

（北川原 温）



1階平面図 S=1:200



2階平面図



断面図

池袋二又交番

林 賢次郎・建築設計事務所



1：「文化デザイン」の交番も24施設をもって終わったそうですが、この池袋二又交番はその19番目で、依頼された経緯は東京都設計候補者選定委員会の推薦をいただきました。

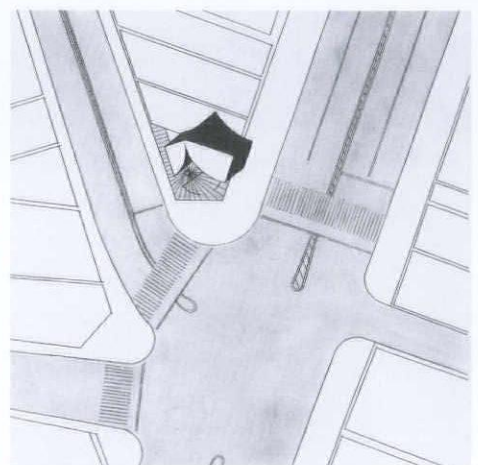
2：行政の仕事は初めてでしたので、全てが興味深かったと言えます。例えば、図面タイトルの設計者欄には警視庁総務部施設課で原図を提出ということでした。著作権などの問題はどうか素朴な疑問を感じましたが、「前例にならってください」とのことでした。デザインについては「文化デザイン」ということもあってか、決まりごとのマニュアルを越えて、理解を示してくれました。

3：他の建築と違うという感じもありませんでしたし、苦勞と感じたこともありませんでした。苦勞したことは違いますが、敷地が繁華街ということもあって背景が雑然としていて、街への配慮に欠ける建物や広告の汚さに改めて考えさせられました。

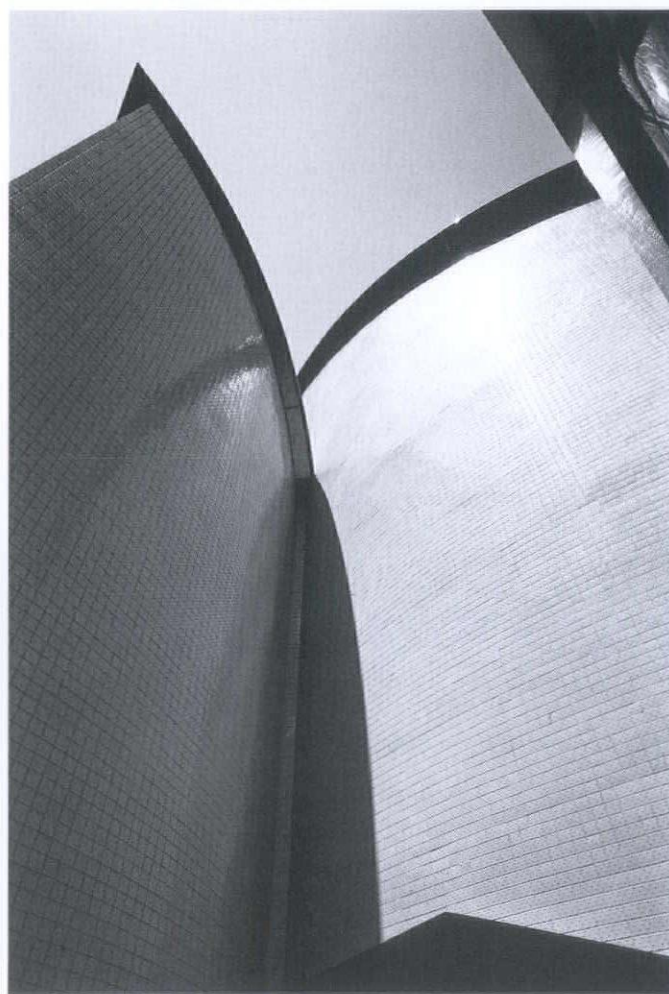
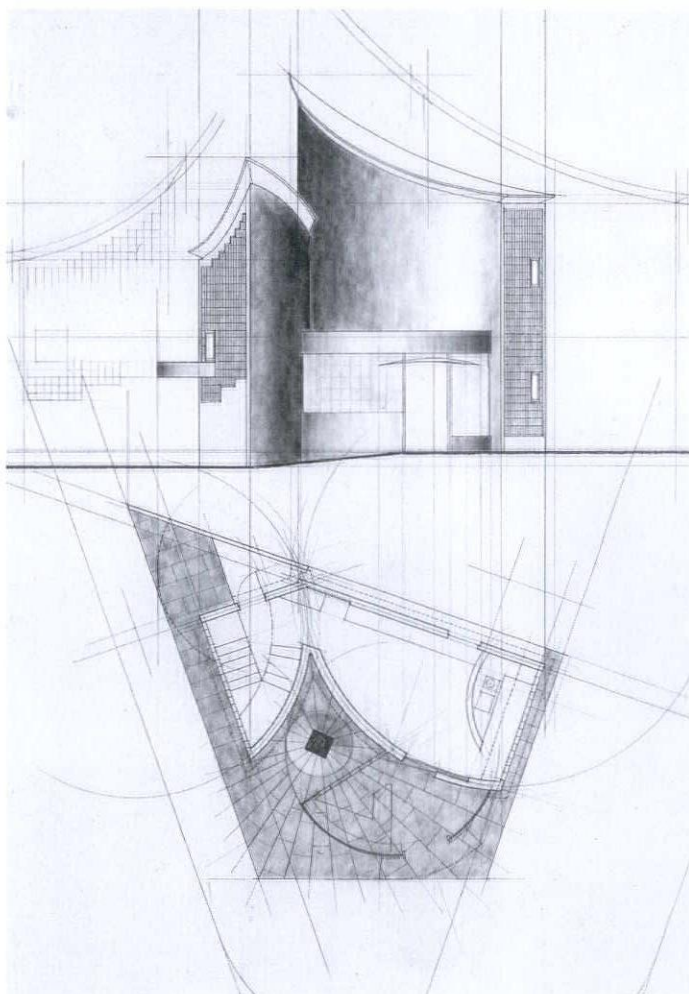
4：犯罪や事件そのものが非日常的であり、それを未然に防止するのに交番の存在があります。交番は日本独特のもので、欧米の都市では瞬時に移動でき、場所を必要としないパトカーがその役割を担っています。この違いは社会の成り立ちに関係しているようで、地域との密接な結び付きと、情報のストックなどが犯罪の防止に効果があるようで、交番は「街の中にあること」に意味があるようです。ですから市民サービス(安心感)、道案内など、街との接し方をデザインすれば良いと考えました。

5：敷地が鋭角な二又(Y字状)交差点の先端に位置しているので、分岐点として方向性を指し示すランドマーク「道標(みちしるべ)」としてのデザインを目指したと言えます。有名無名を問わず、あらゆる建物の尖った先端の扱いを研究しました。

(林 賢次郎)



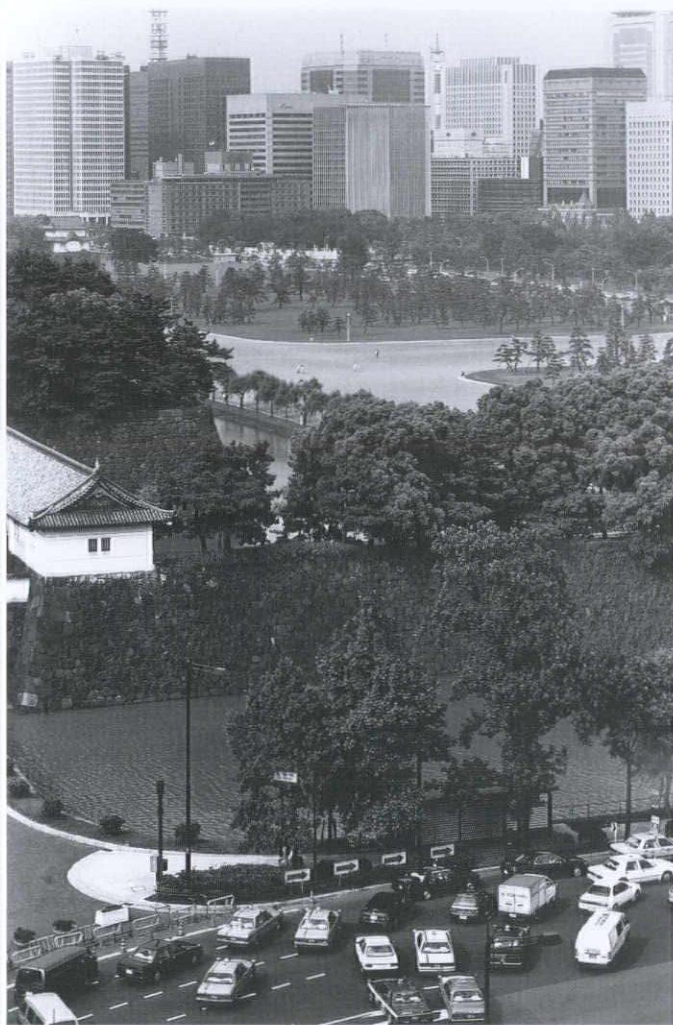
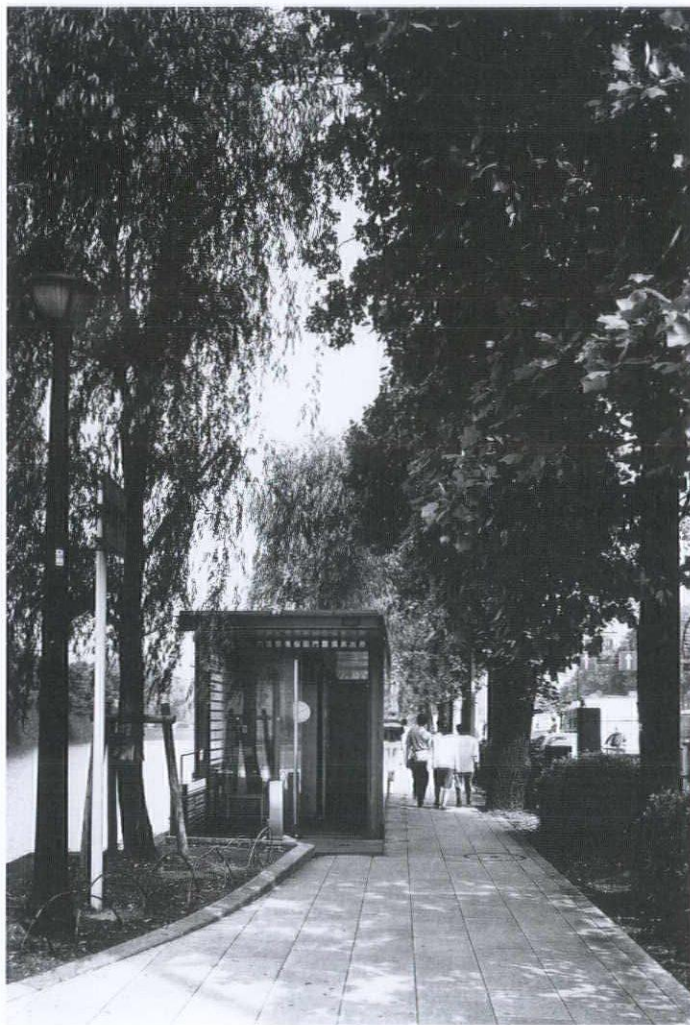
配置図 S=1:1000



平・立面図 S=1:200

桜田門の交番

日建設計



1：桜田門橋の警備目的のために昭和初期に建てられた旧交番の老朽化に伴い建て替えになった。いわゆる「文化交番」ではなく、「普通交番」として発注された（設計料入札において落札）。

2：敷地が、皇居の堀端、国道（内堀通り）の歩道内であったため、関係所轄は、建設省、環境庁、宮内庁、文化庁、千代田区と多岐にわたった。当初、環境庁の諮問機関である皇居周辺景観委員会から、桜田門との景観の調和を考慮し、瓦屋根を有する和風建築をとる要請があった。しかし、この小さなプロジェクトは、和風にすればするほど本格的城郭建築の前では、陳腐な建築に見えてしまうという懸念があった。同種のヴォキャブラリーで統一感をもたせるより、今回の交番は歴史的モニュメントを引き立たせる脇役に徹することのほうが正解ではないか、という意見が警視庁と我々設計者の間でまとまった。環境庁との協議により我々の考え方を柔軟に理解し

ていただき、現在建っている最終案になった。

3：巨大規模建築では当然なのであるが、今回特筆されるのは、延床6坪の小建築であるにもかかわらず、上記のようなたくさんの関係所轄との関わりがあった点。また、場所柄、皇室の挙式日程がプロジェクトの工程に大きく影響したこと。

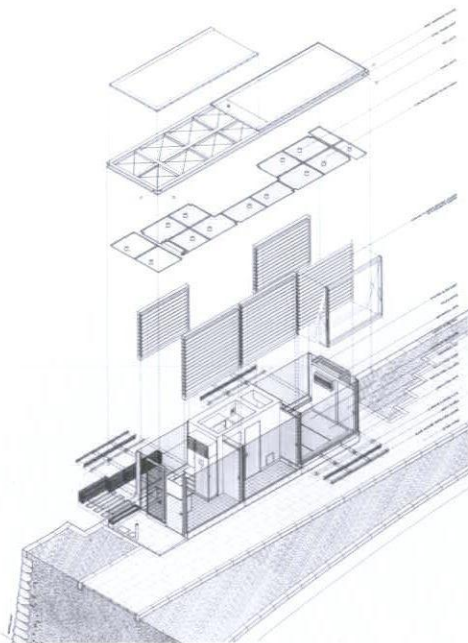
4：交番において事務室と呼ばれる執務空間は、一般市民と接するパブリックな空間であり、休憩室は、勤務員が休憩をとる比較的プライベートな空間である。位置的にも中間にある水廻りは、セミプライベートな空間と考えることができるであろう。今回の設計では、建築の要素を可能な限り少なくする目的のため、外装をひとつのシステムで包み込むことにした。断熱、遮光、遮音などの各室の要求性能を、合わせガラスと可動式アルミ製パンチングルーバーの組み合わせとそれらの開口率の変化によって満たした。パンチングの穴は、事務室から休憩室のルー

バーに対しては一切なく、ルーバーの内部に断熱材が注入され、冬季のコールドドラフトを防ぎ、昼間の仮眠のための遮光も考慮している。建築のファサードで、内部のプライバシーとパブリシティのヒエラルキーを直接的に表現することを試みた。

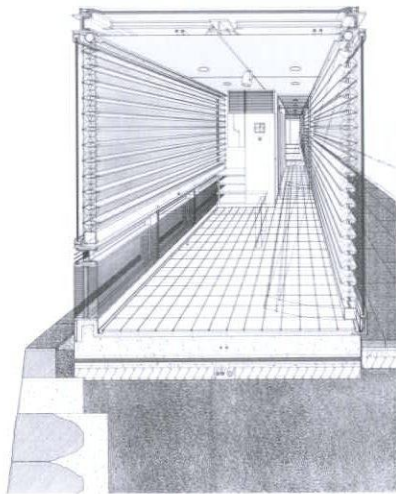
5：透明で単純形態、正統派モダニズム、ガラスと鉄、ブレイズソレイユ等々。（安田幸一／日建設計）



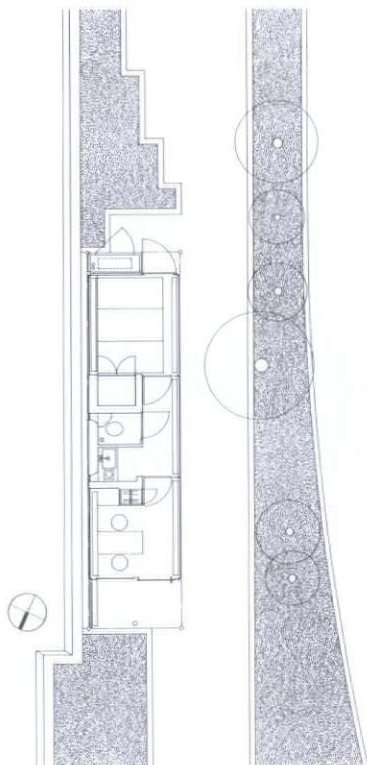
建て替え前の旧交番 写真提供＝日建設計



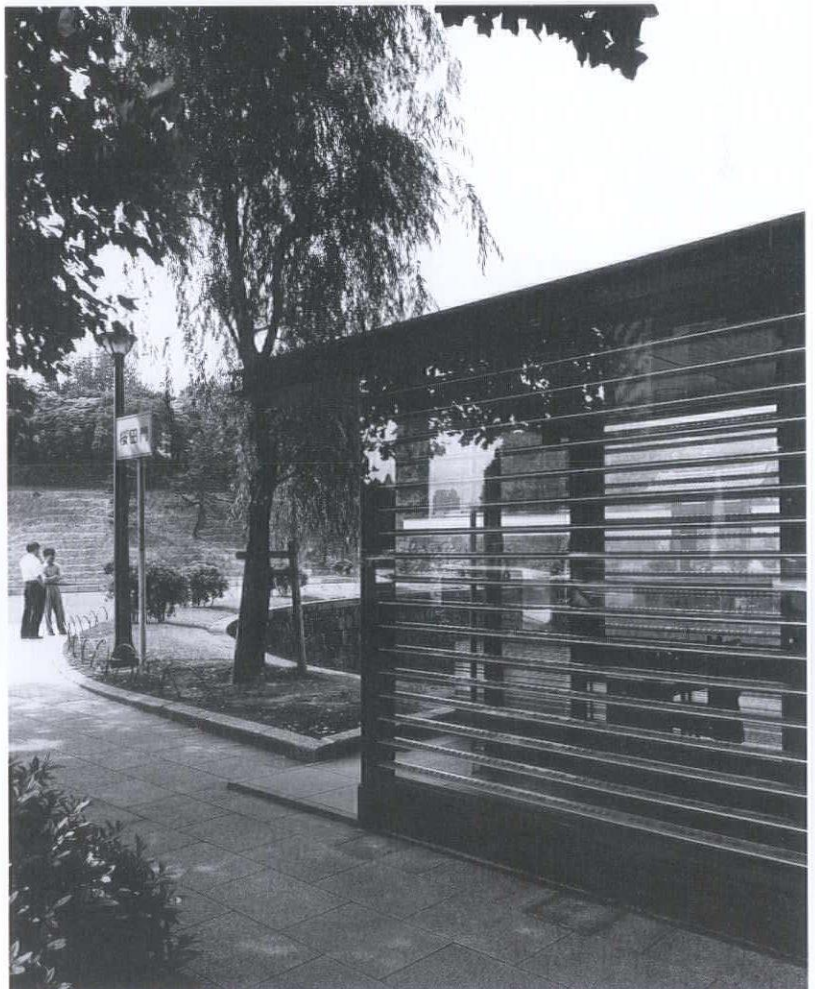
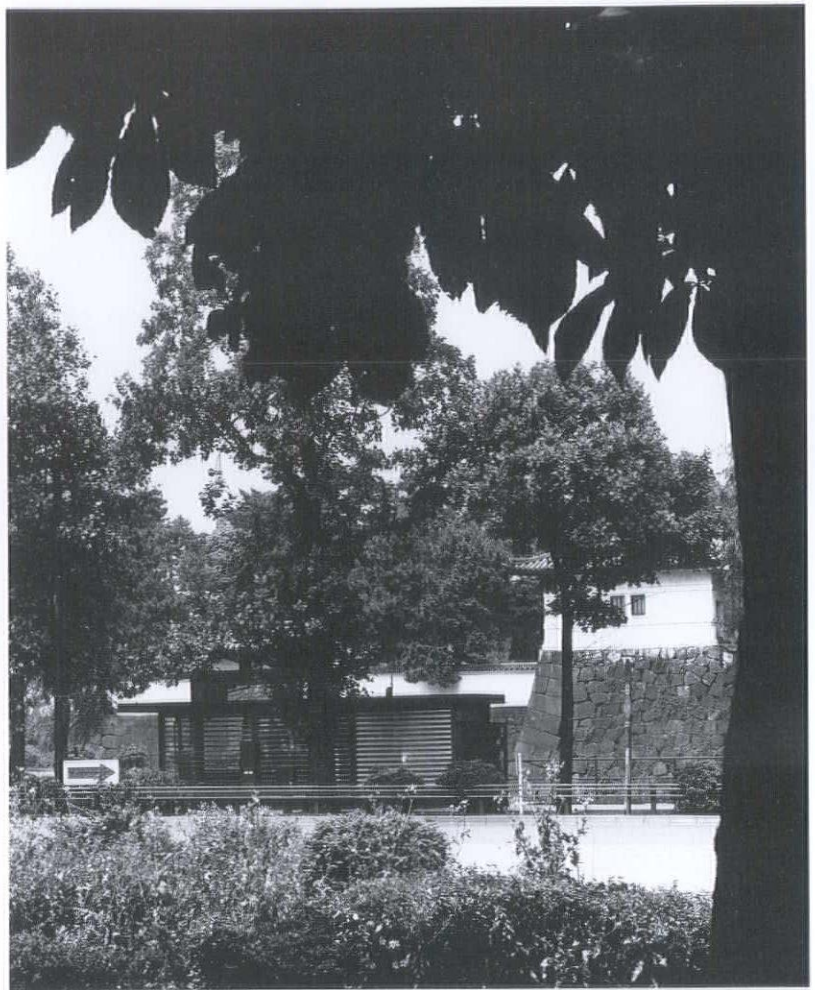
分解アクソメ



断面バス

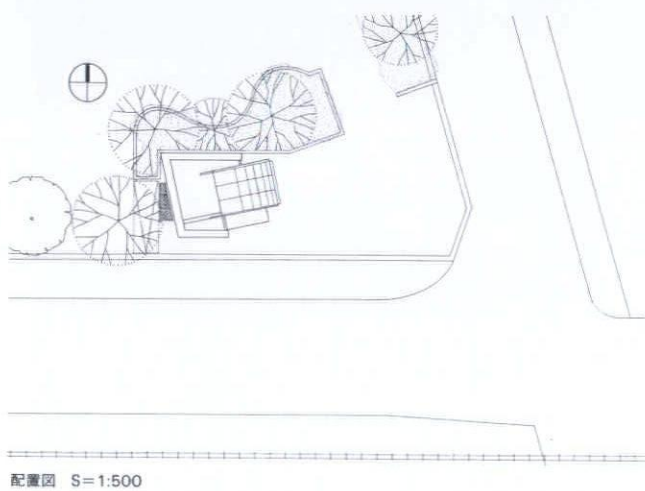


平面図 S=1:200



荒川遊園前交番(バラの交番)

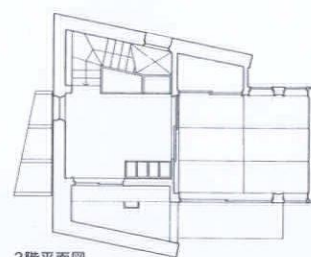
平倉直子建築設計事務所



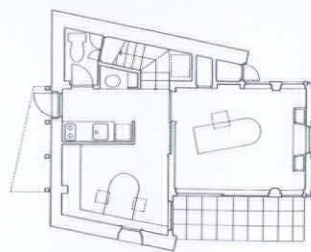
配置図 S=1:500



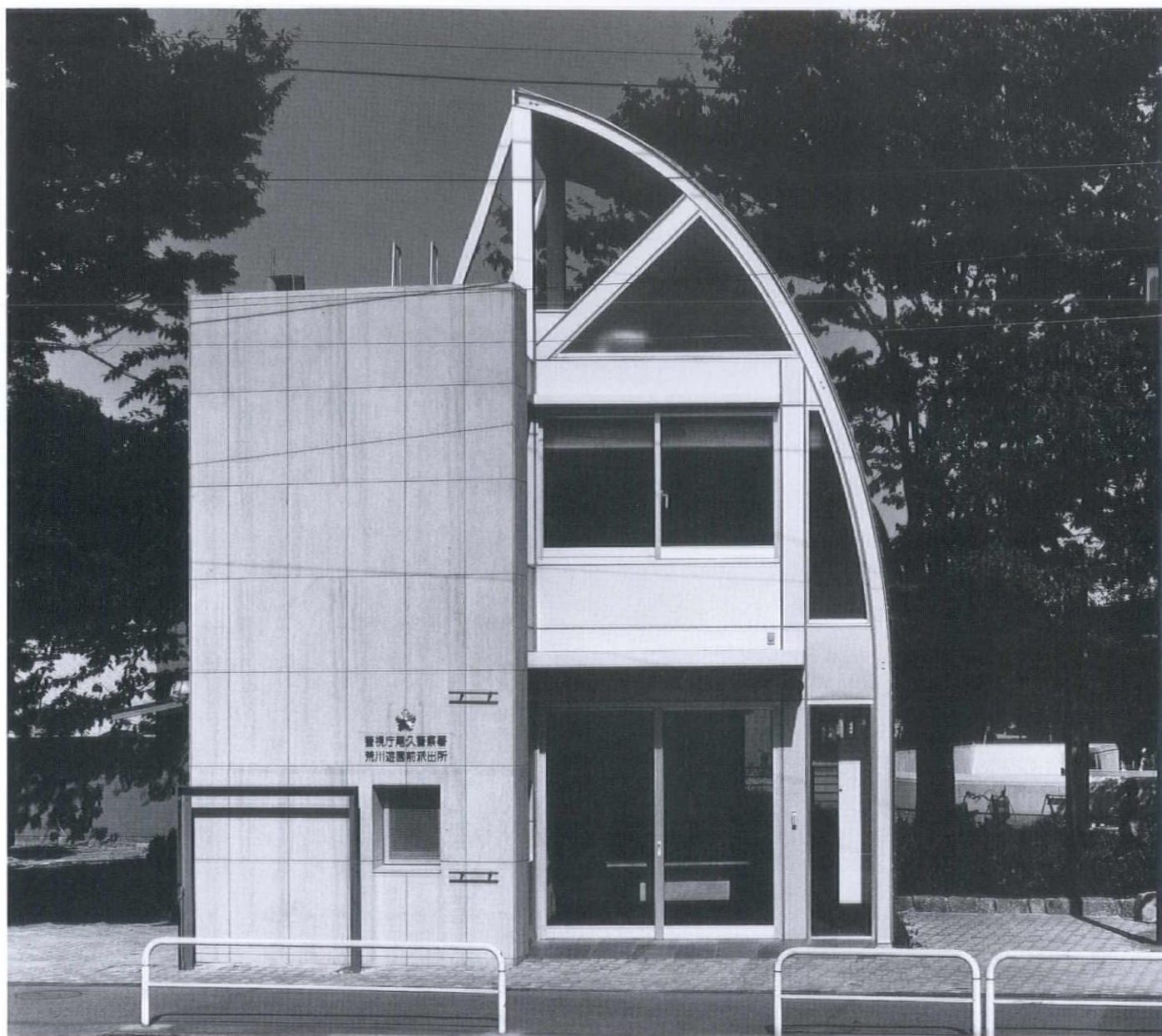
断面図



2階平面図



1階平面図 S=1:200



東京都設計候補者選定委員会（1993年度）より指名を受ける。文化デザイン事業として過去20数件の実績と経験により培われた恵まれた条件が与えられた。一方、現在進行中の派出所の施工予算は半分、設計は積算まで……本当に計画に即して、コストにも見合った建築をつくるためには監理業務は欠くことができないはずなのだが……。

派出所の機能はマニュアル化されるほど共通しているが、その立地条件は時として駅前広場や交差点など、たくさんの人々や情報が集まる要所に位置して大変魅力的である。そこでその小さな規模やランドマークとしての役割から、街の中のオブジェとして、あるいはランドスケープの中の照明器具として捉え直して提案することにした。

都電の沿線に咲くバラを公園の入口へ引き込み、弧を描く金属パネルにからませて、周辺に親しまれながら馴染むよう計画し、街の動きを見渡す事務室の大きな開口は、アルミの曲線に沿って小屋裏まで伸ばし、街のあかりとしてのランドマークをつくる。コの字型の石の壁で囲ったサブスペースは、公園側に樹々の背景となって落ち着いた心地よさをつくり出す。

派出所は与えられる立地条件からいって、自立できるものではなかったことから、公園側とのやりとりが生まれ、そのことが本来公共建築がつくるべき都市環境の方向を示しているようで興味深かった。つまり敷地境界を越え、行政の縦割りの責任分担を越えて、連続していく街並みをどうつくっていくかということである。また一見、無防備に見える開放的な事務スペースは、市民へのサービス上、不可欠であると同時に、実は市民の眼差しによって派出所が守られている、つまり公共と市民の相互作用の上に成り立っているということを気付かされるものである。問題としてはできあがった建築を愛着をもって使い、つくり続ける方法（費用も含めて）が確立していないという点、また機能やコストを越えて評価する柔軟な視点（例えば、夜間、青白い光がポーと浮き上がらぬよう暖かみのある光源を使うなど）が必要と感じた。

（平倉直子）



愛川町中津交番

北村修一／キタムラ・アソシエイツ

1：私たちは、公共建築は小規模のものであっても街づくりの重要な起点と考えています。キタムラ・アソシエイツでは、東京都の文化デザインとなった〈聖蹟桜ヶ丘駅前派出所〉をはじめ、首都圏での交番（派出所）の設計にすでに数例の実績をもっています。〈愛川町中津交番〉もこうした一連の流れの上での依頼となりました。

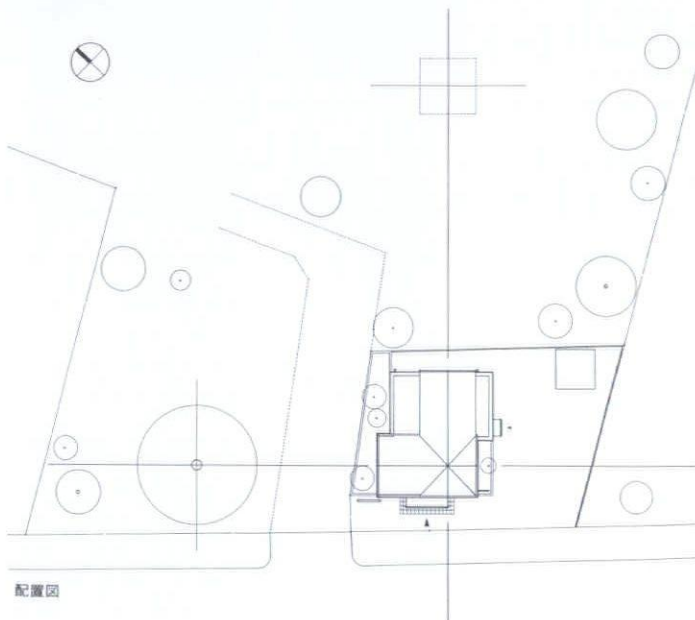
2：〈愛川町中津交番〉に限りませんが、内部の機能においては警察の施設担当官のエキスパートぶりによるところが大きいですが、外観に関しては街づくりの観点から自治体の企画部局などとの入念な調整を必要としています。それが時には矛盾したり困難を生じたりすることもあります。これが交番設計の面白い点でもあります。

3：交番の設計をより面白くも難しくもしている点は、与えられる敷地が必要最小限でありながら、そこにオフィスのような業務機能と住宅のような生活機能との両方がコンパクトに収められ、まるでワークマンの設計のような状況を呈することです。しかも警察官の方々は、一般に体が大きい上に重装備で、万事にスペースを要します。

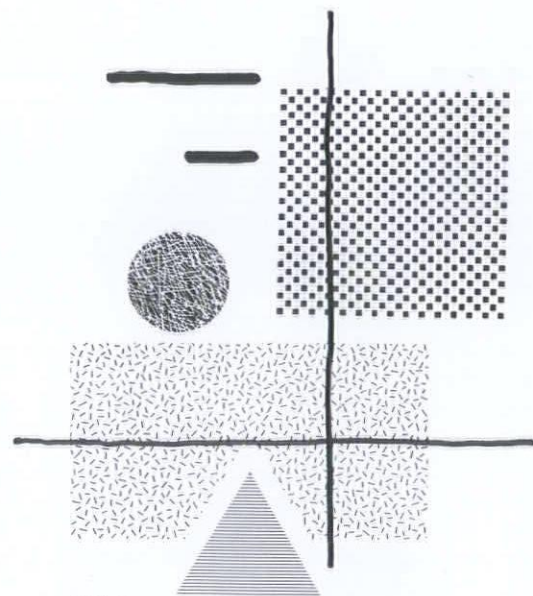
4：交番の面白さは外観からでは半分しか分かりません。外部は街のマスコットでありながら、内部にはシャワーを浴びたり仮眠したり的生活があります。その落差にドラマを仕組むことができます。例えば聖蹟桜ヶ丘では「交番＝工場」のコンセプトのもとに、「ハイテク茶室」のイメージでインテリア・デザインが施されています。しかし、これは保安とプライバシーの点から非公開となっています。悪しからず。

5：〈愛川町中津交番〉は町の児童公園（整備中）の入口脇に建ちます。そこで、町の子供たちに愛され（愛川町！）親しまれるような交番となることを最大の目標にしました。結果的にはこの小さな建物をさらに細かく分節し、ハトボッコの家のように愛らしく親しみやすいものに仕立て上げました。

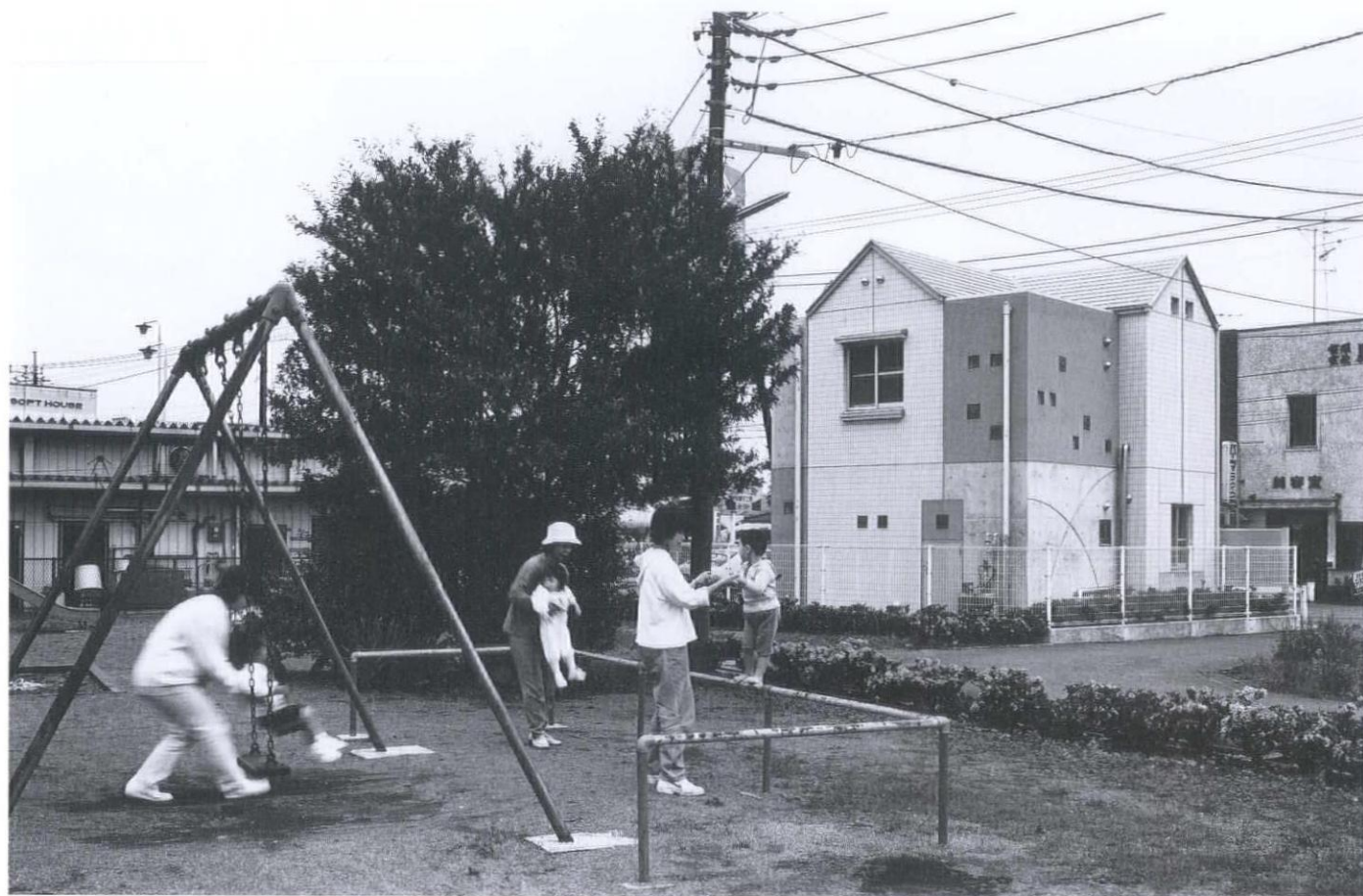
（北村修一）



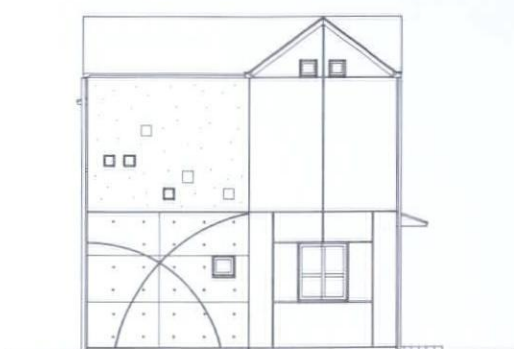
配置図



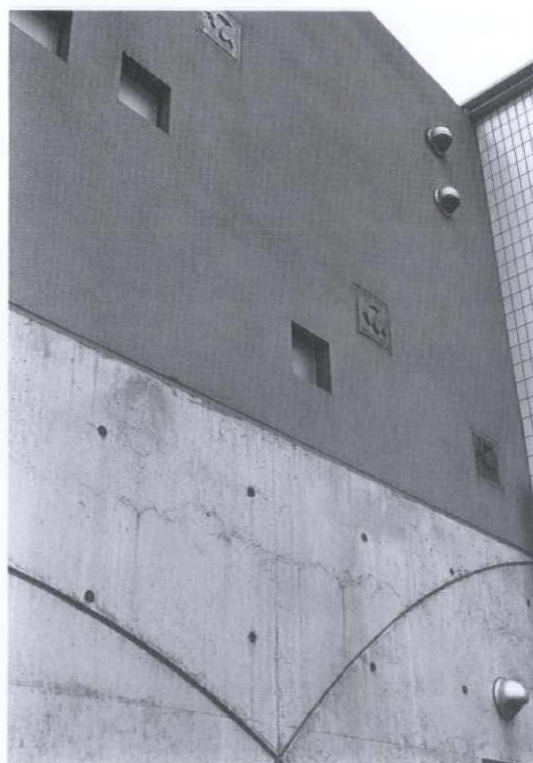
スケッチ



南東立面図 S=1:150

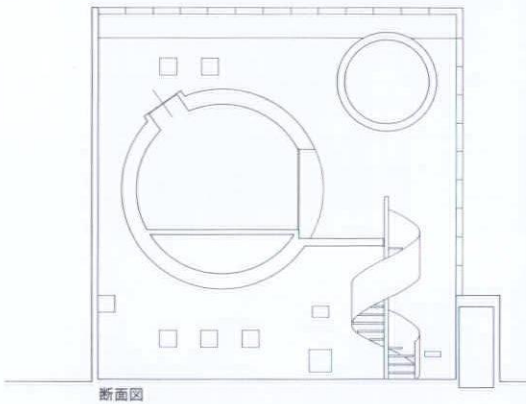
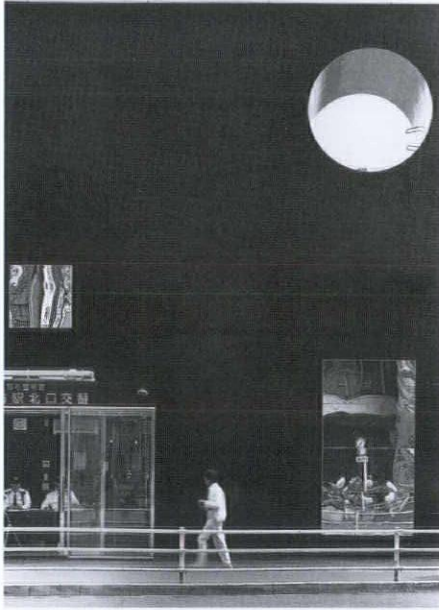


北西立面図

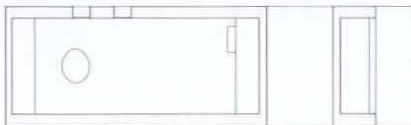


調布駅北口交番

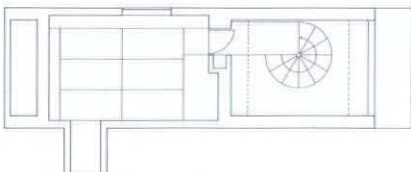
妹島和世建築設計事務所



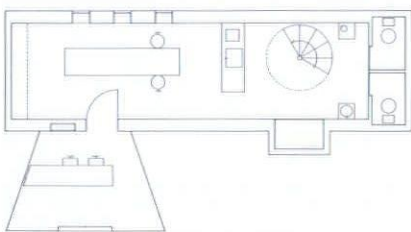
断面図



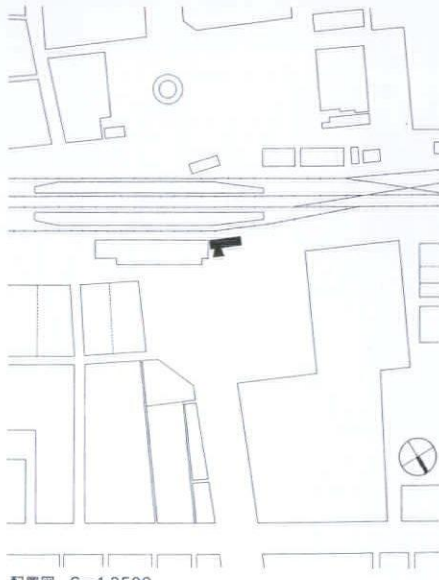
GL+8,400mm 平面図



2階 (GL+5,100mm) 平面図



1階 (GL+1,000mm) 平面図 S=1:200



配置図 S=1:2500

1：警視庁「文化デザイン」事業として、東京都設計候補者選定委員会より選出していただいた。

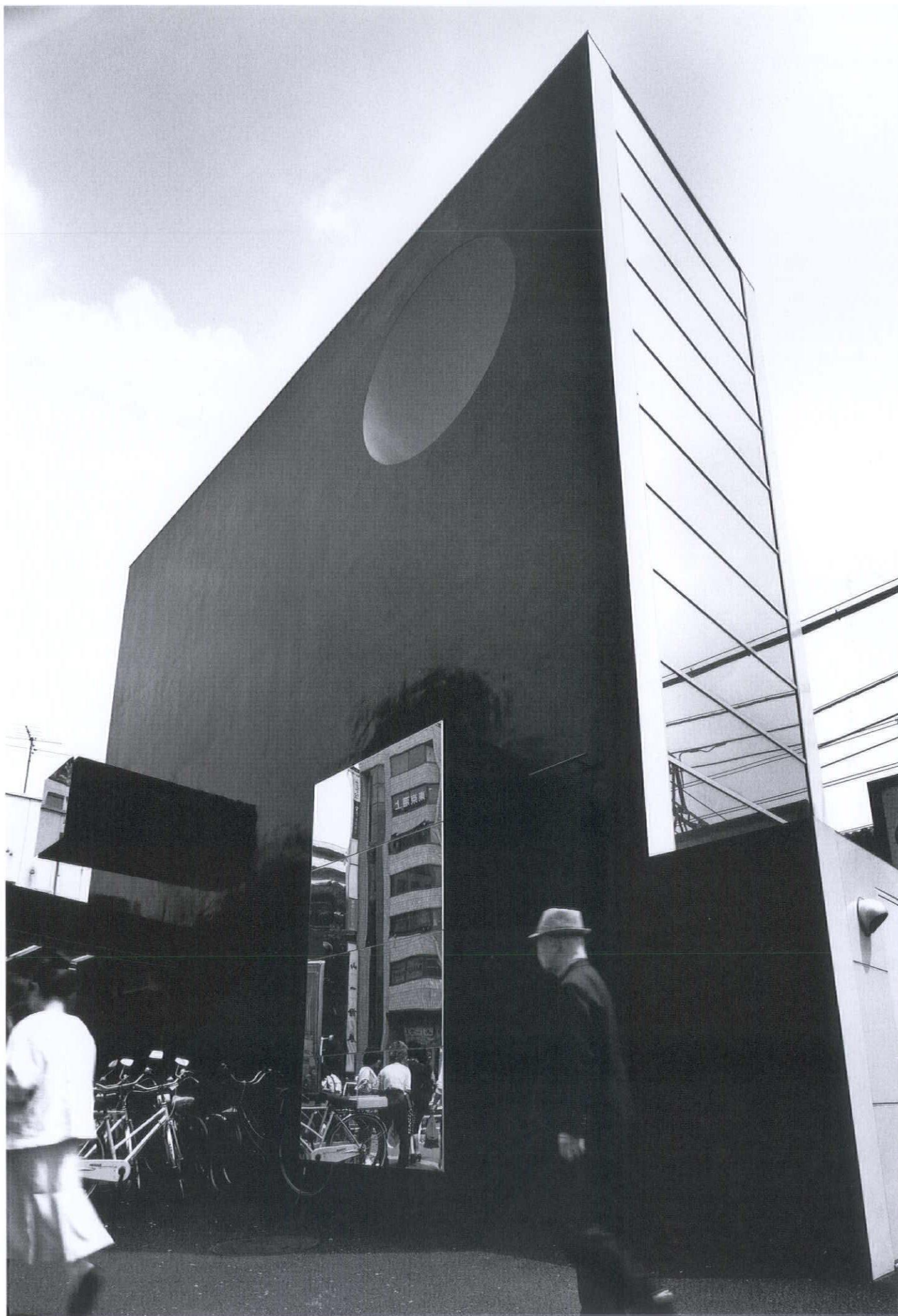
2：警視庁の各担当の方と打ち合わせがあり、数多くのクライアントがいるように思えた。しかしその反面、絶対的なクライアントという感じでもなく、打ち合わせは常に、市民の方がどのように思うかを中心になされたということが興味深かった。

3：街に直接対面している点。また、外観は1日に何万人という人々に見られるが、内部は非常に限られた人しか利用しない建物であることについてとまどった。

4：交番は使用者と利用者が違う。利用者である一般市民の方の入り易さを第一に考えた。

5：交番はある意味においては、ランドマークとしての機能も要求される。建築そのものが、その機能を表すことを目指した。

(妹島和世)



篠崎駅前交番

藤木隆男建築研究所

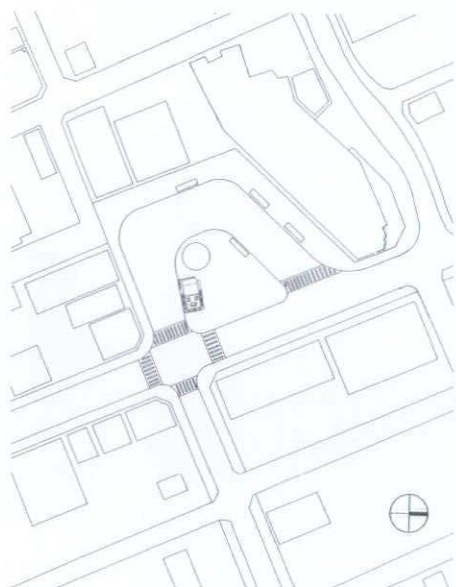
1：東京都設計候補者選定委員会による指名。恐らく単数または複数の委員（大学や仕事の恩師）による推薦で候補者に加えられたと思う。選定の席上で、あらかじめ示された課題に対する考え方——公共性、敷地に対する適合性、デザインコンセプト——などを、口頭での説明と簡単なスケッチの板書で提示した。後日、指名の通知を受けた。

2：いわゆる「文化デザイン」の交番であるせいか、設計上の提案のほとんどは「デザイン上、望ましい」という主張があれば、受け入れられたように思う。その許容度が高い分だけ、設計者の社会的責任が意識され、エキサイティングな設計環境にあると感じた。

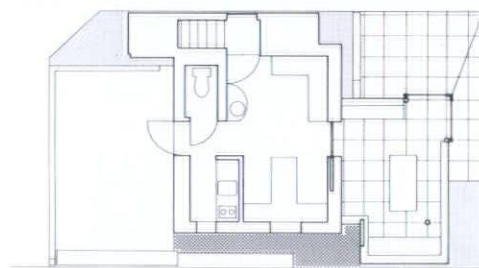
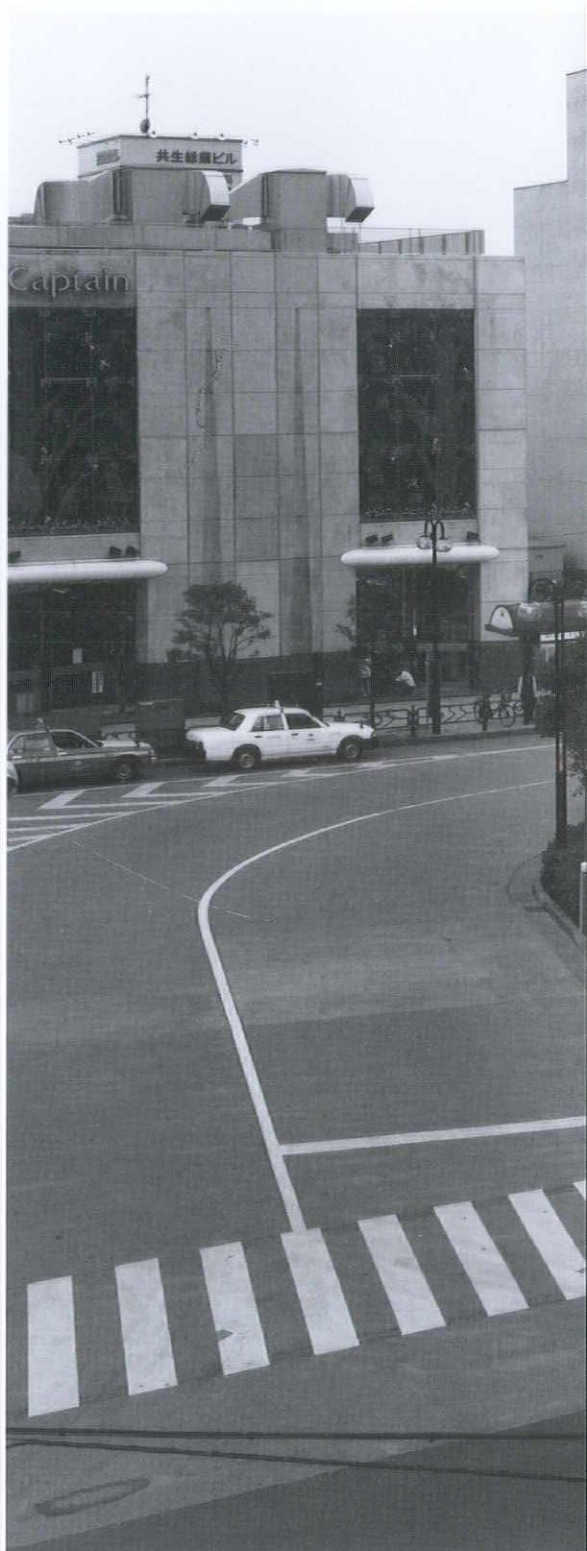
3：極小の建築(108㎡)であることによるリミット・デザインの追求と、現場での設計変更の困難さ。

4：劇場や美術館と違い、日常生活の中に数多くプロットされる「地味なサービス機能」である公共施設としての交番であるため、その「雨宿りの軒下」のような自然な佇まいをもちながら、一方「新しい街の、新しい小シンボル」であることのフレッシュな造形性を発散する建築が求められると考えた。

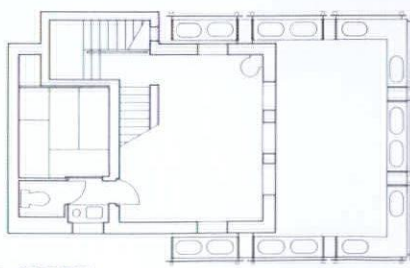
5：文化デザイン交番にアトラクティブなランドマーク性の強調をし過ぎないこと。シンプルさや抽象性をつくり出し、「街角のオブジェ」としての造形的個性をもち、しかもそれが公共施設としての品位と自然さを持続すること。
(藤木隆男)



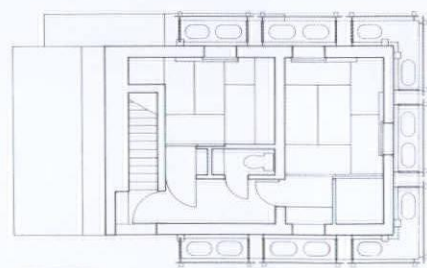
配置図 S=1:2500



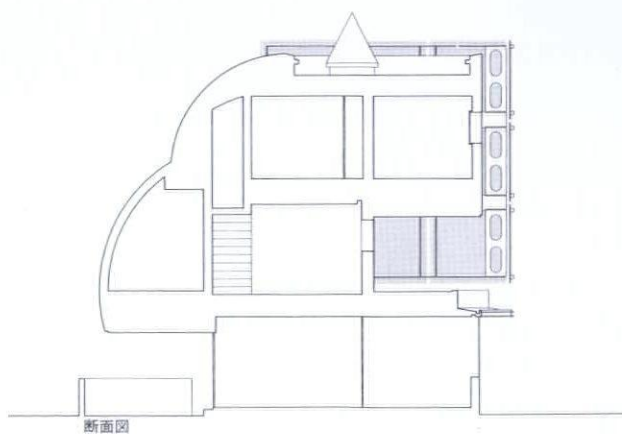
1階平面図 S=1:200



2階平面図



3階平面図



「建築」は拡張するか

中川 理

日常施設のデザイン化

交番、公衆トイレ、橋、駐車場……。本特集に集められた「作品」は、今まで、常識的に建築デザインの対象と考えられてきた領域を少しはみ出たものばかりである。一般的な建築を、生活や生産の営みを入れる「容器」として定義できるとすれば、こうした施設は、環境という「容器」に入っている中身の方だと、捉えることができるだろう。

確かにこうした施設は、近年急速に、デザインに対する配慮がなされるようになってきている。しかしそれは、ここで見るような建築家を起用するという方法だけで行われているわけではない。実は、こうした公共施設の「デザイン化」は、80年代後半以降、地方都市を中心に日本中で盛んに試みられており、その多くは、建築雑誌などには紹介されない、いわばアノニマスなデザインによって行われている。作家やデザイナーを起用したものは、数の上でははるかに少ないはずだ。と言うよりも、例外的なものであると言った方がよい。

つまり、本特集に集められた「作品」は、いずれも独自にこうした領域を開拓したのではなく、わが国の公共施設デザインの大きな変化の中で成立しえた仕事であると捉えることができるのだ。では、なぜ今、公共施設デザインが変わろうとしているのだろうか。

まず、指摘しておかなければならないのは、こうした現象が、「まちづくり」や「まちおこし」といった地域振興の事業と連動しているということであろう。そして、その前提としてあったのが「地方」の救済という社会的テーマである。

わが国における消費社会・情報社会の急速な進展は、必然的に東京への一局集中を加速し、地方の空洞化を深刻なものとしてきた。おそらく、高度成長期以降、この国にとって最も重要な社会的テーマとして、この空洞化した「地方」をいかに救済するかという課題があったはずだ。

確かに、これまでさまざまな方法で救済は試みられてきたのだが、しかし残念ながら、それらはあまりにも偏った救済策でしかなかった。この国の地方政治の特徴として、利益誘導型、土木行政中心型の政治風土が指摘さ

れる。そうした風土の中で、「地方」の救済策は、さまざまな利権にすり替えられ、結局のところ、補助金をいかに分捕ってこれるかという、「業績」に矮小化されてしまったと見ることができる。

80年代に入って起こった、美術館やコンサートホールの建設ラッシュは、そんな状況を典型的に示していた。作った側からすれば、建設資金として補助金を確保できたことこそが「業績」であったのだが、こうした施設は、橋や道路と違って「中身」が必要となる。「箱」は作るが、「中身(ソフト)」が決定的に伴わないという事態が盛んに批判されることになった。そうした中で、行政の「文化化」ということが叫ばれるようになってくる。

イメージ主導型まちづくり

まさにそんなおり、あの「ふるさと創生」がやってきたのである。1989年のことである。これは行政の「文化化」、ひいては「地方」の救済に大きな転機をもたらすことになった。

一億円をばらまくという行為だけ見れば、それはまさに補助金の力で解決しようとする、従来からの経済的救済法の典型例のように見えるだろう。しかし、この事業のねらいは、その一億円の使途をめぐって地方行政が「知恵比べ」を展開することにあった。

従来の補助金のように、やかましい制約はほとんどない。そこで、それぞれの行政の独自の企画力が試され、それにより、それまでの土木事業中心の行政から「地域おこし」や「まちづくり」などの文化的行政への転換が期待されたのである。実際、その目論見は成功した。日本中でさまざまな「まちづくり」のアイデア合戦が繰り広げられることになったのである。

ところがその内容は、皮肉にも地方行政の文化の空洞化を見事に露呈するものでしかなかったのである。「滑り台」や「水車」の日本一競争、あるいは架空なミニ独立国の建国ブーム。多くのものが、地域社会の風土や文化とはおよそ無縁の、まるでディズニーランドのようなイメージ世界を仮構しようとする事業であったのだ。こうしたイメージ主導型の「まちづくり」の傾向は、これ以降決定的なものとなる。「ふるさと創生事業」も1990年からは、自治省の「地域づくり推進事業」と名称を変え継続されている。

この背景にはふたつのことが考えられる。ひとつは、わが国の地方行政の土木事業中心主義の体質は根深いものがあり、そう簡単には「文化化」は望めないということ。そしてもうひとつは、実際にはこちらの方が深刻な

のだが、もはや「地域」のアイデンティティや固有の文化というのが、行政には見えなくなってしまうと、そのために「まちづくり」も架空なイメージを作るしか方法がなくなってしまうのではないかという危惧である。

いずれにしても、「ふるさと創生」以降、「地方」の救済は、経済問題から(架空な)イメージ作りの課題へと大きくシフトすることになったのである。

そこで必要とされたのがデザインの力である。イメージ、特にフィクショナルなイメージを作るためには、まずそれを具体的に表象するデザインが求められることになる。そして、そのデザインの対象とされたのが公衆トイレなどの日常的な施設であったわけだ。日常的な施設であれば、建築的制約が少なく、極端に言えば看板建築のようにストレートにイメージをデザインすることさえ可能である。

橋、駅舎、公衆トイレ、交番、電話ボックス。こうした施設が次々とフィクショナルなデザインで飾られていった。この中には、設置主体が、行政とは別のものもある。しかし、そうした設置主体、すなわちJR、警察、NTTなども地方自治体と同様に、あるいはそれ以上にイメージ戦略に熱心になっていたこともあり、ほとんどのものが地方行政の「まちづくり」の事業と協調する形でデザイン化が図られていった。駅舎については、実際に「ふるさと創生」資金を使うなどして市町村自らが建設したケースも珍しくない。

しかし、結果的にそこに現れたデザインも、地方文化の空洞化の様子をそのまま表したようなものでしかなかった。カエルの橋(和歌山県印南町)や河童の駅舎(福岡県田主丸町)など。一言で言えば「キッシュ」と称される類いのものでしかなかったのである。イメージ作りと言っても、行政には、「電通」のような洗練されたノウハウや、ディズニーランドのような綿密な戦略があったわけでもない。もとより、公共のデザインにこうしたイメージ的手法が応用できるかという根本的矛盾もあった。

ふたつの事業と建築家

一般的に考えれば、そこでデザインのプロとしての建築家の力が要請されてもよかったはずである。これまで建築家が扱ってこなかった施設であったとしても、逆に考えれば、そうした施設設計に挑むことは、建築という職能領域を広げる可能性だって考えられたはずだ。

しかし、実際にはこうした地域イメージ作りのデザインに建築家が手を染めることは、

一部の例外を除いてほとんどなかった。本質的には、テーマの仮構という方法が、建築デザインのプログラムからはあまりにも遠かったからだと考えることができるが、実際には、接点を見出せない、つまり地方行政の公共事業に関わる具体的なアプローチの方法を持っていなかったということが大きかったようだ。

そうした中で、例外的にこうしたデザインに建築家に関わるふたつの接点が見出されることになる。ひとつは、東京都が始めた文化デザイン事業であり、もうひとつは、くまもとアートポリス構想である。本特集に収められた「作品」にも、このふたつの事業に関わるものが多い。

東京都の文化デザイン事業とは、1982年より「街の雰囲気合った建造物の創造」を合い言葉に、公共施設の設計者を、都の設計候補者選定委員会が推薦するというシステムである。1994年度までで、すでに50を越える都の施設がこの方式で建てられているという。この事業のもともとの企図は、閉鎖的な設計入札方式を改善して、建築家に広く公共施設の設計を開放することにあった。つまり、地方行政(東京といえどもひとつの地方である)への接点を見出すために、建築家の側が仕掛けた制度であったのだ。

しかし実際の事業は、単にそうした制度の改善にとどまらず、ひとつの事業としての特徴を示すようになる。当初、事業の対象は、文化的性格の強い施設に限られるとされていたが、ある時点から、交番などの「非文化施設」も対象となるようになり、次第にそちらが中心になっていったのである。少なくとも、景観上の影響力もあるのだろうが、交番(通称・文化デザイン交番)が文化デザイン事業の目玉として見なされるようになったことは事実であろう。

ここには、いうまでもなく警察のイメージ戦略が関わっている。すでに述べたように、警察は、現在全国で交番のイメージアップを展開中で、河童の顔の交番(岩手県遠野市)や代官屋敷の交番(滋賀県安土町)など、イメージ主導型の「まちづくり」と連動した多彩なデザイン交番を作り続けている。その東京都での展開を模索する中で、文化デザイン事業を利用することになったのだろう。実際、交番を同事業の対象にしたのは、警視庁からの働きかけがあったからだとされている。

さて、もうひとつのくまもとアートポリス。これについては、ここであらためて説明する必要はないだろう。1988年に構想が発表されて以来、多くの実績を挙げ、また多くの話題も提供してきたプロジェクトである。この構

想も、地方行政の設計入札制度の開放がその企図の大きな柱となっている。

そして、東京の文化デザイン事業と異なり、こちらの事業は、建築的規模の「文化施設」にも大きな実績を挙げてきた。都市部を中心に、集合住宅や博物館などの施設が、いわゆるアトリエ派の設計により実現してきたのである。

しかし一方で、本特集に収められた「作品」に見られるように、橋や公衆トイレなどの「非文化施設」も多い。もともとの事業は、公共施設の計画主体である市町村が、同事業による建設を立候補することからスタートする。熊本県下にかかわらず一般的に言って、現在、市町村の当面の課題は、すでに述べてきたようなイメージ型の「まちづくり」である場合が多い。であるならば、おそらく、こうした日常的施設をアートポリスで実現しようとする思いには、建築家ならば「まちづくり」のイメージを上手にデザイン化してくれるという期待が、少なからず込められているはずである。

そして、実際にこの傾向は、その後登場するくまもとアートポリスにならった、いわゆるコミッショナー指名方式の事業でさらにはっきりとしたものになる。同じ磯崎新氏がコミッショナーを務めた富山県の「まちのかおづくり事業」などはその典型であろう。

問われる建築家のフィクション

こうして見ると、文化デザイン事業から始まったこれらの事業は、建築家と行政の関わりに共通した図式を見出だすことができるようだ。つまり、いずれの場合も建築家が行政への接点を繋げようとして仕掛けたものであるが、気がつく建築家はイメージ主導型の「まちづくり」という土俵にほうり投げられていた。そして、そこで建築家に求められたのは、架空のイメージを具体化してくれる技能であったと言ってもよい。

ここにおいて、建築家のデザインの果たした役割とはなんだったのだろう。もちろん、建築家がこうした領域のデザインにアプローチできたという点は大いに評価すべきであろう。しかし、建築家のデザイン技能が、社会的にどう期待されていたのかという点では大きな疑問が残ることになる。

実際、デザインの発注者である地方行政や警察にとっては、ここでの建築家のデザインも、「カエル」や「河童の顔」などの直接的な表現の意匠と同種のものとして認知されているのではないだろうか。つまり、「まちづくり」やそのイメージをデザインするという点では、

両者はほとんど等価なものとして、発注者には認識されていたと考えることができるはずである。なぜなら、そのデザイン・テーマの多くが、あくまで架空のものであるからだ。架空なものであれば、その質を問うことは困難である。要は、目立つか目立たないかというレベルでの評価しかありえない。

結局、ふたつのフィクションの方法が存在するという点なのだろう。共有化される価値観や絶対的な「場所」を失った社会の中で、公共空間にさえフィクションの方法が持ち込まれる事態に至っている。そして、それをデザイン化する方法として、ひとつは、ディズニールランドを典型とするような直接的・商業的な表現があり、もうひとつとして、建築家による表現がある。そして両者は、それがフィクションの方法である限り等価である。

これはある意味では、建築という職能の危機であると言えるだろう。では、建築家が、こうした隘路から抜け出るためにはどうしたらよいのだろうか。

方法はひとつしかない。こうした施設のデザイン・テーマを架空なものでなくすることで。しかし、この消費社会において、フィクションの方法そのものを否定することは難しい。少なくとも、文化デザイン事業やくまもとアートポリスのような事業の中で、それを否定していくことは極めて難しいことであろう。こうした事業が、そうした社会とデザインの関係性からデザインの質を問うことをテーマとはしていないからである。

それでも、今回集められた作品の中には、こうした施設が持つ、従来の建築とは異なる性格を検討し、そこから地域性や公共性という課題を慎重に組み立てようとしている作品も存在する。おそらく、こうしたアプローチをさらに積極的に建築の側から仕掛けていくことが必要とされるのだろうと思う。

文化デザイン事業にしても、くまもとアートポリスにしても、建築の側から仕掛けた事業に見えて、結果的には建築家が行政に利用されているという図式に見えてしまう。そこに本質的な問題があるはずだ。積極的に建築の側から地域性や公共性を捉え直す、そんな仕事が出てくるべきであろう。

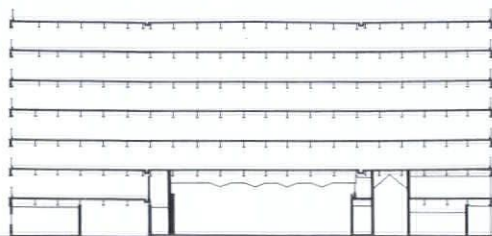
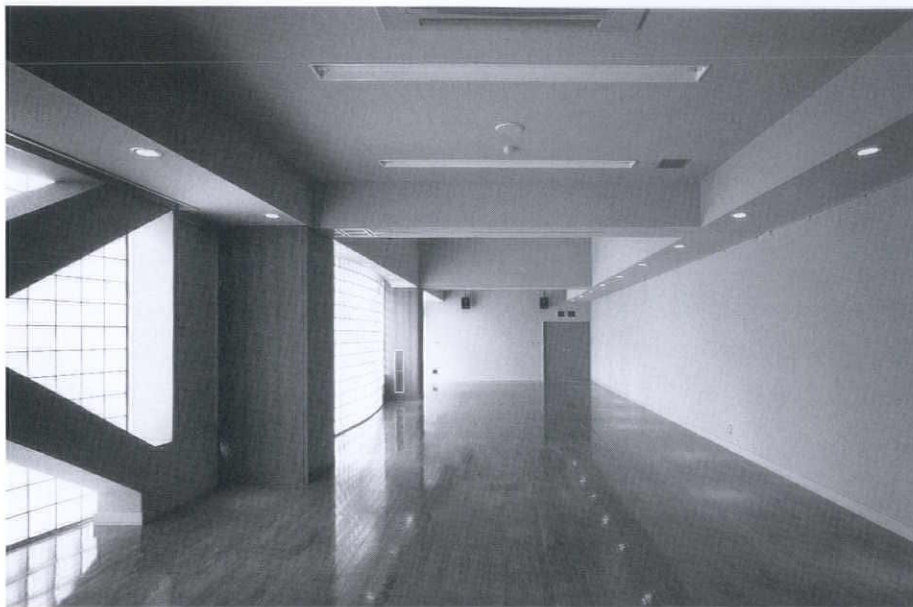
そのためには、建築という職能がもう少し広がらなければならないし、こうした日常的な施設のデザインはその契機を作ってくれるはずである。社会的要請として建築が変質するのではなく、建築が社会を再定義するために自ら変質すること、それが今求められているのである。

●なかかわ・おさむ/京都王芸織維大学助教授

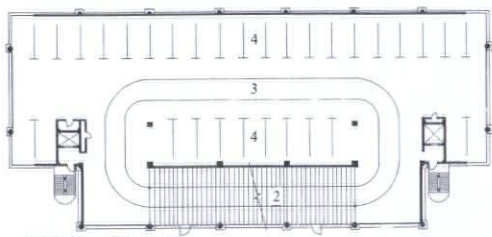
マイコム

若林広幸建築研究所

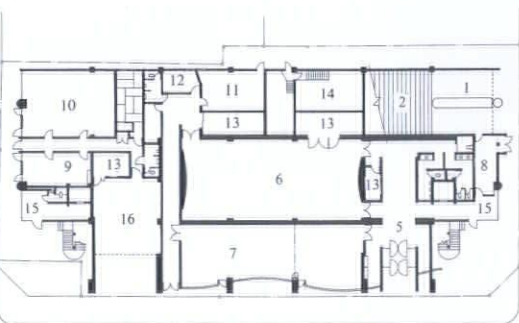




断面図



基準層(3~7階)平面図



1階平面図 S=1:800

- 1: カーゲート
- 2: ランプウェイ
- 3: 車路
- 4: 駐車スペース
- 5: ロビー
- 6: スペース 1
- 7: スペース 2
- 8: 事務室
- 9: 事務室・応接室
- 10: 会議室
- 11: 会議室・控室
- 12: 控室
- 13: 食庫
- 14: 機械室
- 15: 駐車場ホール
- 16: 消防車庫

1: 東舞鶴の4つの商店街の若手経営者で構成する企画委員会が中心となって、共同の駐車場ビルを建設する計画が進められていた。ある時その委員の一人から、単なる駐車場ビルを作るのではなく、東舞鶴におけるランドマークとなるようなものを考えてもらえないかと相談がもちかけられた。初期案では展望レストランや多目的ホール等を併設した、多少商業的な要素をもった大規模なものであり、相当前向きに進んでいたのではあるが、結局、舞鶴では実現性が薄いということか、なかなか進展しないまま約1年ほど経過してしまった。そんなとき、一方で既製の駐車場ビルで話が進みつつあるということで危機感を抱いた委員の人たちから、限られたきびしい予算しかないが何かいいプランを描いてもらえないかと、再度相談がもちかけられ、それに答えた今回のプランが最終案として実施されるに至ったものである。

2: 全国的な傾向として、地方都市の商店街の衰退がある中で、これだけの大規模なプロジェクトを興すにあたっての資金造りは大変な苦勞を伴っていた。しかし、一連の煉瓦の建造物群を除いてこれといった名所のない舞鶴市では、このプロジェクトに大変興味を示され、是非話題性のあるものを作ってほしいと、資金の融資等にも大変協力的に進めていただくことができた。

3: 極めてローコストな建築であり、与えられた予算でどこまでデザインをすることができるかがひとつの挑戦でもあった。特に床版等、既製の部材や工法を使いこなすことによって予想通りに安く納めることができた。また1階には一般の駐車場ビルとは異なり、多目的スペースを配する必要性があったため、防水の仕舞い・納め方には苦勞した。

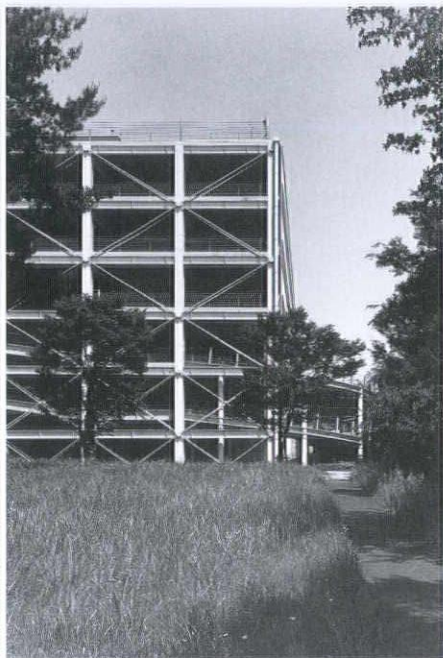
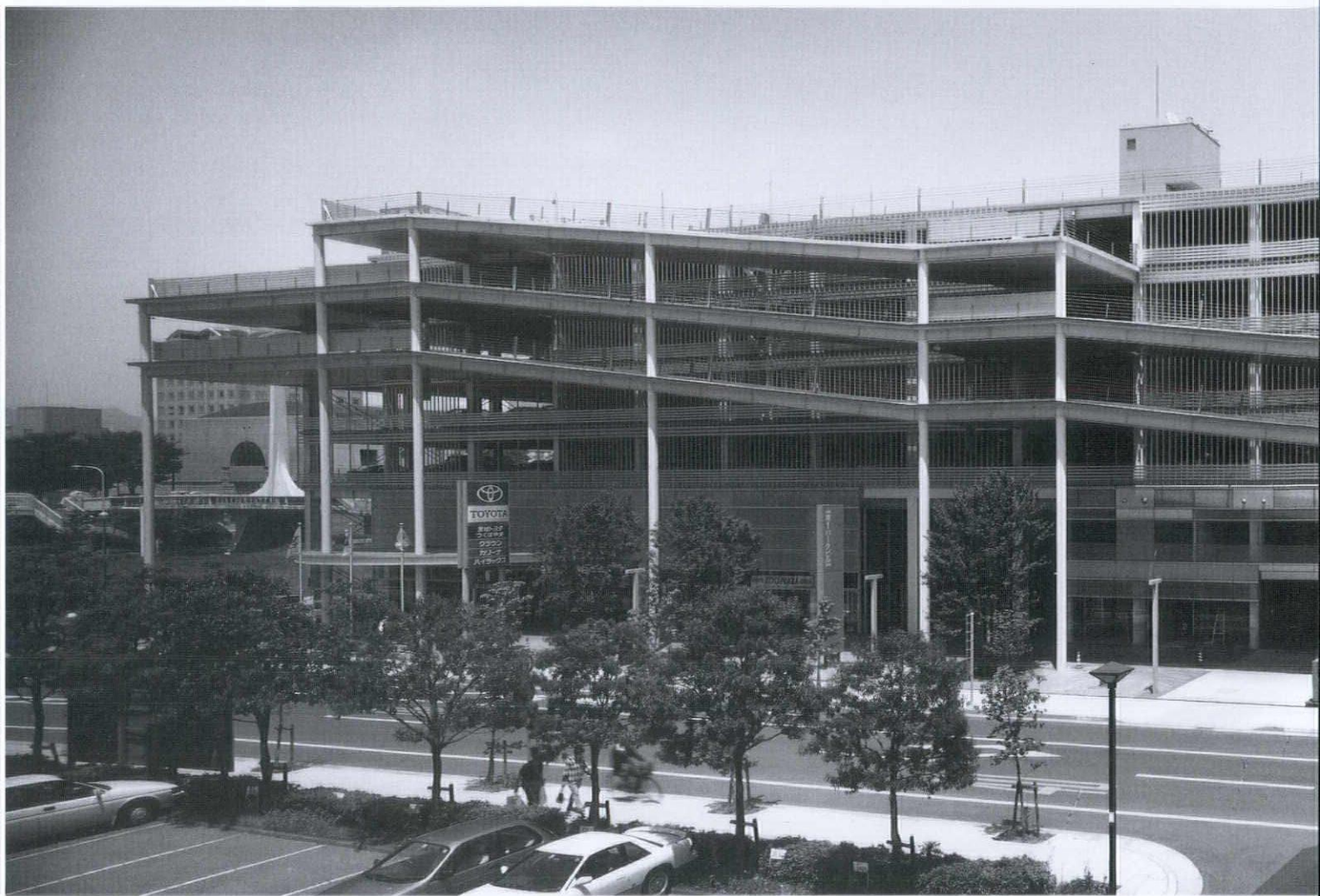
4: この種のビルは規模からいっても大型の建築物になるため、東舞鶴のような地方都市の中にあっては景観に与える影響が極めて大きい。コスト優先だけで作られたものであってはいけなし、目立つ以上はランドマークとして、市民に親しまれるものとなるように心掛けた。

5: ランドマークを意識したとき、その町の特殊性は何であるかを検証する必要がある。東舞鶴には一連の古い煉瓦の建造物が残されているのだが、それも海岸周辺に限られ、町中にはこれといって場所性を明確に現わすエレメントが見当たらない。そんな中で舞鶴海上自衛隊基地のダイナミックな光景は、その特殊な場所性を示すものであり、そのハイテックな造形をメタファーとして取り入れた。

(若林広幸)

つくば南駐車場

伊東豊雄建築設計事務所



1：つくばの都心に車でアクセスする人々をフルにサポートしようとする方策の一環として、市内交通の運営管理を一手に行っている交通財団より依頼されたプロジェクト。当時、有識者により3人の建築家が財団に推薦され、面接の結果我々に決定した。同財団による2番目の立体駐車場でもある。

2：この駐車場は商業地区という敷地の条件、経営の面などからテナントを入れた複合施設として計画が組まれた。単なるインフラとしての機能を越えた、地域の拠点としての駐車場施設のあり方をめぐり、財団をはじめとして実質的な都市計画を管轄している公団や、街並みに対するデザインコントロールを行っている市の景観審査委員会などでも活発な議論が展開された。なかには駐車場全体の一元管理や、それらを結ぶ新交通ネットワークの提案など、「実験都市つくば」らしい意見も浮かべ、トータルな街づくりの視点で駐車場に取り組む彼らとのやりとりは非常に興味深かった。

3：この種の建築においては、通常の建築以上に機能的な効率や動線の明快さが決定的な条件になってくる。また、都市のダイナミックなスケール感を建物にまで持ち込むことで、ドライバーというスタイ-

リッシュな動き、速度をもった身体に対応できることが望まれた。車を収容する空間をつくるという、一見ドライな作業の中で、日頃我々が感覚的に身につけているものと異なるスケールを用いながら、これらの特殊な身体感覚に対応する空間のあり方、さらにそうしたスケールとシステムに支えられた建築がもつべき表現の獲得に苦勞した。

4：これまで車は、とかく都市の片隅に追いやられてきた。車なしの生活など成り立たないにもかかわらず、殺風景で荒涼とした駐車場は都市におけるネガティブな空間にしか認識されない。今問われるのは、積極的に都市のランドスケープの中に車の並ぶ空間を持ち込むこと、異質なものとして隠蔽されるのではなく、日常風景の中で慣れ親しめるような、開かれた公共空間としての駐車場を成立させることではないだろうか。

5：●フロアの収容力を増やし、建物の階層を下げる

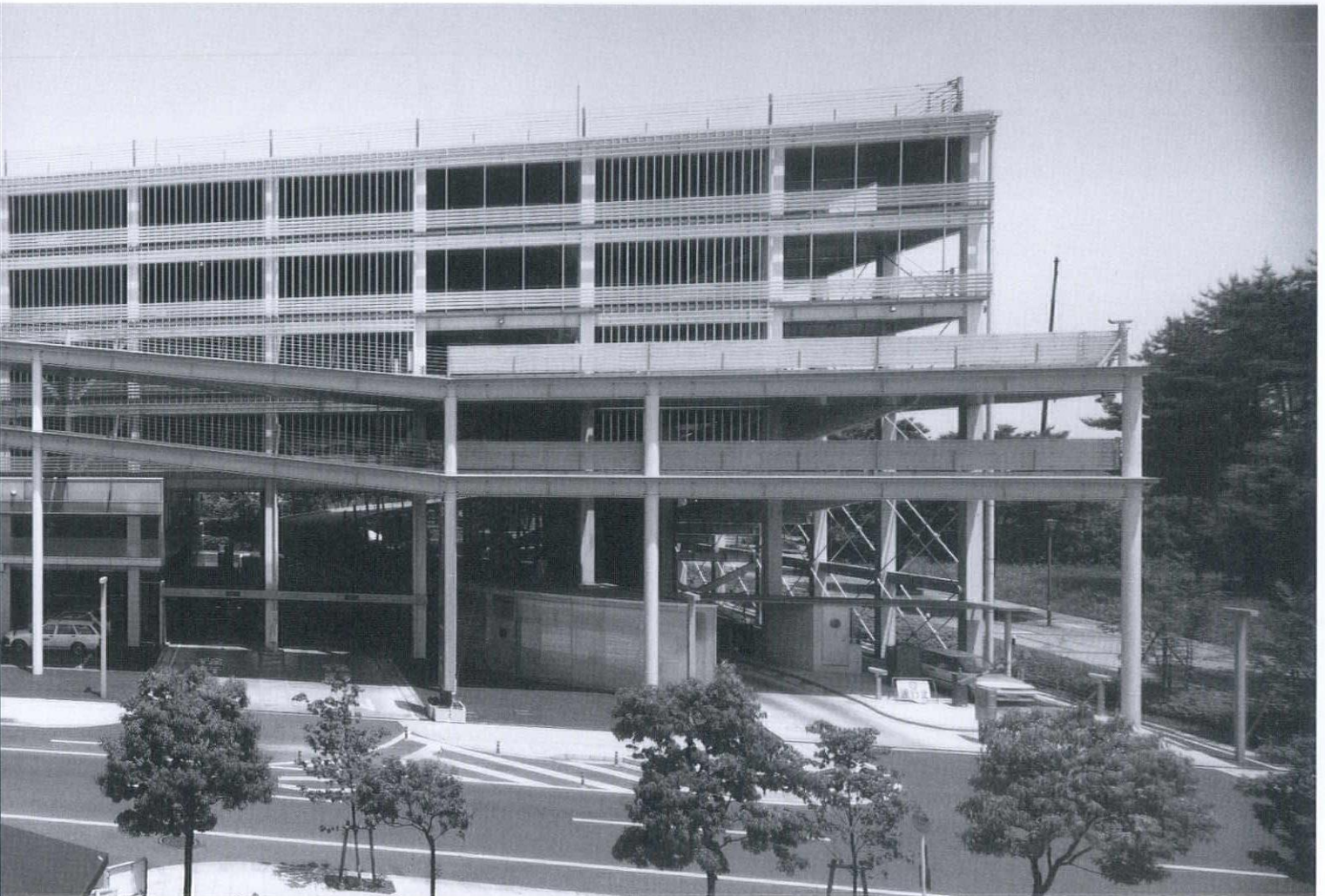
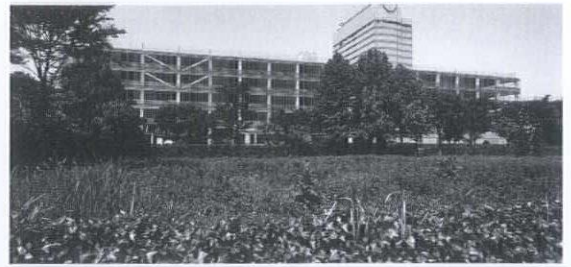
こと。

●ルーバーによる内外の関係を作ること。

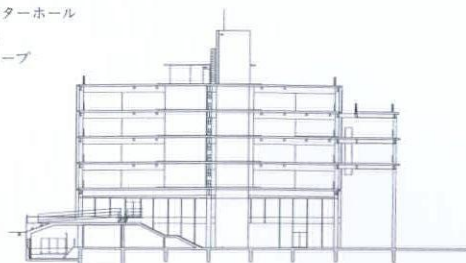
●単純でメカニカルなファンクションを明快にビジュ

アライズすること。

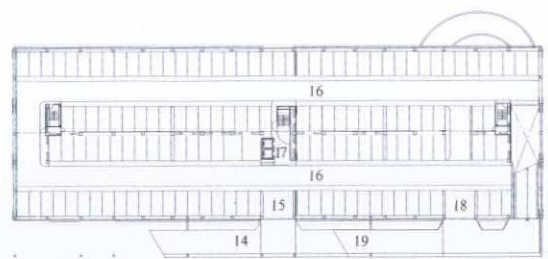
(富永 謙 / 伊東豊雄建築設計事務所)



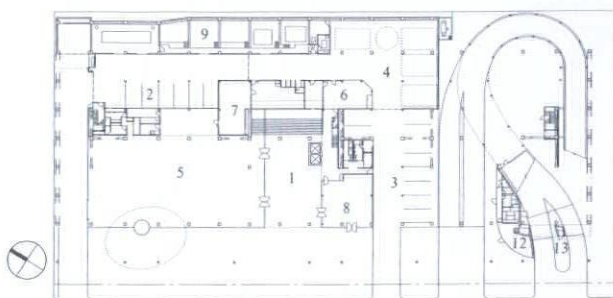
- 1: オープンモール
- 2: 車庫
- 3: 機械式駐車場
- 4: サービスステーション
- 5: ショールーム
- 6: フロント
- 7: 会議室
- 8: カフェ
- 9: 機械室
- 10: エントランスホール
- 11: テナントオフィス
- 12: 管理事務所
- 13: 精算所
- 14: 上りスロープ
- 15: 4階入口
- 16: 車路
- 17: エレベーターホール
- 18: 4階出口
- 19: 下りスロープ



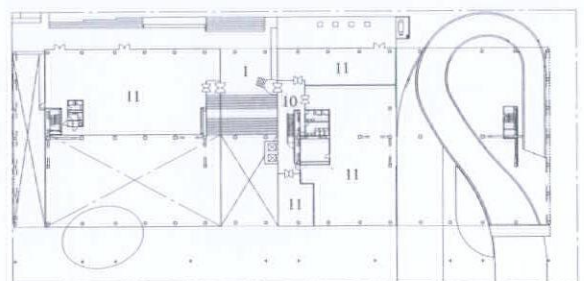
断面図 S=1:1000



4階平面図



1階平面図 S=1:1500



2階平面図

吉祥寺駅末広通り自転車駐車場

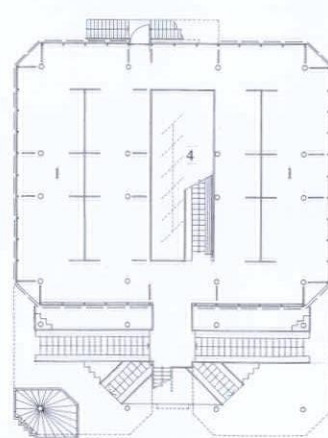
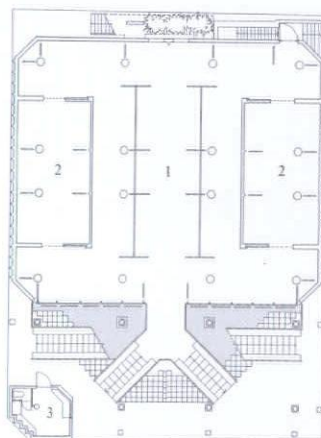
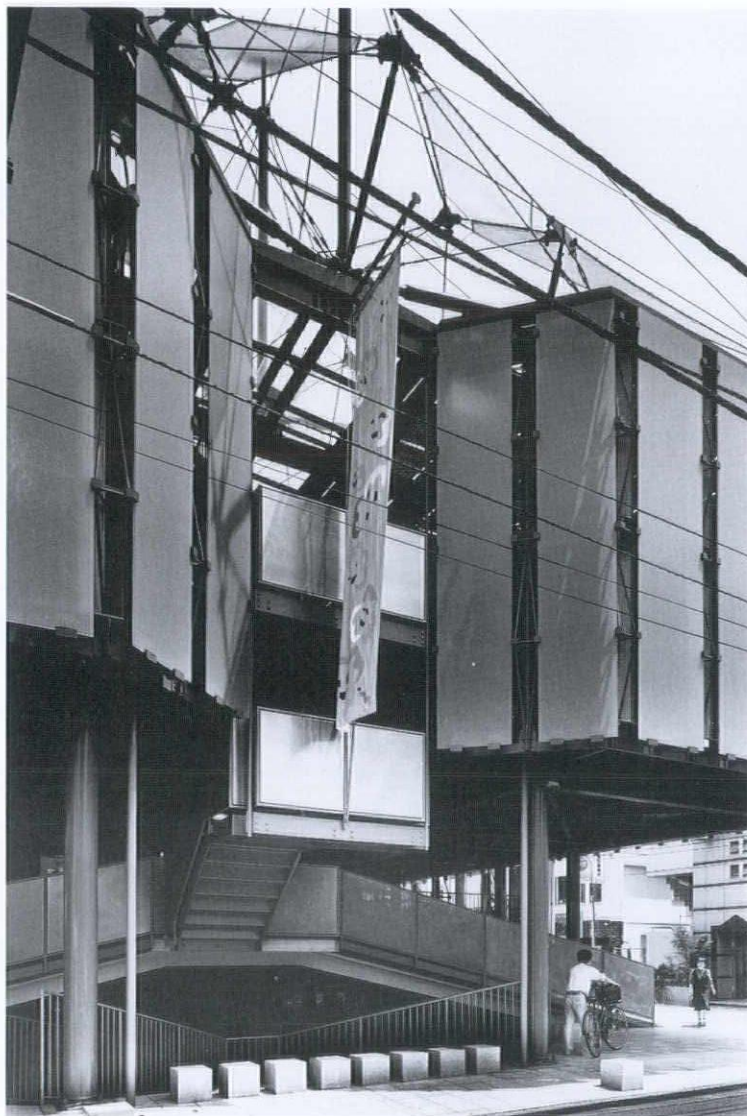
黒川哲郎+デザインリーグ

3年前、吉祥寺駅周辺は放置自転車全国ワーストワンであり、武蔵野市は、撤去のための条件をつくるとともに、駐輪場を計画し、地元商店会等と折衝をしていた。「放置駐輪も迷惑であるが、倉庫のような建物もまた迷惑」という商店会の意向には、「駅に向かう通学・通勤者や、より集客力のある他の商店街へ向かう買い物客等“通り抜けの人達”に利するだけに終わらない施設を」という意味が含まれていたように思う。

この設計に着手するとき、コミュニティ施設のあり方など都市文化形成の研究のため、スミソニアン研究所に派遣されて帰国したばかりの私には、駐輪場に関わるこうした事情は、ちょうどアメリカの鉄道駅舎と同じように感じられた。かつてアメリカでは黒い煙と火の粉を吐いて都市に侵入する鉄道を市民に受け入れてもらうため、駅舎をホテルのようにオーセンチックな建物とした。その後、モータリゼーション、航空輸送の発展で衰退した鉄道は、今日再び公共交通機関としての見直しが進み、歴史的遺産となっていた駅舎の再生を都市再生の起爆剤としていた。この駐輪場の場合、そのロケーションは一端に吉祥寺駅、他端に前進座劇場というマグネットをもち、近くに井の頭公園を擁しながらもいささか寂寥たる印象を与えていた。したがって新しい街並み形成の核となるシンボル性をもったコミュニティ施設のあり方として問い直しを図ることとした。

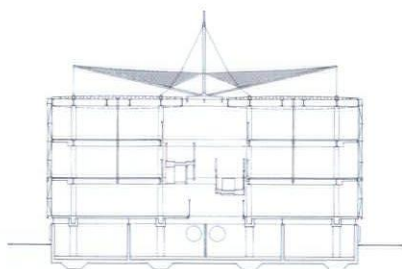
自転車は空気を汚さず、静かでしかも人間の移動能力を拡張する不思議な魅力をもつ乗り物である。それはまた合理的な構造をもつ機械であり、乗って走るとき、人に光や風、そして視界を流れ去る街や自然の風景と光景を、体感的な喜びとして感じさせてくれる。この駐輪場もまた、こうした自転車に共通する構造の合理性や部品構成の明快さに基づく快い緊張感、そして光や風に呼応し、緑や水に親和し、その空間の移動が滑らかでしなやかでかつ動的な楽しさ、詩的な喜びを生み出すような建築であるべきだと考えた。

自然を立体的でオブジェ的な公園とする風景性（シーナリー）を、木漏れ日のような光と吹き抜ける風の爽やかさを感じるものとし、地元の祭り神輿の休憩所、近くの専門学校やライブハウスの若者、前進座劇場へ向かう人たち、そして利用者の生み出す日常的で生き生きした光景性（シーン）を積み重ねてシナリオを描いていった。（黒川哲郎）

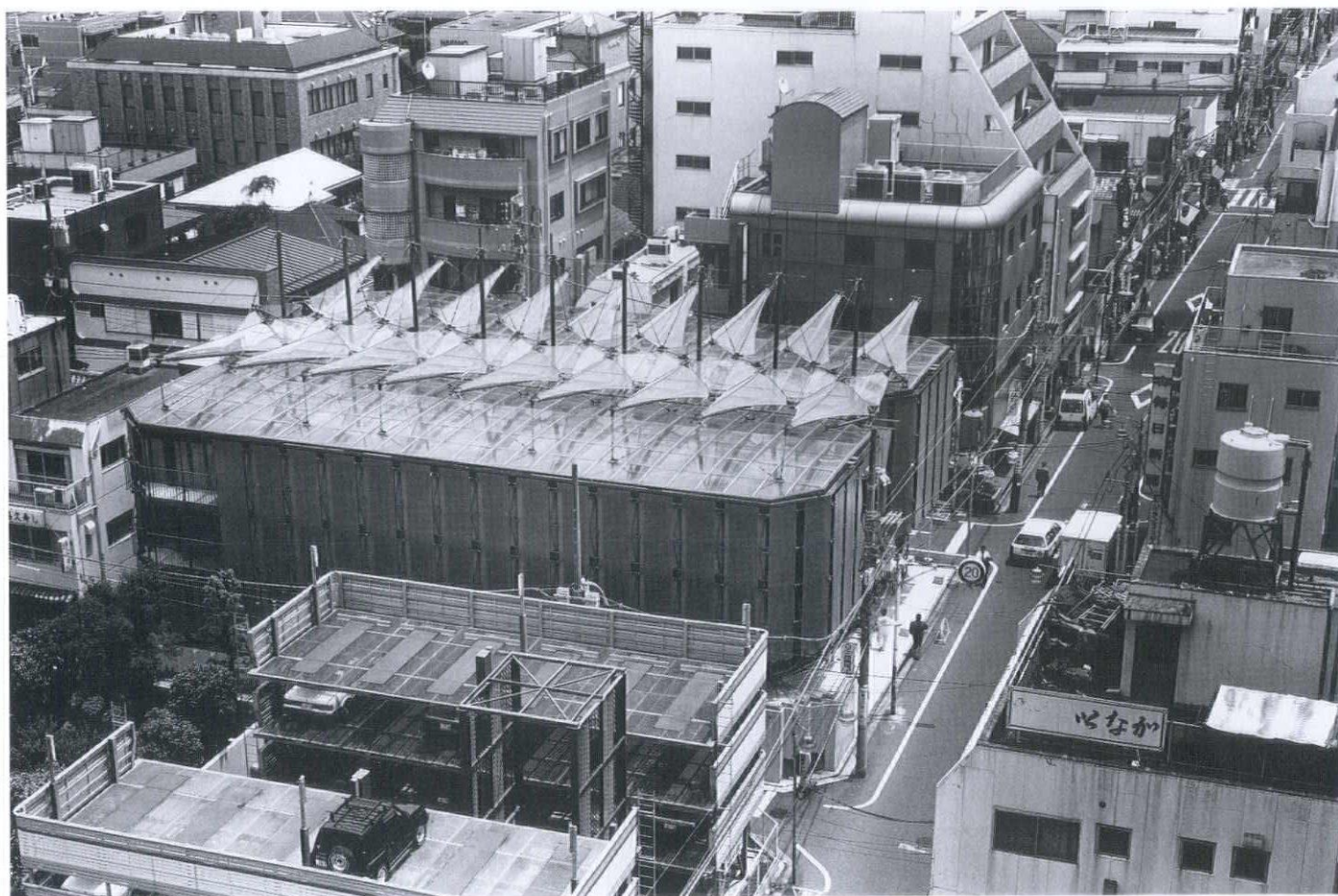


2階平面図

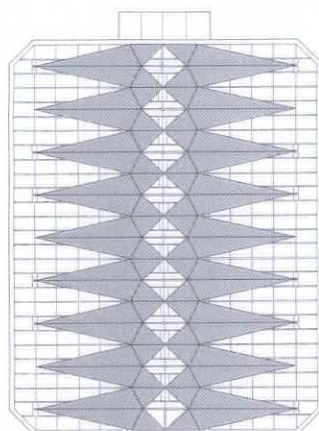
1階平面図 S=1:500



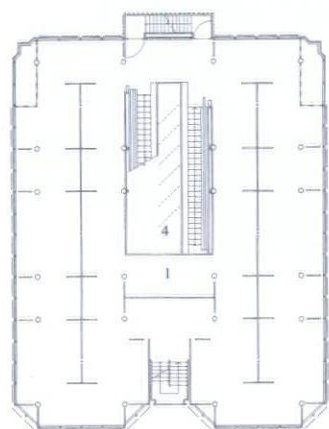
断面図



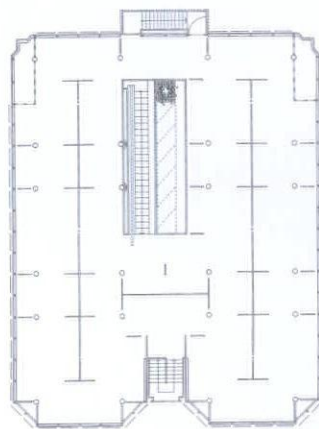
- 1 : 自転車置場
- 2 : バイク置場
- 3 : 管理室
- 4 : 吹抜



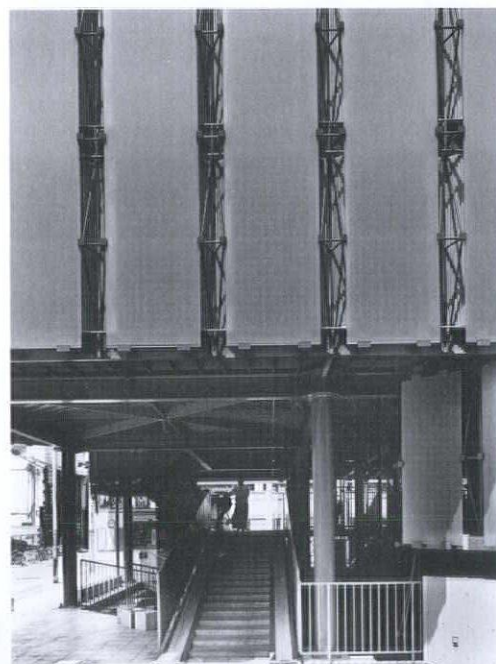
屋根伏図



3階平面図

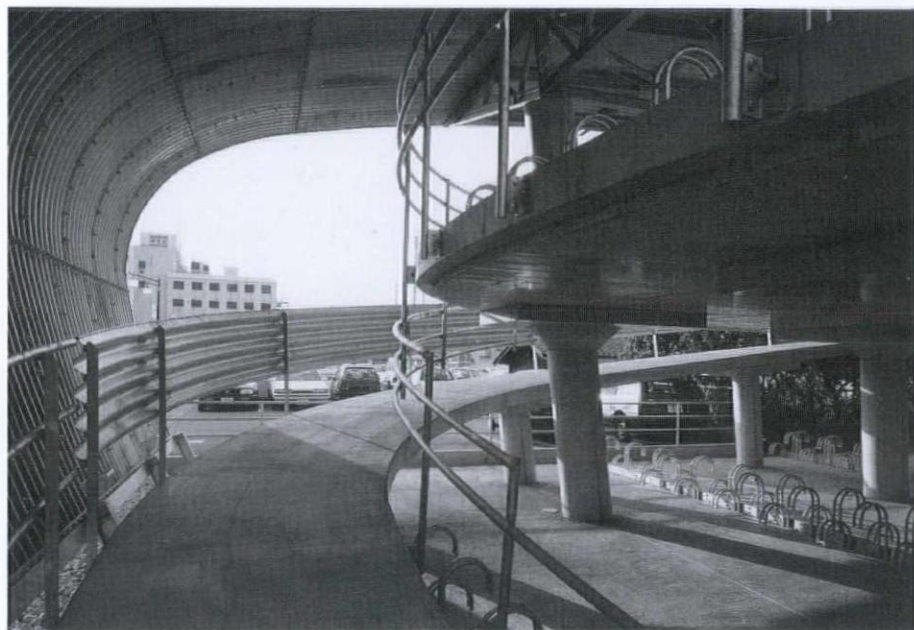


4階平面図



Cycle Station 米原

遠藤秀平建築研究所

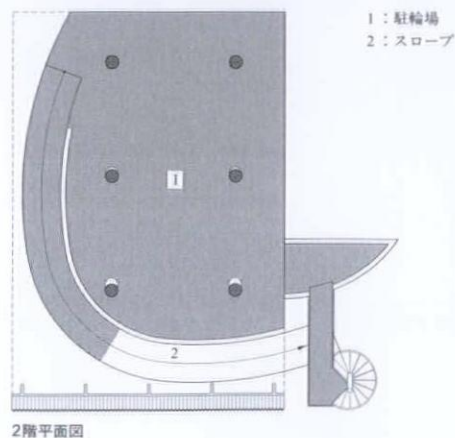
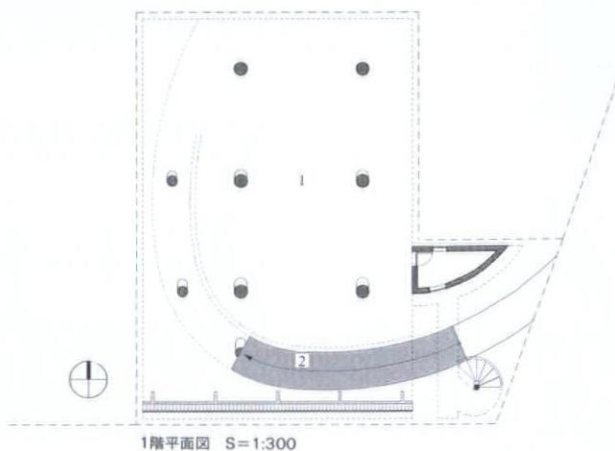
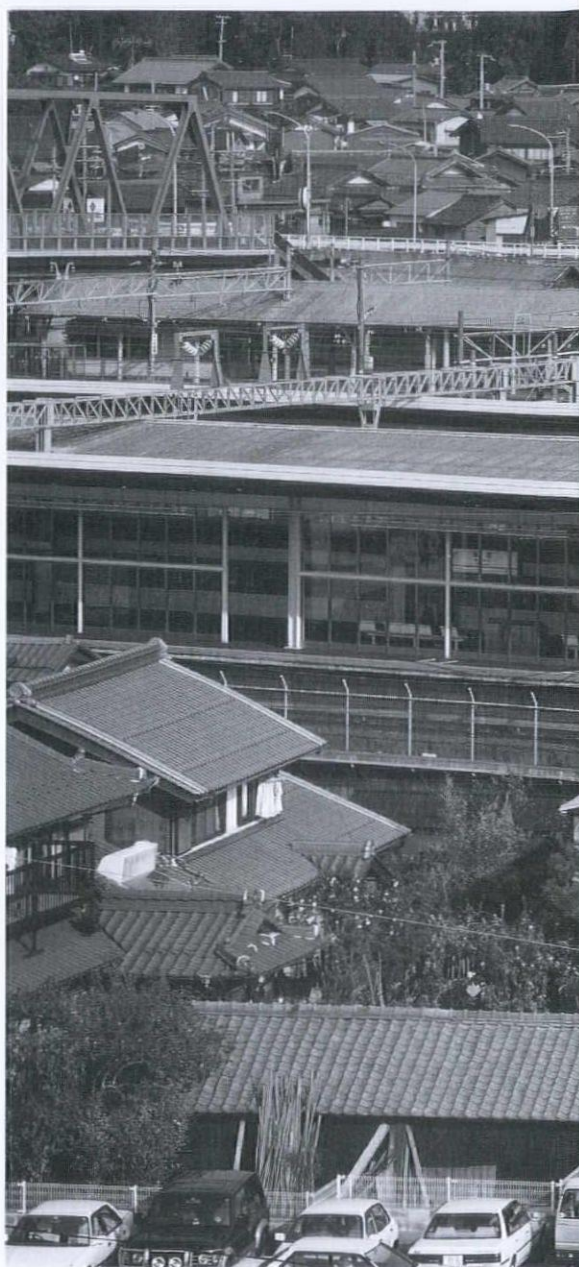


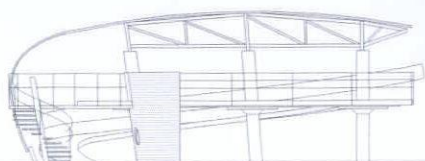
この駐輪施設は、自転車に象徴される身体的速度と、新幹線に象徴される超越的速度との接点においての計画である。ここは加速と減速とが出会う速度変化点である。

実現への萌芽は、数年前に近くの町で設計した塔に起因し、推進力は行政担当者の駅前広場や周辺環境に対する眼差しの強化により、もたらされた。狭小な敷地条件の中で求められたものは、不法放置自転車に対する効率的な収容ではなく、広場における公共的誘導であった。この誘導性は、自転車を置く場所の明示と、そこに止める必要性の暗示の2点に集約される。自転車を止めるだけのこの単純さは、建築がもつ構築力の無効を告発している。公共空間の占拠に対する報復は、欲望の具象化としての悪しき自販機から、都市的集中化による弊害へと向かっている。これは駅がもつ求心力など、必然的に誘発される都市的過剰により生み出されるものであり、希望に誘発されたものではない。しかし、この過剰により生み出される速度変化点は、わずかな可能性を

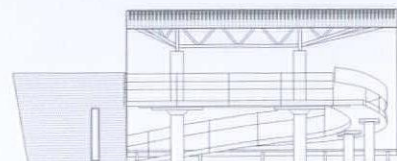
有している。変速点における可能性とは「減速への視点」をもたらすことにある。一方、加速は本質的に自己目的以外を排除することにより生み出される。建築における加速がもたらしたものは構築性の強化であり、その獲得した成果は硬直したビルディングタイプに結実している。さらに、この硬直性を隠蔽する漂白作業が行われ、巨大な空虚が出現している。可能性としての減速は「接触」により発生する。しかし、接触はストレス多き現代人にとって回避すべきものとして位置付けられ、消毒すべき対象となってしまう。許容される接触としては、眼差しによるコミュニケーションが残されているのみである。眼差しによる接触は、コミュニケーションにおけるもっとも根源的な強度を残している手段である。この有効な接触は、透明な無菌室状態の解放された空間に対する視線からは生まれない。公共性とは、「武装しない視線と防御しない視線」とが接触可能な空間により生み出される状態である。

(遠藤秀平)

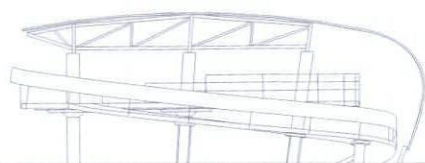




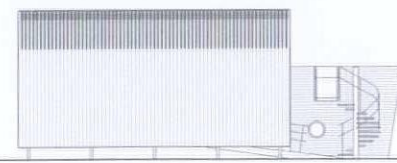
東立面図



北立面図



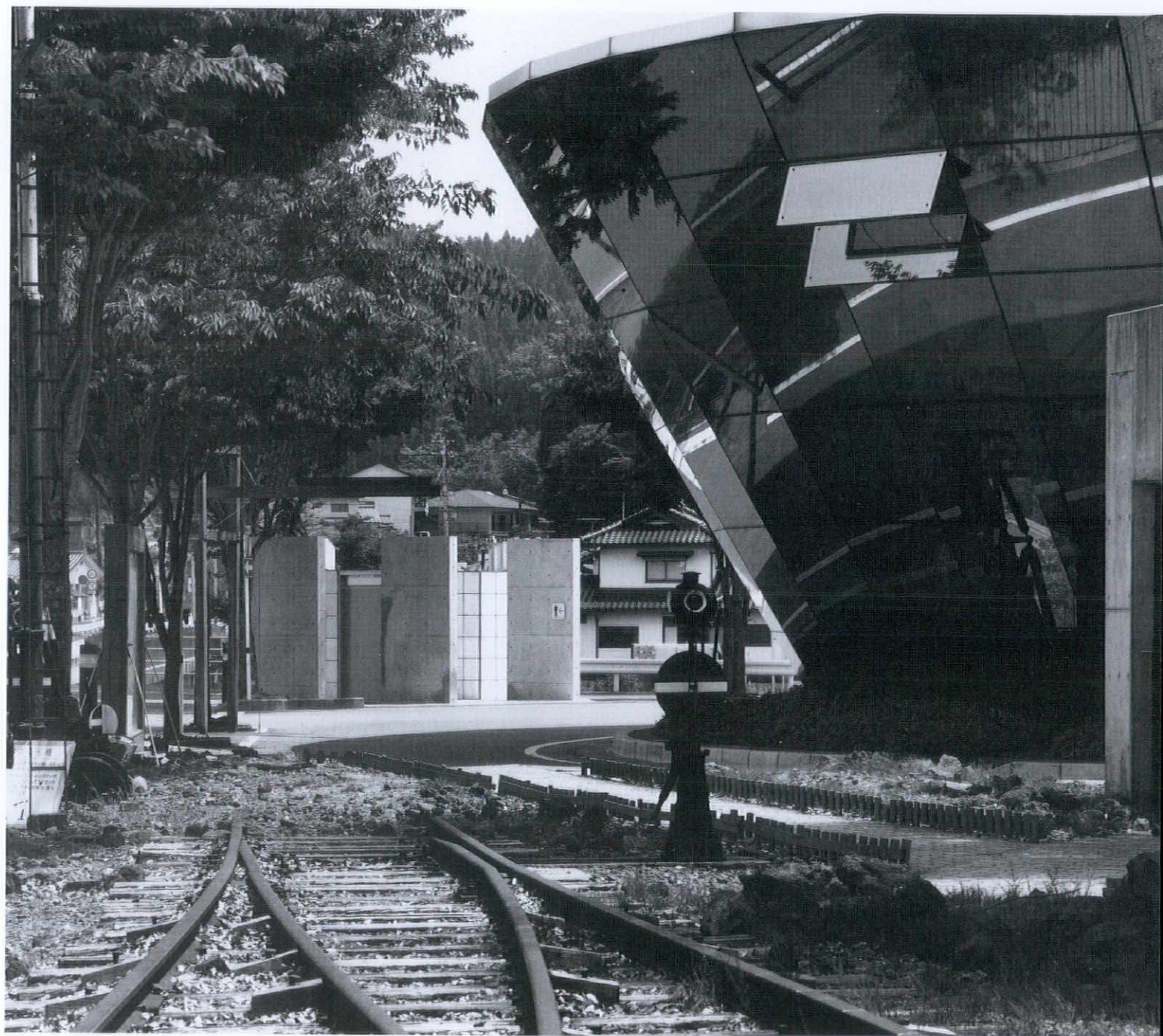
西立面図



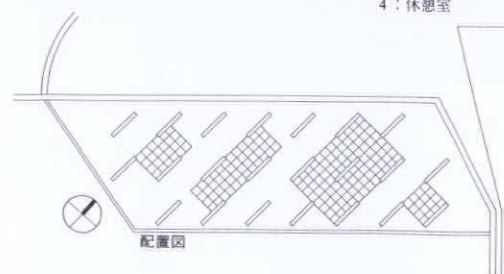
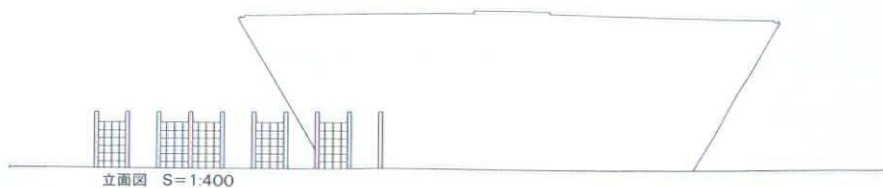
南立面図

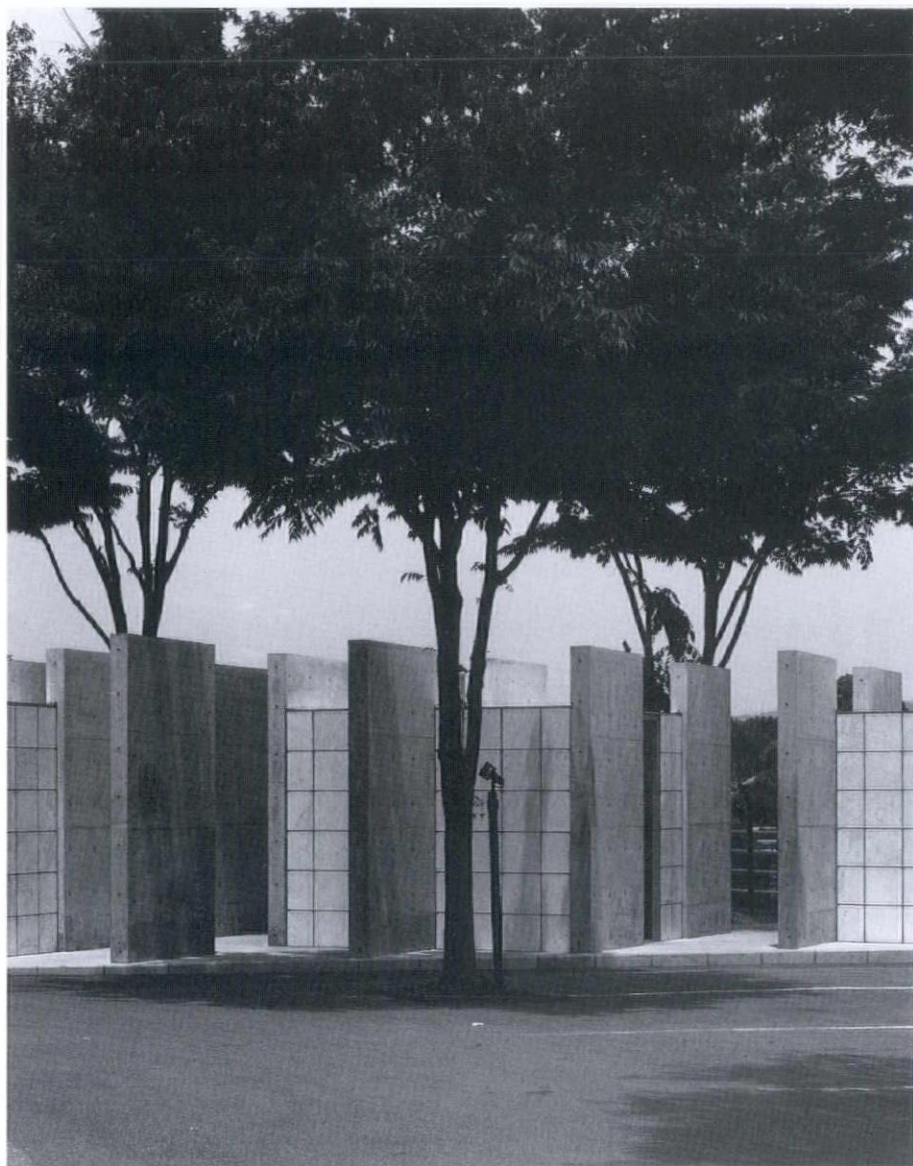
ゆうステーション屋外トイレ

葉デザイン事務所



- 1 : 男子化粧室
- 2 : 女子化粧室
- 3 : 身障者用化粧室
- 4 : 休憩室



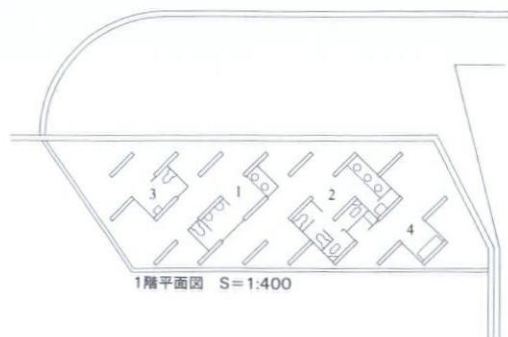


強度が一定せず、千差万別の本材の一本一本が生かされる木造立体トラスに、人材の集合体としてのコミュニティのアナロジーを見出すことができるように、ある困難や問題を共有し、それを各々が解決する共有体験が地域社会でどのような力を与えるのか。祭や戦いのとき、共同体は結束し、分かち合い、譲り合い、共に喜び、共に悲しみ、育て上げ、語り継いできたはずだ。その共同体にとって幾世代にもわたって育むべき林業に、それは象徴される。外国産の集成材を用いて木の復権を唱えることは、その共同体に対する冒瀆でしかない。

杉の間伐材で町おこしを始めて10年、小国は脱皮し続けねばならない。旧国鉄・宮の原線の廃止に伴う代替バスのターミナルである〈ゆうステーション〉を、建設省の「道の駅」として整備するために、公衆トイレを作ることになって、木造ではなく、コンクリートと大理石というローコストに挑戦した。濡れて汚れやすく傷つきやすい本材を避け、逆円錐台

形のミラーガラスと対比的にしたかったからである。コンクリートアーチのガラスステーション、キャンティレバー自立壁としてのトイレは、コンクリートを小国において傍役から主役にしたともいえる。他の素材で置き換えることのできない必然性がその条件であった。この他に形態が完結しない空間の連続としては、沖縄の〈嵐山ゴルフ倶楽部〉(1991年)、佐賀の〈唐津ゴルフ倶楽部〉(1991年)がある。ともにコンクリートの自立壁群に屋根が架かっており、ミースの田園都市の住宅のように、空間は閉ざされずに流れ出して摺みどころがなく、心地よい風が吹き抜ける。杉の間伐を促進し林業を活性化しようという私の目論見ははまだ果たせないでいる。しかし町の人々の意識は確実に変わり、生き生きとしていることを多くの人が指摘している。様々な素材を、そうして人々が生かされる社会を、そこに見出すことができる。

(葉 祥栄)



SYP (新横浜駅前公園便益施設)

鈴木和貴/PAX建築計画事務所

初めに、以下の回答は直接本プロジェクトに関してのことだけでなく、今までのいくつかの同様の建物の設計を通して経験したことも含めて記したものであることをお断りします。

公共施設、特に地域に供する施設の設計に際して、その施設の利用者と設計段階においてのコミュニケーションは皆無と言ってよい。もちろんここでいう利用者とは、その施設が不特定の利用者を前提としている以上、事前の近隣説明会に出席される方のみならず、その地域への来訪者までも含めた人々のことである。そして一般の建築という建主と同格であると考えてるので、この利用者との関係が、他の建築と比較して最も大きな相違点であり、我々の存在の

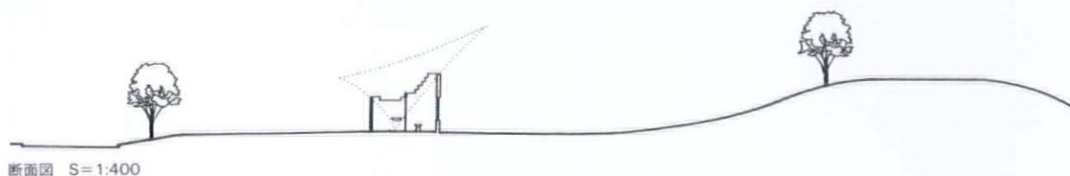
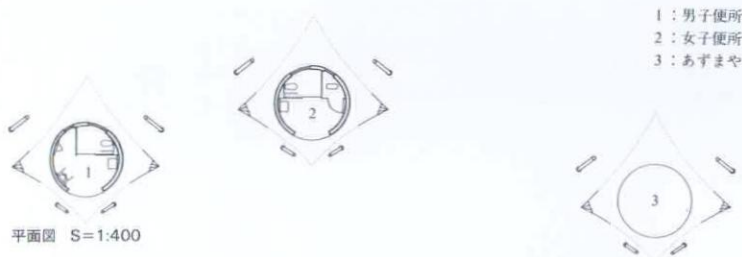
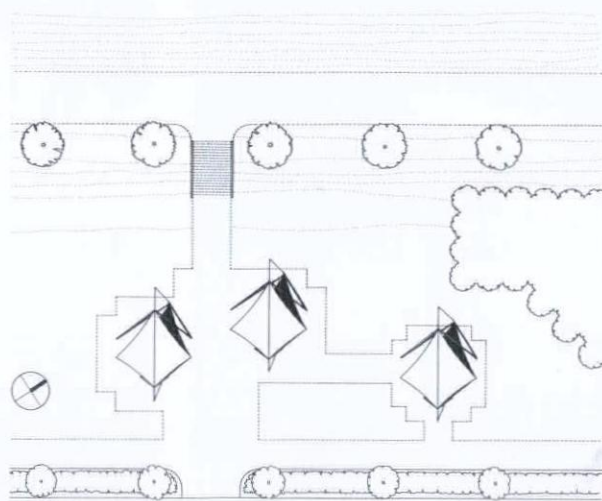
位置付けを決定する最も大きなファクターであると考えている。それゆえ、設計者の提案は利用者に対して「おしきせ」という側面は否めず、むしろそれをどう意識するかが設計条件を「解く」ことである。さらに「公共性」という言葉には、広義において「永続性」や「街並み形成の規範」という意味も含まれていると考えている。その宿命に設計者が関われる時間は「おしかけ監理」を入れても言葉の重さには釣り合わない。

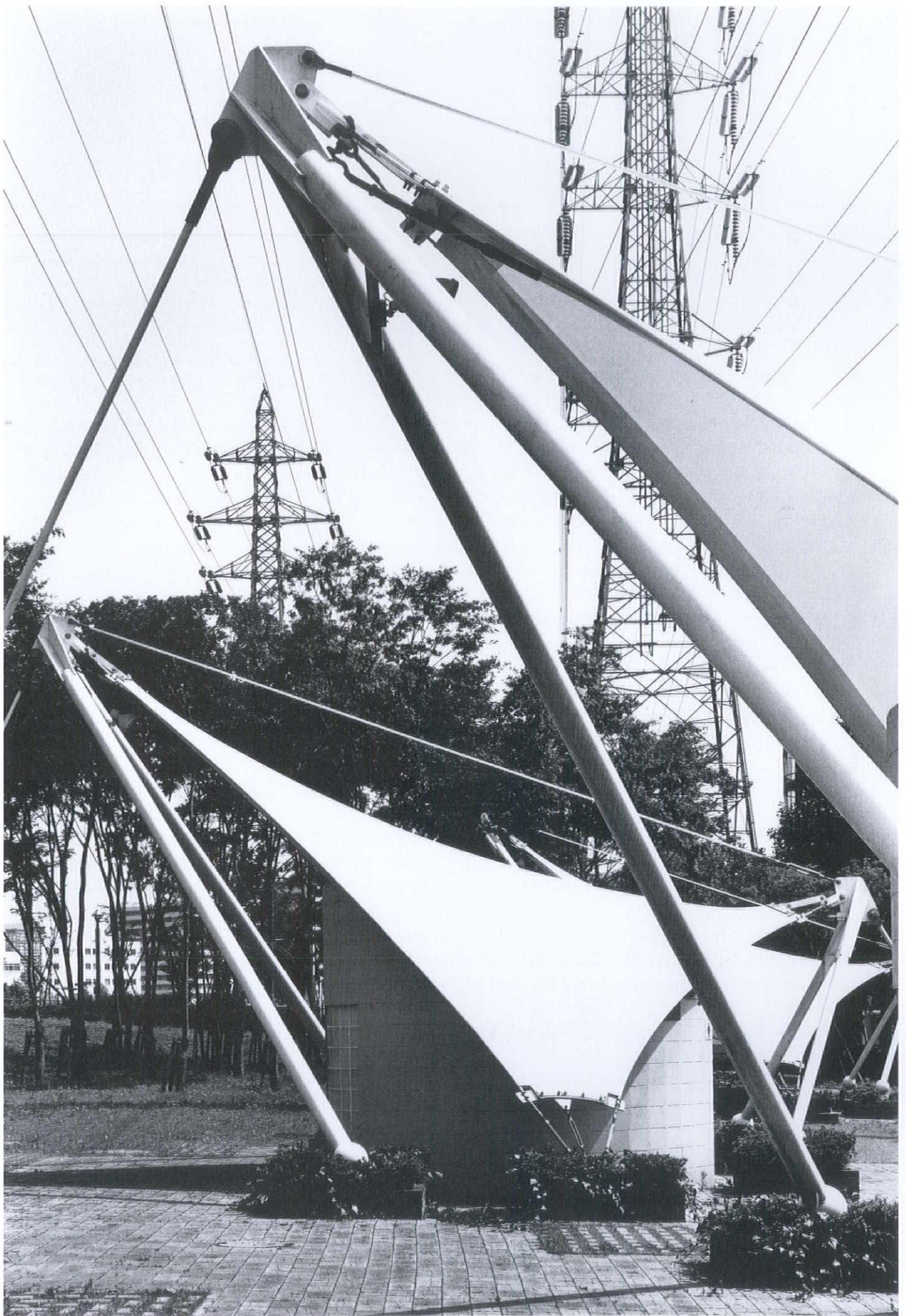
このような背景において、主役である利用者が「あてがいぶち」としてでなく、個人的なテリトリーに取り込んでもらえるように受け止めてくれることを目指している。利用者が規範にとらわれない使い勝

手を見つれたり、時と場によって変わる建物や空間のもつ表情の違いを感じ、それを個人的な愉しみとして享受してもらえばそれ以上は望まない。

新横浜の計画は、基本計画に基づいて整備された芝生の緩斜面がすでにあり、そこは視覚的に十分な広がりを感じさせる場所である。その広がりをもより効果的にするために複数の相似点を点在させ、視点の移動によりさまざまに変化して見える集合体として施設全体を構成した。また、芝生面や後背の疎林を際立たせるために自然と異化した形態としている。

(鈴木和貴)





「公共性」と「表現」をめぐる

青木 淳+中川 理+花田佳明

中川 最近、交番やトイレ、あるいは橋といった日常的な公共施設の設計に建築家に関わるケースが急に目立つようになってきました。数の上ではまだ大したことはないのでしょうけど、この特集を眺めればわかるように、それらは明らかに、これまでの無愛想な公共施設から比べると異形の存在です。実際に、今回の（質問事項への）建築家の回答などからもわかるように、「親しまれる施設」という行政側の企図のもとに、ここで建築家に期待されているのは、そうした目立たせ方（＝差別化）の力にあると言えるようです。であるならば、今、社会から期待される建築という職能が大きく変わろうとしているのではないか。別の言い方をすれば、「公共性」や「日常性」というものに対する建築家の取り組み方が、以前と大きく変わりつつあるのではないか。そんな気がしているのですが。

青木 「公共性」ということですが、日本で「公共建築」とは、つまり公的機関が発注した建築ということですね。発注者が「公共」ということであって、直接的には建築が「公共」ということではない。一方、たとえばアメリカで「パブリック」と言えば、ショッピングセンターのような民間施設も含まれているわけです。多くの人々にとって影響を及ぼすものが、あたりまえの意味での「パブリック」だからです。こういう言葉の使われ方から見ても、日本では「公共性」がかたよった意味で捉えられてきたのだと思います。

そしてここに来て、「多くの人々に影響を及ぼす」という意味での「公共性」が、ようやく建築の視野に入ってきたわけですね。交番にしてもトイレにしても、町を歩く人にとって大変重要な要素であるわけで、となればそれらが建築的な関心の対象でなかった方がむしろ異常だったのではないか。どうですか？

花田 まったくそうですね。僕らの関心や仕事で「環境をデザイン（＝設計）すること」だとすれば、その設計対象は環境を構成するすべての人工物であり、交番や公衆トイレを「建築家」と呼ばれる人々が設計することがことさら話題になること自体、おかしい話だと思います。人工物には必ず設計者が存在する。人工物は自然発生しない。だから問題は、

世界のどんな覆い方を人工物にさせるのかという戦略のたてかた以外にはないと思います。

ひとつの態度として、設計対象を無限に拡大していくことで世界を覆うやり方があるでしょう。究極的には、環境がひとりの人間の手によって完全にデザインされた状態を志向する態度です。程度の差こそあれ、僕らの手にしている設計手法はこのような態度の内に取り込まれているような気がします。できるものならすべてに「デザイン」を施したい、という欲望です。それが中川さんの言う「目立たせ方（＝差別化）の力」への行政側の期待と、「建築家」からのそれへの忠実な解答を生んでいる背景だと思うのです。

こういった状況を脱する方法論はないのか、僕らの時代なりの「目立たない」表現を探す必要があるのではないか、そこに新しい「公共性」の概念を思い描けないか、といったあたりが現在の僕の問題意識です。

青木 しかし、なぜ「目立たせ方（＝差別化）の力」がでてくるのでしょうか？ ぼくもそれをまず考えておきたいと思います。たとえば橋。それが横断歩道橋であれば、人や自転車が向こう側に渡るために作りますね。これが横断歩道橋の第一の機能。というより、求められている機能のほとんどがそこに集約できると言ってもよい。歩道橋はもっぱらこの機能を課題条件として、そのもっとも経済的合理的な解として作られてきたわけです。

作られる場所性という要因は課題条件に入っていない。だから、日本中どこに行っても同じような横断歩道橋が作られているわけです。また、人間の心理的な抵抗という要因も課題条件に入っていません。だからぼくたちは、向こう側に渡るために登ってまた降りなければならぬわけだし、また景観という要因も課題条件に入っていないから、美しい町並みをぶざまなかたちで壊してしまうわけです。

もちろんこれでは問題で、そこでデザインが要請される。ただしこの場合のデザインとは、つまり景観への配慮といったレベルであるわけです。これはどういうことかと言えば、デザインが第一の機能性という課題条件に付加されたもうひとつの課題条件と考えられているということです。しかしデザインとは、

課題条件の付加行為ではなくて、そこで生起している曖昧な事柄から、課題条件を組み立てていく、むしろその行為の中にあるように思われるのです。

花田 「しかし、なぜ「目立たせ方（＝差別化）の力」がでてくるのでしょうか？」というのは行政批判なのかな、それともそのような分析軸をわれわれが出してしまう安易さへの批判なのかな。ちょっとそれが分かりにくかったけど、最後の「課題条件の組み立て」こそが重要だという話はそのとおりとしか言いようがない。もちろん、設計作業とはさまざまな与件とのあいだの対話的行為だから、「課題条件」の貧しさを批判しているだけでは仕方がないのは当然としても、しかしこの国の（特に官庁工事の）発注者側に、「デザイン」には「景観への配慮」以上の過大な期待をしない姿勢があることは事実でしょう。ただ、その逆の問題、つまり「デザイン」への過大な期待が生む問題も存在しているわけで、それが中川さんの言い方を借りれば「公共建築のディズニージョーランド化」（『建築文化』1992年11月号）ということでしょうか。「日本中どこに行っても同じような横断歩道橋」とは逆に、「日本中どこに行っても違う公衆トイレ」というわけです。このような両極端の理解が、日本の風景を壊滅状態に陥れている。要は、人工物のデザインとは、特に環境の主要な構成要素のデザインとは、それ自体の色やかたちやらの問題を超越して、それが置かれる環境と人間との関係を決定づけていく行為だ、というような認識が欠けているのだと思うわけです。

中川 こう言ってしまうと元も子もなくなってしまうのだけれど、残念ながら、この国の今の行政には、デザインの力に対する理解力がほとんどないと言っている状況なのだろうと思います。そんな中で「親しまれる」デザインを目指すから、逆にデザインへの過剰な期待が生まれてしまうのです。それは、今回の建築家の回答にもうかがえます（「意外と何でもやらせてくれた」というのも、行政側の無理解の故です）。で、それをさらに突き詰めていくと、日本の行政の土木事業体質や、あるいは極端な業績主義などの問題にぶつか

ります。でも、こうした問題を直接に追求していくのはわれわれの課題ではないはずです。

私が最初に「建築という職能の大きな変化」を指摘したのは、そのことに自覚的にならないと、結局、建築家は行政の無理解の中で「デザイン」の力を矮小化する、つまり自らの首を絞めることになってしまうのではないかと、いうことを問いたかったからです。確かに、橋やトイレや交番を建築家がデザインすることは、現象として捉えれば、建築デザインの「拡張」のように見えます。しかし、そこで期待されているデザインとは、あくまで「業績」のための差別化でしかない。つまり、それはデザインの「縮小」なのではないか。極端に図式化して言えば、現在の状況は、行政の差別化の思いと、作家としての表現（＝差別化）への思いが一致してしまったところで仕事が進んでいる、そんなふうに見えてしまうのです。

さて、そこで問題となってくるのは、花田さんが指摘する「目立たない」表現です。デザインをするという行為において、「目立たない」ことを志向するなどということは可能なのでしょうか。建築家が実践としてパブリック・デザインをプログラムしようとするときに、このことは本質的な問題として立ちはかかるように思うのですが。

青木 「目立たない」を「風景に同化埋没させること」だと捉えれば、その通りですね。

「風景に同化埋没させる」ために何かを設計することは、どうやったら風景から際立ち目立つか、そればかり考えて設計することと同じくらいに実に虚しそうではないですか。ただし、ここで言っている「目立たない」ということはそういうことではないわけで、表現（＝目立たせる）としての建築ではなく、非-表現（＝目立たない）としての建築。そういう次元での「デザインをするという行為において、〈目立たない〉ことを志向する」ことだと思うわけです。

「目立つ」表現も「目立たない」表現もいずれにせよ、建築を表現として捉えていることにおいては変わりません。「目立つ」表現への傾斜も「目立たない」表現への傾斜も、このひとつのことの表裏であるわけです。もちろ

ん具体的な環境を産出することを念頭におけば、それが常に表現にならざるを得ないという意味で、表現は重要な問題です。が、表現という面で閉じた系になってしまうこと、これが「目立たせる」ことの実態で、それをどう開いた系にシフトすればよいのか。これが問題であるはずなんです。

中川 なるほど、おっしゃることはよく分かります。しかしここに集められた作品も、回答を読む限りでは、みな「開かれた」デザインを目指しています。まちづくりやデザイン事業というものを引き受け（引き受けることの是非はおくとして）、あるいは周囲の環境を読み込み、その中で自らの作品を成立させようとしている。少なくとも、作り手の意識の中では「閉じた系」ではなく、「開いた系」を目指していると読むことができます。つまり、われわれはデザインの「日常性」や「公共性」を考えると、わりと安易に「閉じた・開いた」という言い方をしてしまうのだけれども（私も便利に使っています）、もう少しこれを厳密化する必要があるのではないかと思うわけです。要するに、社会的連関にどれだけ、あるいはどのようにコミットするのかという具体的な問題になってくると思うのです。

青木さんと花田さんの日頃書かれているのを読んでいると、デザイン（形態）の根拠をもっと社会的な位相で素直に捉えるべきだという指摘がありますよね。しかし今、デザインはそれほど素直な形では社会と関われないという状況があるのではないかという根本的な疑問が私にはあります。これだけ価値が拡散してしまった社会の中では、何が素直な形態なのか分からないのではないかと。であれば、「公共性」というまさに「開かれた」デザインを求められる場であっても、「閉じた系」によって組み立てられる部分、つまり建築家としてのフィクションの部分が必要とされるような状況になってきていると思うのです。もちろん、どのような形にせよ、モノを作る行為である限りフィクションの部分についてはまわるのだけれど、それをある程度、意識化してプログラムすることが社会的に求められているのではないかとということです。

行政の差別化の思いが、デザインの過剰を

生み出している。それは事実なのだけど、公共のデザインが過剰化すること自体を考えると、もう少し根深い背景があるように思うのです。行政の差別化の戦略に無批判に乘せられるフィクションは批判されるべきですが、だからといって「目立たせる」ことを全く否定することもできそうもない、そんな気がするのですがどうでしょうか。

花田 ある建物が（狭い意味で）「目立たない」のは、それが置かれる環境すべてが、その建物と（広い意味で）同一の設計主体によってデザインされているときだけだと思います。つまり伝統的町並みの中の古い物見櫓、ニュータウンの中のステンレス製ベンチ、などの光景です。ただ、前者のような確固とした文脈の「内部」に身をおける幸福な状況はもうあり得ないし、また後者のようにその文脈に無批判的である鈍感さも許されない。したがって、何らかの意味で「目立つ」こと、言いかえれば「フィクションをつくる」ことは現代の設計作業の必須条件だと思います。問題は「いったい何で目立つか」ということになる。

で、ぼくが一番嫌だなと思うのが、「表現」によって目立つとした感じのする建物です。その「表現」がぼくの趣味に合わないからとか、デザインの「やりすぎ」と感じられたりするからではなく、ぼくにはそもそも建築とは、自然言語や絵画や音楽などのように何かを「表現」する体系ではなく、それ自身の構造を指示する機能しかもたない記号体系なのだと思っているからです。なのに「表現」をしているなんて信じられない光景にみえるわけです。そのあたりの実感にしたがってぼくの文章は書かれています。

もし建築が、「それが指示する〈建築の外部世界の何物か〉」を「意味」として「表現」するとしたら、結局はその「設計者自身」が指示対象になるところまでいってしまわざるを得ないのではないかと考えています。それが一般の人々にとっての「（現代）建築」像、あるいは「（現代の）建築家」像ではないか。つまり「街の中に変なもの」ができた、だれか〈建築家〉が作ったんじゃないの……というわけです。

しかし同時に、建築とその外部とが何らかのやり方で結ばれているように感じるのは健全な建築的直観であると思いますし、結ばれるべきだと信じています。両者の「別の効果的つなぎ方」の発見こそが設計行為の目標だと思います。これまで「プログラム」という言葉にこだわっていたのは、それが「意味」とは違う経路をもった「有能な結合子」として定義されるだろうと考えたからだし、「ビルディングタイプ」という概念に可能性を感じたのは、それによって「別のつなぎ方」を環境全体に稠密に浸透させていけるのではないかと思ったからです。つまりそこに「別の目立ち方」があるのではないかと……。もっときちんと論じないといけません。

青木 絵画や音楽だって、実のところ、何かを「表現」する体系ではなく、それ自身の構造を指示する機能しかもたない記号体系だと思うけれど、まあそれはともかく、ほくも外部を「意味」で置き換えることに建築を使うなんてことは、本当に時間（と空間）の無駄使いだと思います。そこで問題は、確かに作ることが常に「目立つ」ことを否定しえないとして、結ばれる相手である「外部」とは何なのか、ですね。社会？都市？人間？環境？それをどう呼んでもよいわけだけれど、しかし重要なことは、その「外部」がアブリオリに存在しているのではなくて、ひとつひとつの設計行為によって逆に「外部」が再定義されることだと思っています。これはこの特集でとりあげられているような、今拡張されつつある建築の領域に何も限った話ではなくて、建築一般に言えることです。ただ領域が拡張されて敷居を越える時、これが「外部」の再定義を非常に明確に促す瞬間であるわけです。

花田 われわれ3人の問題意識には多少似たところがあるんでしょうね。次に言おうと思っています、つい先を越されてしまいます(笑)。

青木君の言う「ひとつひとつの設計行為によって逆に〈外部〉が再定義されること」がまさにそれです。僕も「建築」という形式的体系が他のそれと違う特徴をもつとすれば、このような「外部の再帰的な再構築」力という点にあるだろうと思っています。読者からは「要するに、解釈によって世界の見え方が変

化するということだろ」という反論があるかもしれませんが（つまりここでは「建築」という道具＝モデルを通した外部解釈）。しかしその「再構築（再解釈）」が、「建築」という概念が本質的にもつ「容器性」（「建築」という概念は、場所を指示する機構、つまり“XがYにある”という記述を可能たらしめる体系、というふうに定義できる故）によって文字どおり空間的に、つまり僕らを包み込むかたちで起こるわけで、そこに秘められた「全体に関わり得る」可能性は、やはり他の体系に比べ圧倒的に大きいと思うのです。

で、(自分のことで恐縮ですが)「結ばれる相手である〈外部〉」の変化する様子を、住宅というビルディングタイプを軸に考えてみようと思います。「拡張された住宅——建築を開くこと」(『住宅特集』1995年1月号)という文章を書いたことがあります。しかしそこで痛感したことは、「変化の振幅」の記述や測定はできても、その「(今後の) 方向」について提案することの難しさです。つまり、「高齢化社会やエコロジーや住民運動やらを考慮して、真面目に社会性ある設計をしましょうね」と言っているに過ぎない、という地点にまで容易に後退してしまうからです。まだ何かが全然足りない、という気分が残るわけです。青木君の言葉に対しても、実は「そんなに物分かりがよくていいの？」と聞き返したい気分があるわけです。「表現」でも「手の実感」でもなく、「建築」によって「全体性」を「再構築」するカッコイイ論理はどこにあるのでしょうか。

中川 うーん、その実感、私も共有しています。実際、「表現」を否定した代わりに「まじめに社会に向き合ひましょう!」では、なにも解決したことにはならないですね。そのところで、私は、逆にあえて「表現」にこだわりたい気分なのです。確かに、建築が「それ自身の構造を指示する機能しかもたない記号体系」だとしても、そのことをもってして「表現」を否定する方向に話をもっていっても面白くないよ、と思うわけです。つまり、外部の「再定義」をするにしても、作家個人のフィクションは介在するわけで、あまりにも、普遍性や再現性を協調しすぎるとつまらない道徳論に「後退」してしまう危険性がある

のではないかと思います。結局のところ私は、建築表現におけるリプレゼンテーション（＝現前）のようなものの存在は否定できないのではないかと、あるいは否定すべきではないのではないかと（戦略的な意味において）と考えています。「外部を〈意味〉で置き換えること」が、「結局はその〈設計者自身〉が指示対象になる」とまではとうてい思えないわけですね。問題は、これまでの「表現」が、「設計者自身」が指示対象になるような質のものでしかなかった、ということなのでしょう。

そして、その背景のひとつに、「容器性」の問題があるのではないかとにらんでいます。と言っても、花田さんの言う建築の本質としての「容器性」ではなく、物理的に人の入れ物であるという意味での「容器性」のことです。つまり、その具体的な「容器」に入る人（典型的には施主）との関係性の中だけで「表現」を論じるのであれば、まさに「設計者自身」が指示対象になっても許されてきたわけですね。しかし、ここで紹介されているような施設は「容器」ではない。人は入ることがあるにしても、そこで生活や生産が営まれるわけではないし、誰が施主なのか曖昧で見えにくい。施設の大きさの問題でなく、この「非容器性」というのが、これらの施設の特徴であり可能性だと思うのです。そこでは、「表現」の関係性は狭い範囲で閉じることが許されなくなる。ここに「表現」の拡張の可能性があるのでとみています。

青木 「表現」が一旦否定されているにもかかわらず、再び肯定される。おそらく、その前後で「表現」の意味そのものが大きく違ってきているはずですね。では、その違いは何か。これが明確にならない限り、判断不能というところ。肯定される「表現」とは、案外、意味作用なしのモノはありえないということなのかなあ。そのあたりもう少し意見交換したいのだけれど、そろそろ誌面もなくなってきたとのこと。残念です。

もっとも、ほくの意見は、それでも「表現」は否定したままで良い、です。素朴な意味での「表現」というのは、ある対象を「それ」を使って認識可能なものにする行為のことでしょうが、これは（繰り返しになりますが）

「本当に時間（と空間）の無駄使い」だと思います。建築を「使って」何かを認識可能なものにすると、一体何のためなのでしょう。これがよくには分からない。

では建築は何をやっているかということですが、これはその環境（花田君の言う意味での「容器」）を成立させている約束事を更新させていくことだと思います。約束事は人が決めるのではなく、自分が決める。全てを自分が決定できるかどうか、これは大いに疑問ですが、他力本願はイヤ、というわけです。これは「表現」ということとは全然違う行為です。そしてこの時点で初めて「で、その更新はどちらに向かうべきなの？」という話が出てくる。もちろん「だから、まじめに社会に向き合いましょ！」では駄目なわけで、さてどうすればよいか。「思い描く社会」へ向かう？「思い描く人間像」？、いやいや、そもそも方向なんてどうでもよくて、無限に繰り返される実験でよいのか？ うーん……。

このあたりが今の建築が直面している問題のはず。その前線から後退しないで、そこに立って考えたいものです。

花田 「表現」を否定的に論じることが、「現前」としての建築を否定することになるとは思いません。「容器性」とともに「モノ性」は建築の重要な属性だからです。ただここで、「問題はく設計者自身が指示対象になるような質」とは違うく別の表現の発見だ」と言い換えていってもきりがないので、やはり「表現」の拡張のためには「表現」（や「意味」等）とは尺度の異なるモノサシ、つまり「かたち」を根拠づける別の指標を持ち込む必要があると思うわけです。

そのような視点からすると、僕にはこの特集で紹介されているような「小さな公共施設」というべき建物群は、人々と街との関係（＝街のインターフェイス）についての、「表現」じゃない「新しいスタンダード」たるモノサシ、つまり「新しい態度の共有法」を提案する絶好の機会に思えます。もちろん各設計者の方々はさまざまな努力と提案をしているし、それらは一様に評価できるものだと思います。ただ少し残念に思うことは、こういった「小さな公共施設」においてすら「表現」を支え

る「差異化」への欲望が、発注者と設計者の双方に感じられる点です。僕には「日本中どこに行っても同じ交番」でいけない理由がよく分からない。どうして「すぐれたスタンダード」を作ろうという発想にならないかがよく分からない。しかも、こういった事業の多くが、行政側からの主体的な提案としてではなく、建築家への外注によって行われる理由がよく分からないのです。

別に、個々のデザインがやりすぎだとか、すべての公共施設は行政が自力で設計すべきだなどということでは、もちろんありません。ただ、「数が揃う」ことの効果とか、「ネットワーク化」されることの力のようなものももっと考えられるべき対象なのになあ、と思うのです（もちろん、今回とりあげられた中には「民間」のものや決して「小さく」ないものもありますが、それはそれとして、中川さんのいう「容器性」の少ない交番や公衆トイレなどを想定しています）。つまり、このような建物は、うまく作っていけば、自分たちが暮らす生活空間の構造を人々が理解する格好の手掛かりになるだろうと思うのです。たとえ個々の建物は「容器性」が少なくとしても、それらがつくるネットワークとしての「街の容器性」を人々が認識するための絶好の装置なんだと思うのです。

で、さらに言えば、一般にデザイン行為においては、環境の中で個々の人工物が果たす「役割」を人々が把握しやすくしていくこと、しかも把握した結果がその時代の生活者のさまざまな知性にとって十分に「面白い」ものであること、そしてそのような読み取り作業を通して人々が自分自身の新たな居場所を環境の中に見出せるように仕掛けていくことが大事なんだと思っています。要は、「説明」したときに、人々から「ナーンダその程度のこと」と馬鹿にされなようにしましょう、ということです。「表現」という言葉で表わしたかったのは、この「ナーンダ…」という反応を返してもらい説明能力しかもたないシナリオのこと、と言ってもいいと思います。

中川 花田さんの後半の発言や、こうした施設デザインが「人々と街との関係（＝街のインターフェイス）」により組み立てられるもの

でなくてはならない、という認識については全く同感です。しかし、「スタンダード」という言葉にはどうしても引っかかりました。

最近、戦前のRC造の学校建築などを調べる事が多くて、このころの近代建築の魅力は何ですかと、よく聞かれるのですが、そんな時には、まさに「すぐれたスタンダードを作る」という強い意志が存在したことです、と答えています。確かに、「差異化への欲望」を見させられ続けた目には、「スタンダード」を作ろうとする思いは新鮮に映ります。しかし、差異化のゲームはすでにわれわれの「環境」となっています。もちろん、建築に商品世界の差異化のゲームをそのまま持ち込むことは止めるべき、というより本質的に不可能だろうと思うのですが、だからといって「スタンダード」を作ることも無理があるように思います。つまり、「スタンダード」を作ることが「その時代の生活者のさまざまな知性にとって十分に「面白い」もの」にはならないと考えるのです。「面白く」するためには「設計者自身が指示対象になるような質」ではない「意味」の仮構が何らかの形で必要で、それが媒介となることで、初めて外部との接続が可能になるのではないかと思います。

私の言う「表現」を、「くかたち」を根拠づける別の指標を持ち込むことだと言い換えてもかまわないのですが、その「別の指標」とは、少なくとも「スタンダード化」という方向に向くものではないように思います。「ネットワーク化」の力というのも、私の理解では、「スタンダード」化とは逆のベクトルを持つものだと思うのですが……。

うーん。話も佳境に入ろうとするところで誌面が尽きてしまいました。この続きは、またどこかでスペースをもらってやりましょう。

[この座談会は1995年6月、電子メールで行われた]

- あおき・じゅん／建築家
- なかがわ・おさむ／京都工芸繊維大学助教授
- はなだ・よしあき／建築家、神戸山手女子短期大学専任講師

湯の香橋

岸和郎建築設計事務所 (現 K.Associates)

1: くまもとアートポリス計画の一環として依頼されたプロジェクト。

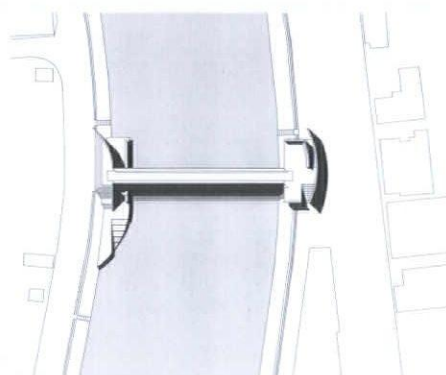
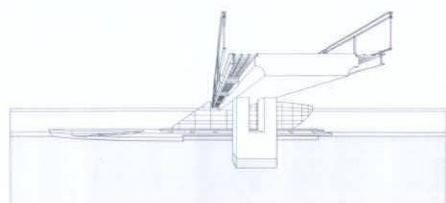
2: 土木のプロジェクトであり、河川法による規制を受けた。〈湯の香橋〉は水面まで降りられるように護岸部分に階段を、そして水面にはテラスを設けているが、その護岸を変更すること、さらに河川断面が階段とテラスにより小さくなることが河川法上、問題となる旨、指摘を受けた。しかし、熊本県と芦北町の行政関係者の尽力により理解を得られ、橋の高さを若干上げることによって基本設計通りに実現することができた。したがって、このプロジェクトでは行政と我々が一体となって、この橋を実現することができたと考えている。

3: 土木の図面の表現形式が建築図面のものとは随分異なっていることもあり、その面では初めての体験だった。しかし、設計するという行為そのものについて言えば、例えば通常の建築でもビルディングタイプの違いによって考え方を考えるわけではないので、それが橋であっても同じだった。

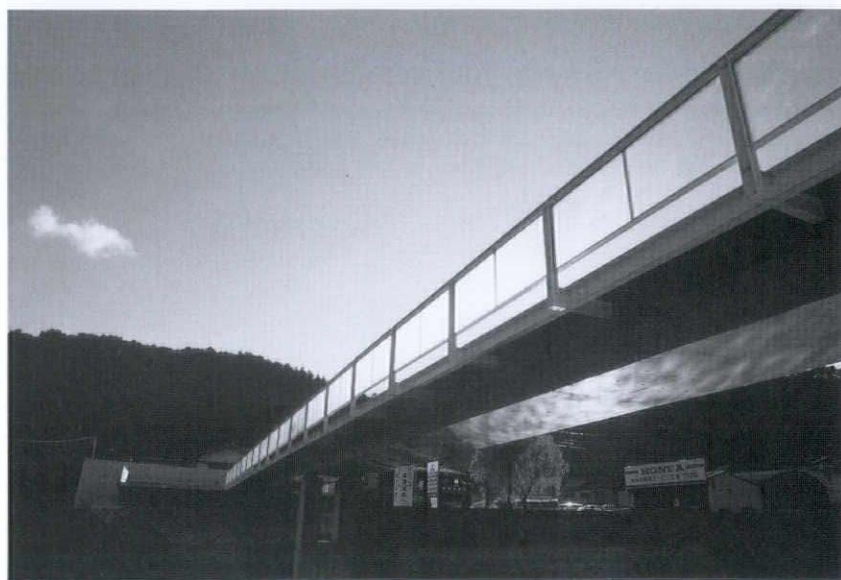
4: この橋は、芦北町湯浦という古くからの温泉町のシンボルであった赤い太鼓橋の架け替えであったため、前の橋と同じように、まず町のシンボルであることが求められた。したがって、どこか非日常的な気分を感じさせる、温泉で時を過ごした後の散策が純粹に楽しめるような、そんな橋をつくりたいと考えていた。

5: 通常の建築と異なって、橋は基本的に通過空間であり、線状に延びてゆく空間である。したがって、動線にともなうシーンの変化を導入するといった、例えば「建築的プロムナード」のような方法論はとれない。しかし、時間による空間の変化をやはり導入したいと考え、照明効果を十二分に検討することで夜間には昼間とはドラマティックに異なった橋、そして川面の空間が体験できるよう考慮した。

(岸 和郎)



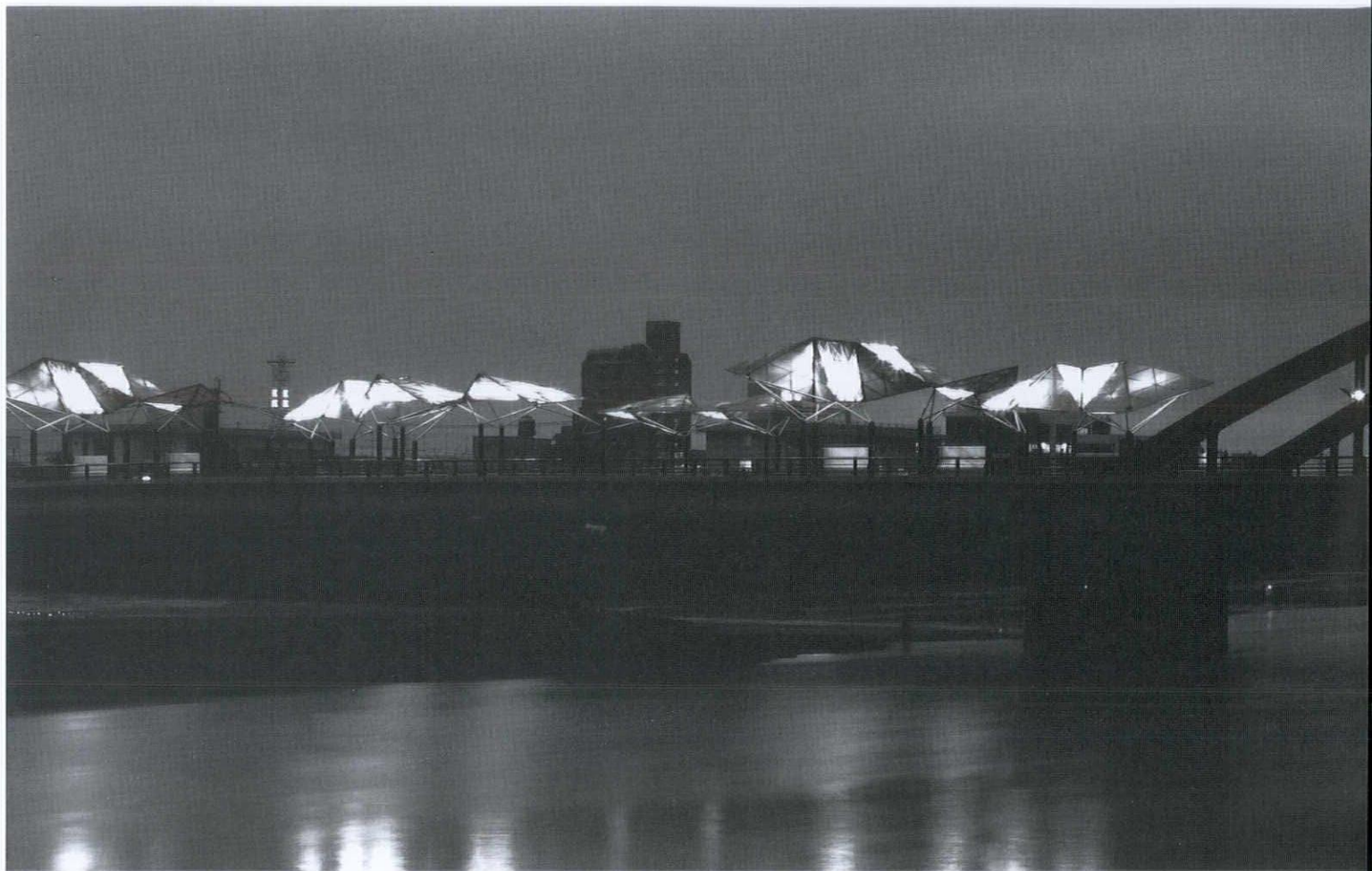
配置図





白川橋景観整備

藤江和子アトリエ



1:『白川橋景観整備基本計画』に含まれる数本の橋のひとつであり、くまもとアートポリス計画の中のプロジェクトとして、大甲橋とこの白川橋が対象となった。

2:一級河川の白川は国の管理下にあり、道路は県道であるから県道路維持課および県警察の管理下にある。したがって橋の改修は国の許可が必要になるという構図のなかで、行政担当官の業務はその調整が主体となり、提案したデザインに関して議論する機

会はほとんどなかった。さまざまな提案をしたが、結果としては国の管理範囲に侵入するデザインは1cmたりとも実現できなかった。

3:建築空間と違って、野外空間のデザインは新鮮で楽しい苦労であった。ひとつは、とりまく空間、背景が限りなく、スケール感の認識と把握に非常に慎重になった。また特に風雨の影響を強く受ける河川上にあり、そのうえ2種類の構造から成っている既存の橋梁上に設置する工作物(街路照明)であるた

め、造形物と橋梁の、2人の構造設計家と協働する必要があったこと、そして最大の苦労は予算とデザインのバランスのとりかたであった。それは建築と土木工事の分野での工事費の組み立て方はまったく違うという点にあった。

4:白川橋はJR熊本駅に直結する幹線道路の橋であるが、数ある内のひとつでしかなく、タクシーが迷いなく直行できなかったという体験は貴重であった。橋は街において最も公共性の高い、特別な都市空間



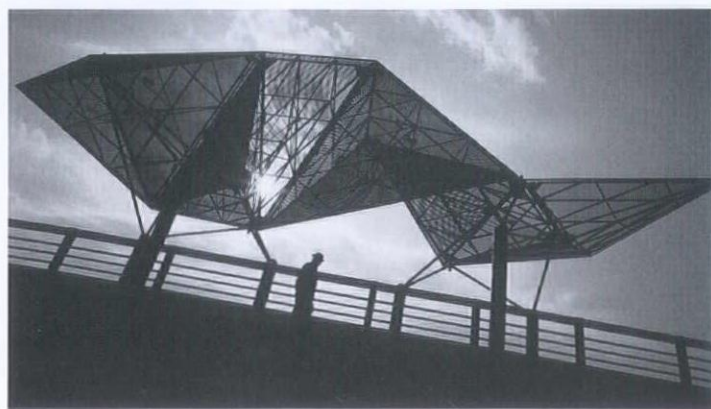
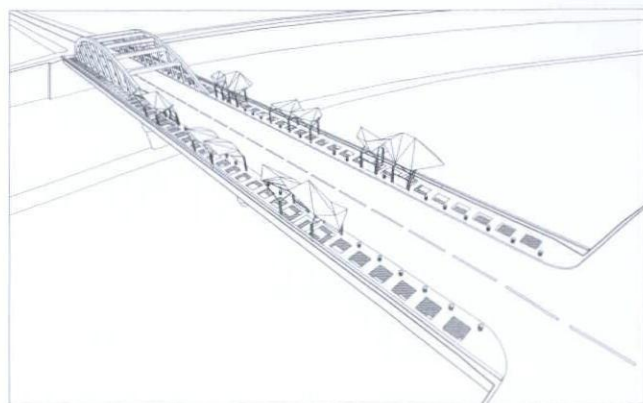


である。にもかかわらず認識性に欠けるのは、日常的には頻繁に利用していても、記憶に残る特徴がないことに起因している。この記憶の仕方は関わり方と深く関係する。通学や生活の道として関わる生活者と、時々利用する市民、そして風景のひとつとして出会う旅行者の視点とはおのずと違う。ここでは遠景から認識できるインパクトのある造形と、皮膚に近い感覚にも触れる素材感を大切に、雨や日の差す日々の自然に敏感に呼応し、「熊本のかお」とし

て記憶されることを目指した。

5: 景観整備計画の目的である機能整備という点で、街灯の整備が重要課題であると思われ、ちょうどシリーズ展開を試みていたデザイン手法（万華鏡シリーズ）を用いて、浮遊する大きな照明—フライングライナー—をデザインした。この手法の特徴は、形が不定形であり視点の移動と相乗して全形がはっきり記憶しにくいこと、また陽光を受けて表情が非常に豊かに変化する点にある。風景の中のスケールと頭

上に浮遊するオブジェ（ただし具体的な象徴性を感じさせない形）の質量感のバランスをとり、ベンチや車止め、ストローリーを感じさせるペーパメントのパターンとともに、150mの移動の間を楽しく変化のある、体感ができる橋上空間を目指した。（藤江和子）



江東区水上バス亀戸乗船所

象設計集団

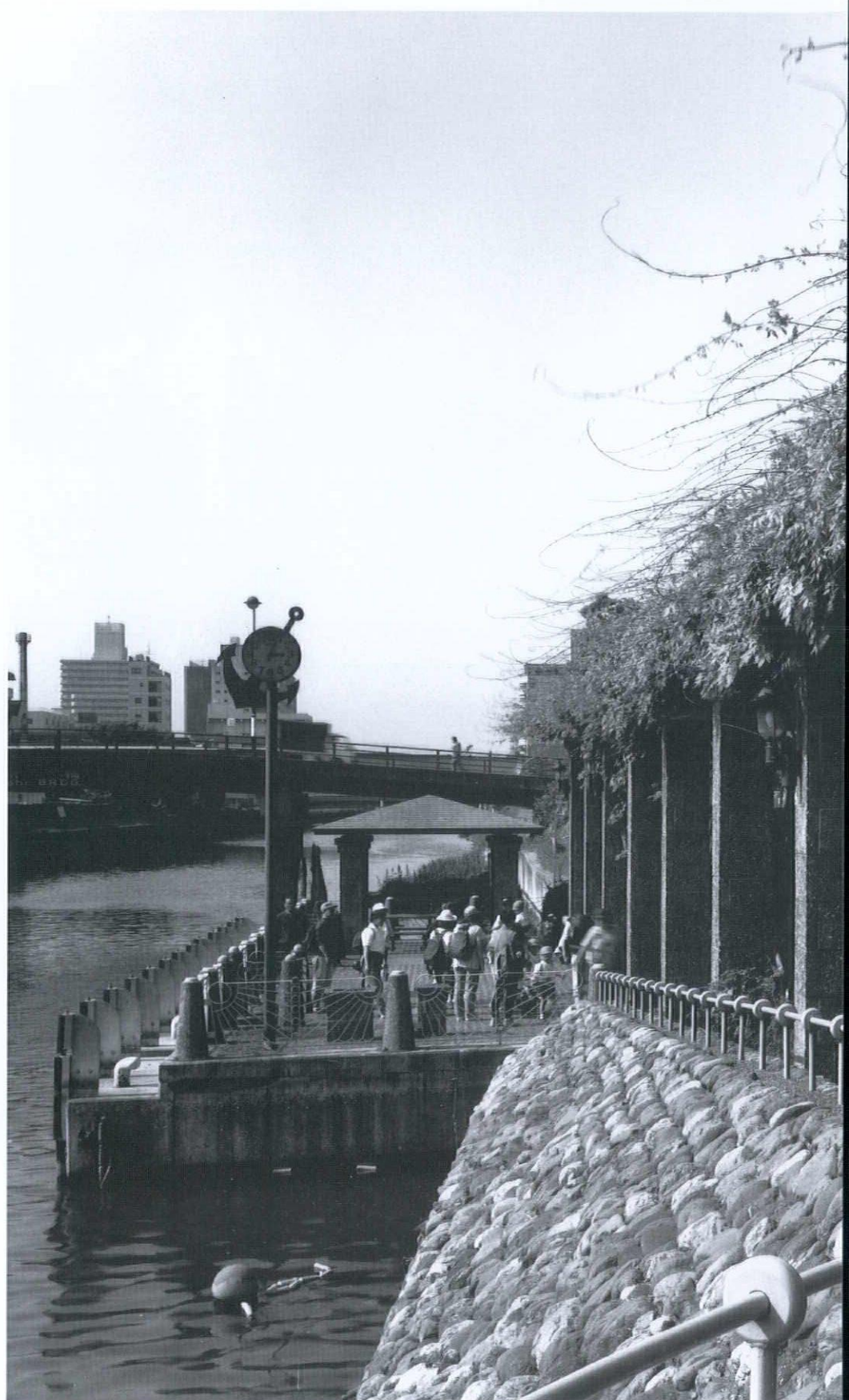
江東区が首都圏総合計画研究所に協力を依頼して、区域内にある堀割・河川を再利用する目的で、水上バスの計画を進めていた。我々はその計画の後期から参加し、船着場（乗船所）数カ所について設計依頼を受けるに至った。

担当セクションは、土木部の河川課と公園課のグループで構成されていたこともあり、船着場にとどまらず、もう少し広い視野で江東地区全体の水際空間のあり方を考えようとしていた。江東生まれの担当者堀割を船で巡りながら、水運と結びついた古びた町工場と、当時どんどん建設されてゆく高層マンションを眺め、豊かな水の都だったころのことや、現在の護岸をどうやって岸辺の道に再生できるのだろうか、といったことを話し合っていた。その気持ちだが、亀戸の船着場をウォーターフロント型のポケットパークとして考えるきっかけとなった。行政の方々と我々との間で、まちづくりの視点を共有しつつ作業を進めてゆけたことは好ましいことであった。当時の我々にとっては、河川内の設計は初めてということもあり、河川課の方に技術面で相談することも多かった。それに対して快く対応してもらえたことは、ありがたいことであった。

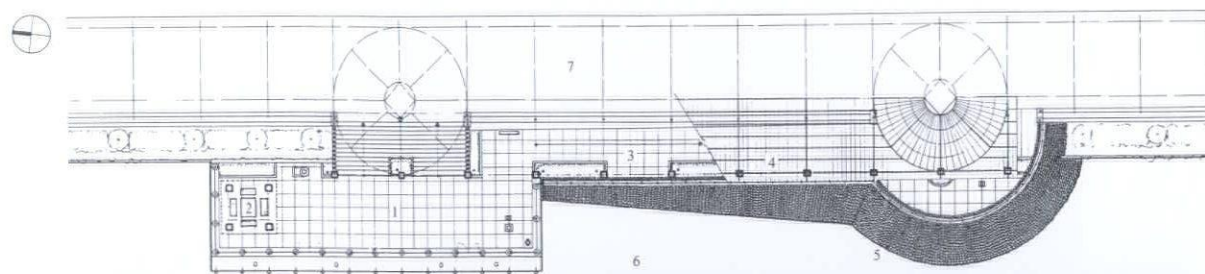
江東の江戸・明治の絵図を見てみると、堀割・河川は人々の生活にとって最も公共的であり、都市空間の骨格をなす場所であったことが分かる。近代化を経て、広々とした岸辺は車道や厚い護岸に様変わりし、水辺が認識しづらくなったとはいえ、水域面積は全域にわたってまだまだ広く残っており、現代の都市空間に人間性のある生活環境を取り戻すためには、有効に利用しえる貴重な空間である。

現在では、水際を多様な方法で利用しつつあるのだが、この計画を始めたころは、その初期であったように思う。ここでの表現を具体化する上で、まず親水をキーワードとし、内河川であることを前提として護岸を一部切り取り、小さくとも住民に開かれた水辺の場所にすることを考えた。次に、亀戸の地域の中で非常に印象深い景観要素である天神様の藤棚のイメージを象徴的に用いた。『堀割—護岸—道路』という3つの領域を跨ぐ関係を設定し、将来、堀割沿いに延長できるようにすることを考えた。雑然とした周辺景観の中で、単純明快で連続的な空間、水と緑が一体となってイメージされるシンボリックな生活空間を生み出すことを目指した。

（佐藤孝秋／象設計集団）



- 1: 船着場
- 2: あずまや
- 3: スロープ
- 4: 藤棚
- 5: 玉石護岸
- 6: 横十間川
- 7: 歩道

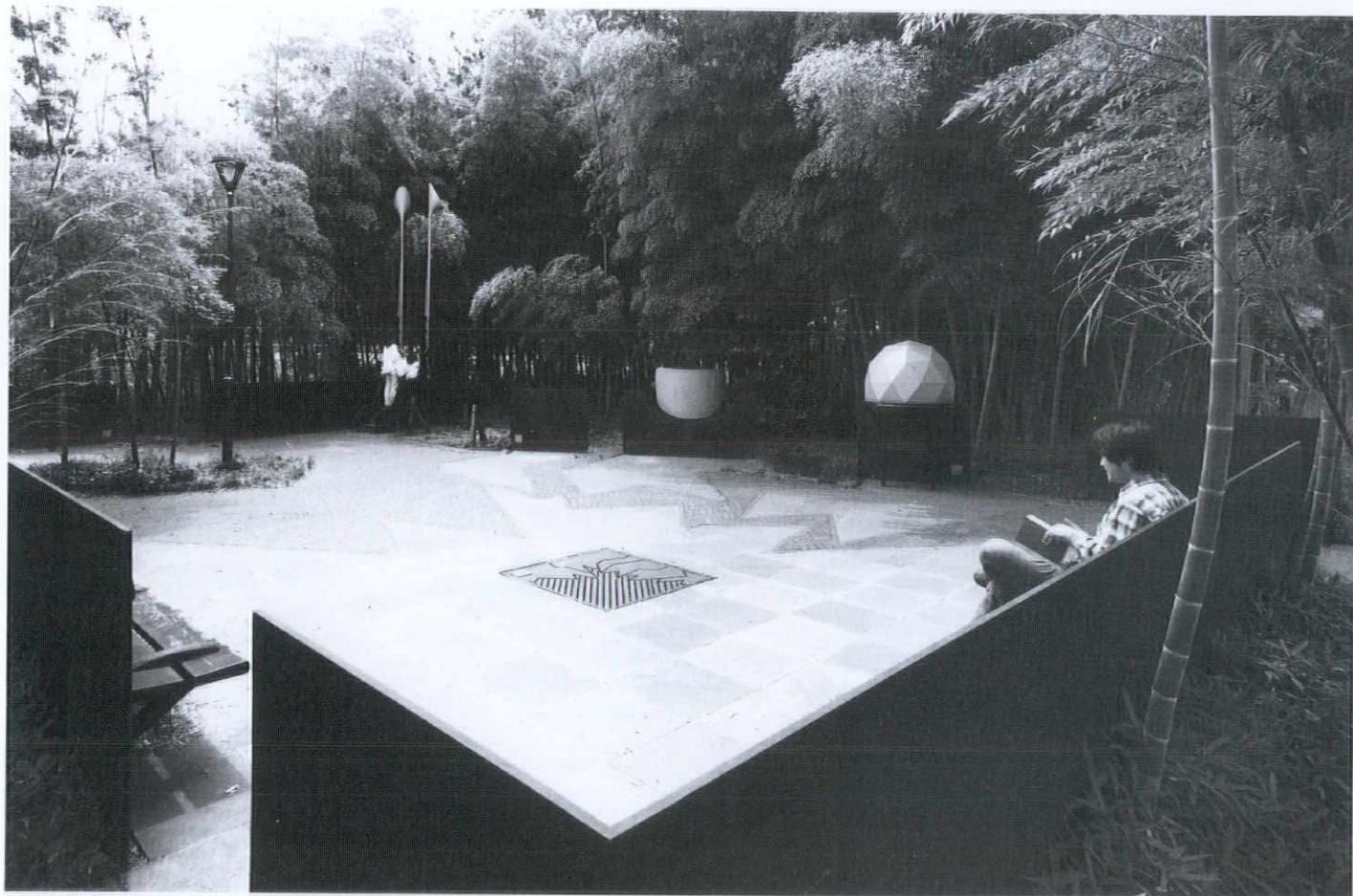


平面図 S=1:500



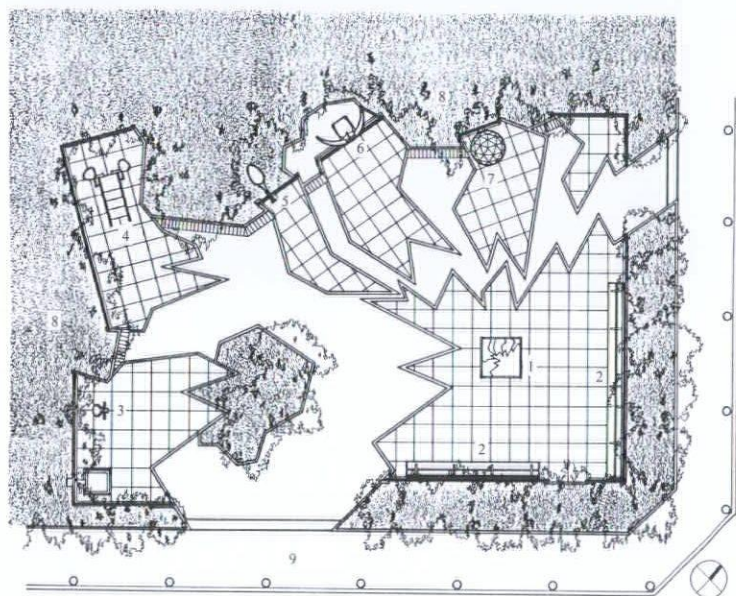
知る区ロード休憩所

六角鬼丈計画工房



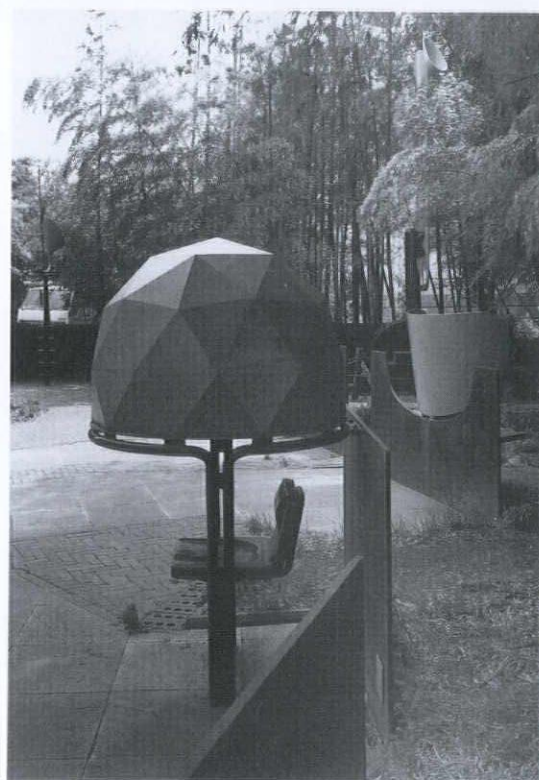
みみのオアシス

- | | |
|------------|---------------|
| 1: すますみみ | 6: ひろがるみみ |
| 2: くつろぐみみ | 7: みないみみ |
| 3: ぶらさがるみみ | 8: 竹林 |
| 4: のぼるみみ | 9: 歩道(知る区ロード) |
| 5: かがむみみ | |



みみのオアシス平面図 S=1:200

SD9508
62



みみのオアシス



ときのオアシス

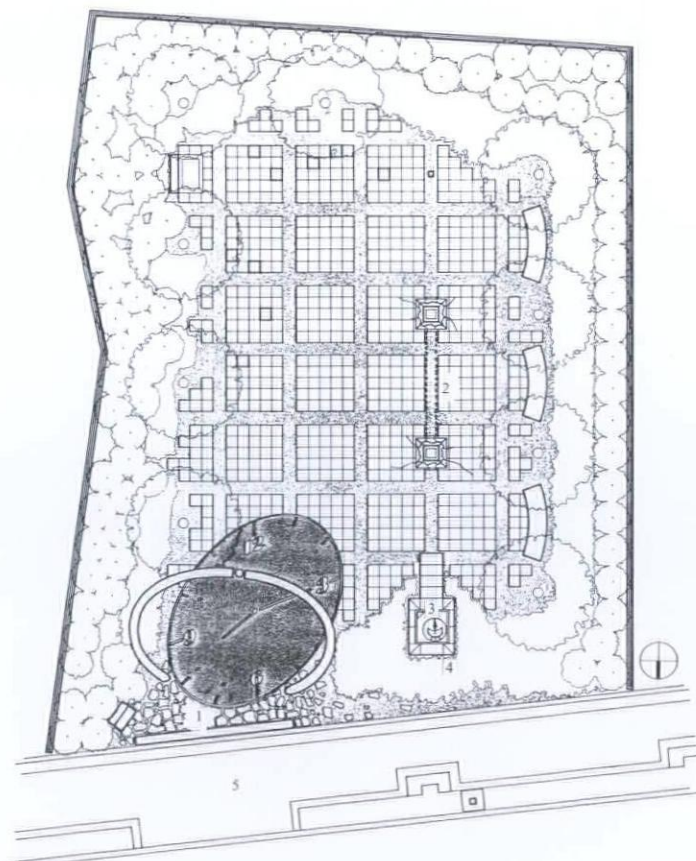
「知る区ロード」は、杉並区内にある主な公園や施設を結ぶ散策路を指定し、そこを住民が歩くことにより風景、歴史、文化など様々な視点から街を知ってもらうことが目的であり、同時に災害時における避難路、避難場所を記憶してもらうことを併せ持つ複合的で日常的な構想である。10年程前から整備が始まり、タウン誌が区によって発行されたり、「知る区ロード探検隊」が募集されるなど、区のイベントとしても盛り上がりを見せ、次なる展開として休憩所が計画されていくことになった。それが現在完成している4つのオアシスである。

目と足を使って探検隊を組み、知る区ロードを指定していった経緯を聞き、次に音風景をテーマに知る区ロードを考えてみるアイデアを提案。それが最初の休憩所の〈くみのオアシス〉を生むことになった。観察行為の引金、喪失化する都市での感性の再生を意図とし、「視覚」「聴覚」を機に五感をテーマに連作し、「時」「触覚」「嗅覚」がつくられたが「味覚」はまだ提案の段階である。ひとつひとつのオアシスは小規模だが、テーマを色濃く位置づけることで情報の発信力を高め、知る区ロードという回路を通してソフト、ハードの両面から街を見直していく、あるいは整備する新しい観点、きっかけを提供できればいいと考えている。

これらのオアシスを形作る手法として、まずロケーションに対する外部空間の組み立て方、特に隣接地の境界処理が挙げられる。計画地はほとんど住宅地だったところで、周囲は全て近接住宅の裏側が見える。そこで建物との隣接境界に密な緑化を施し、樹木による緩衝帯を作り、道路側の開かれた面に対しては、〈くみのオアシス〉では塀、〈くはだしのオアシス〉では盛土、〈くはなのオアシス〉ではピロティと、道との同化など、見え隠れに配慮している。もうひとつはオアシスのテーマとした五感の装置の工夫、創作であり、これは音を聴く、足や手で触る、匂いを嗅ぐなどの身体感覚に向かって情報を発する仕掛

けである。当然のことながら生産性を欠き、手加工を必要とする。規模に比して製作の労が多く、また区の管理、メンテナンス体制の事例も少ないが、双方の努力により、このような試みが日常化してゆくことを期待している。
(六角鬼丈)

- 1: 時の門
- 2: 地界の天幕
- 3: 日時計
- 4: タイムカプセル
- 5: 歩道(知る区ロード)



ときのオアシス平面図 S=1:200



はなのオアシス



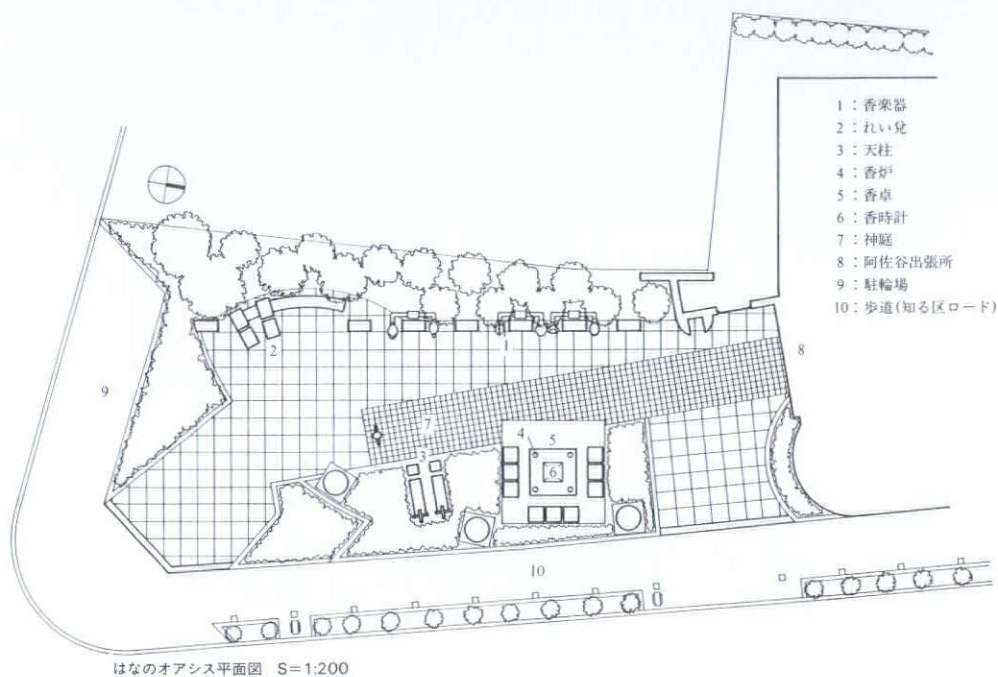
はだしのオアシス



はなのオアシス



はなのオアシス

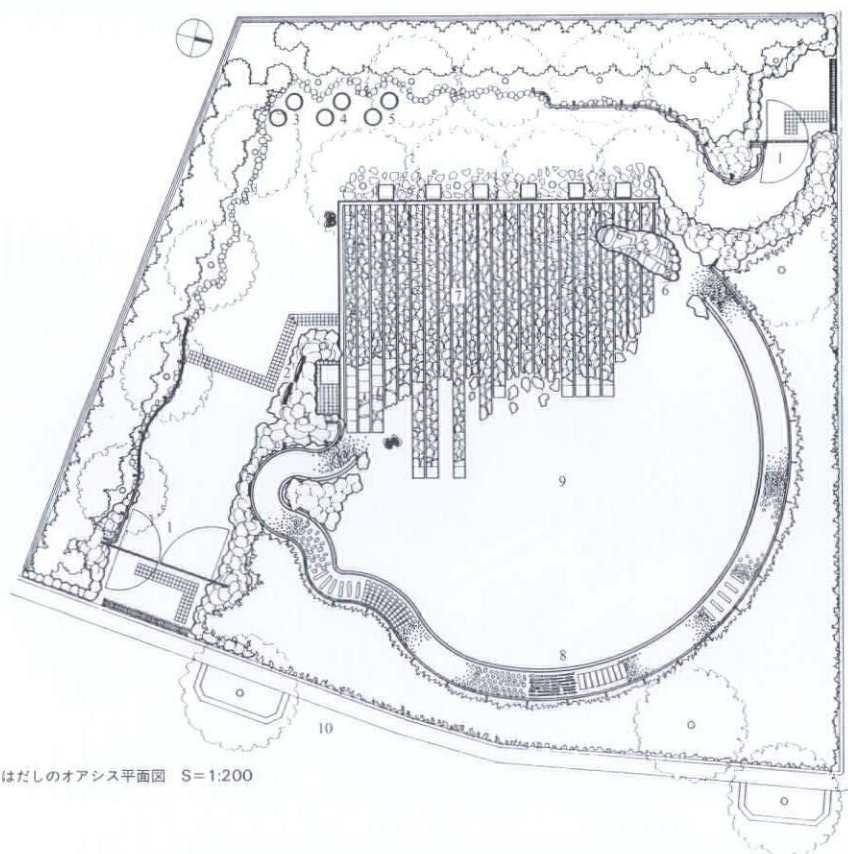


はなのオアシス平面図 S=1:200

- 1: 屏 (Fence)
- 2: 頭冷石 (Head cooling stone)
- 3: 抱きつき柱(鉄) (Embracing pillar (Iron))
- 4: 抱きつき柱(木) (Embracing pillar (Wood))
- 5: 抱きつき柱(石) (Embracing pillar (Stone))
- 6: 足裏経絡石 (Sole reflexology stone)
- 7: はだしのテラス (Barefoot terrace)
- 8: ふれあい小径 (Fureai path)
- 9: 芝生 (Lawn)
- 10: 歩道(知る区ロード) (Pedestrian path (Know the district road))



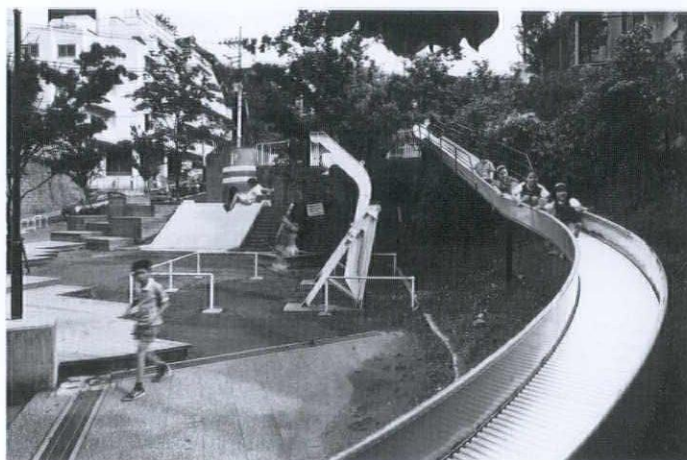
はだしのオアシス

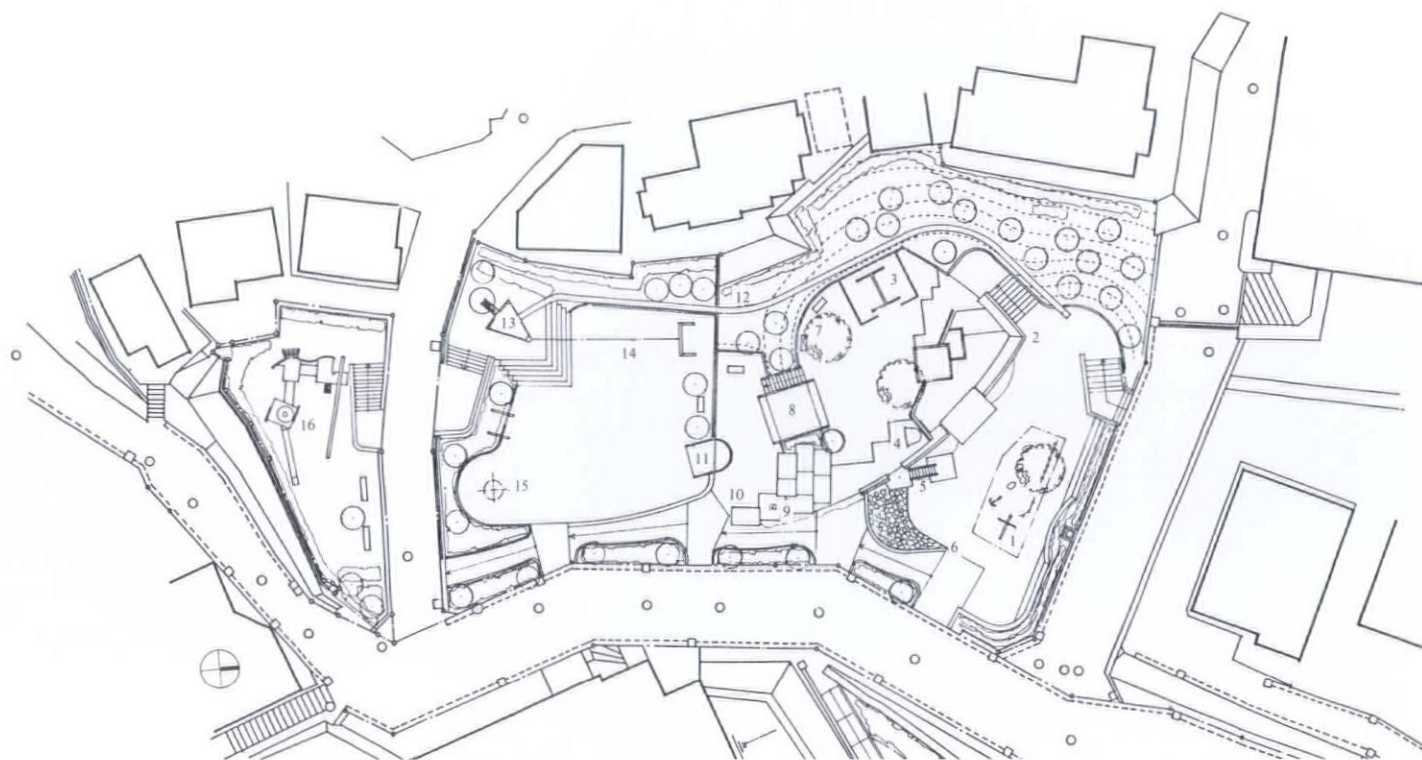


はだしのオアシス平面図 S=1:200

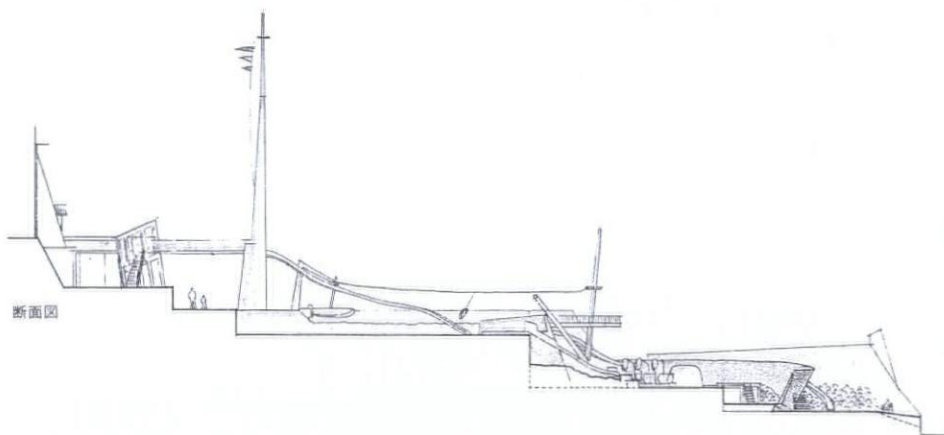
中村冒険パーク

長島孝一+AUR建築・都市・研究コンサルタント





平面図 S=1:600



- 1: 大錨
- 2: 船の軸先
- 3: カッターハンガーのブランコ
- 4: 換気塔
- 5: ギャングウェイ
- 6: ボーラード
- 7: 鋪巻上材
- 8: すべり台
- 9: 水汲ポンプ
- 10: 宝箱
- 11: 煙突のトンネル
- 12: ローラースライダー
- 13: マスト
- 15: ロープウェイ
- 14: スクリュープロペラのベンチ
- 16: 橋樑

私たちが横浜市で取り組んだ、住民とのワークショップ方式の設計の一例である。これ以前には「南太田フレンド公園」をやはり住民参加によるワークショップによって作ったが、それも地形的には高低差が大きく、通常の児童公園に馴染まない敷地であった。こどもの遊び場が平らでなければならない、という考えはどこからきたのか分からないが、こどもにとってむしろ遊び甲斐のある場所は丘の傾斜とか階段とかであるのは、こどもを実際に遊ばせてみれば明らかなことではないだろうか。本来は、仕組みられない自然地形そのものが遊びを誘発し、創造性のある遊びとなるのであろうが、建て込んだ市街地で遊び需要の大きいところでは一定の御膳立てが必要なのも理解できる。

設計するというのが、何かを意図するという行為であるとする、行政が関わり、設計者が入るという時点で、すでに仕組みられないものはなくなってしまうということだろうか。住民の参加するワークショップという手法は、そういう意味では行政や設計者からの一方的な仕組みに対して、ユーザーからの仕組みを入れ、場合によってはそれに優越させる試みだといってよい。公共スペースの使われ方に、住民の視点からの日常性を賦与することができるとすると、それにはやはりワークショップが効果的であるということができると思う。実はワークショップ方式で成功するためには、住民だけでなく、関連した、あるいは関連を越えた行政スタッフの参加が鍵

となる。行政マンが住民と一緒にコンサルタントも交えてワークショップに参加するときに、プロジェクトの実施が確実となる。行政主体でプロジェクトを進めようとした場合、公聴会を開いてあらかじめ用意した計画内容を形式的に説明しただけで、手続きを終えたとする例が多い。一方、住民が行政にプロジェクトを作らせようとする場合には住民エゴが問題となったり、陳情スタイルとなって、どちらの場合でも行政対住民の対立の図式が作られやすい。住民に行政やコンサルタントが加わるワークショップ形式の場合には、うまくいけば対立関係を越えた協働関係が生まれて、いわば祝福されたプロジェクトになる可能性が高いのである。ワークショップという協働関係を通じて、行政マンが住民の考えを肌で理解することによって、新しい視点や価値観を獲得するという、いわば役人の住民化が一方では起こり、片や住民も行政の仕組みや限界を理解し、行政マンも自分たちと平等な存在だという理解が生まれるのも目にした。

最終的なデザインそのものの質は、これは設計者／コンサルタントの力量が決定する。その意味では単にワークショップの技術に長けたコンサルタントが存在するだけではよい結果にならない。しかしプロジェクトの内容・アイデアの多くは住民の発想に依存するし、刺激を受ける。たとえ設計者側が何らかの示唆やヒントを出したとしても、それをしっかり受け止めるワークショップであれば、それは予想外

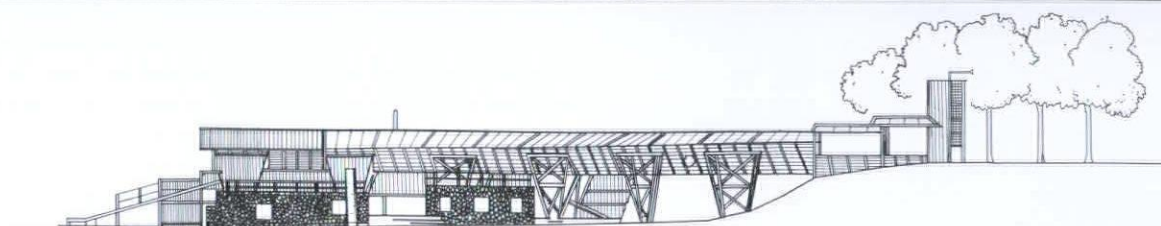
の発展や豊かさを獲得するものである。これが住民参加のワークショップによるプロジェクト形成とデザイン、実現の醍醐味といってよいだろう。

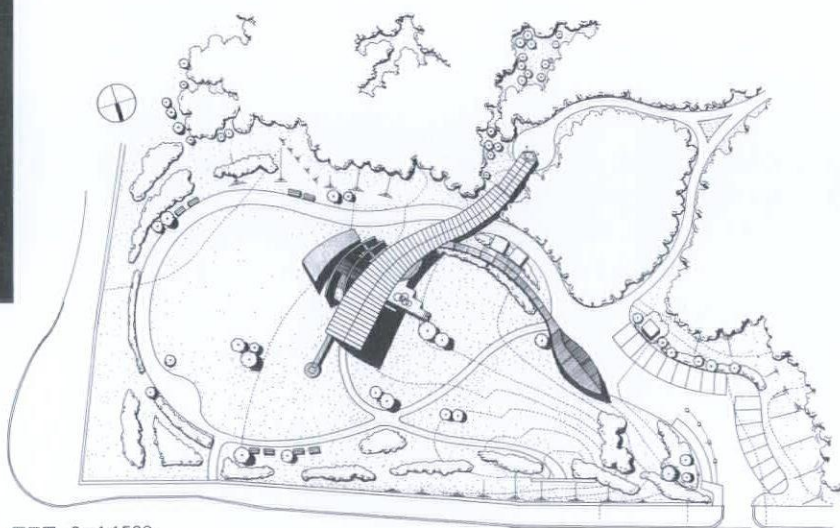
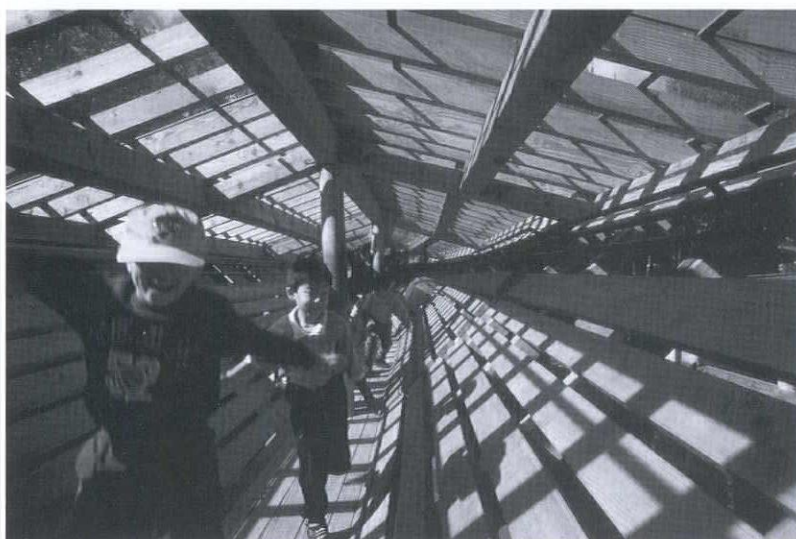
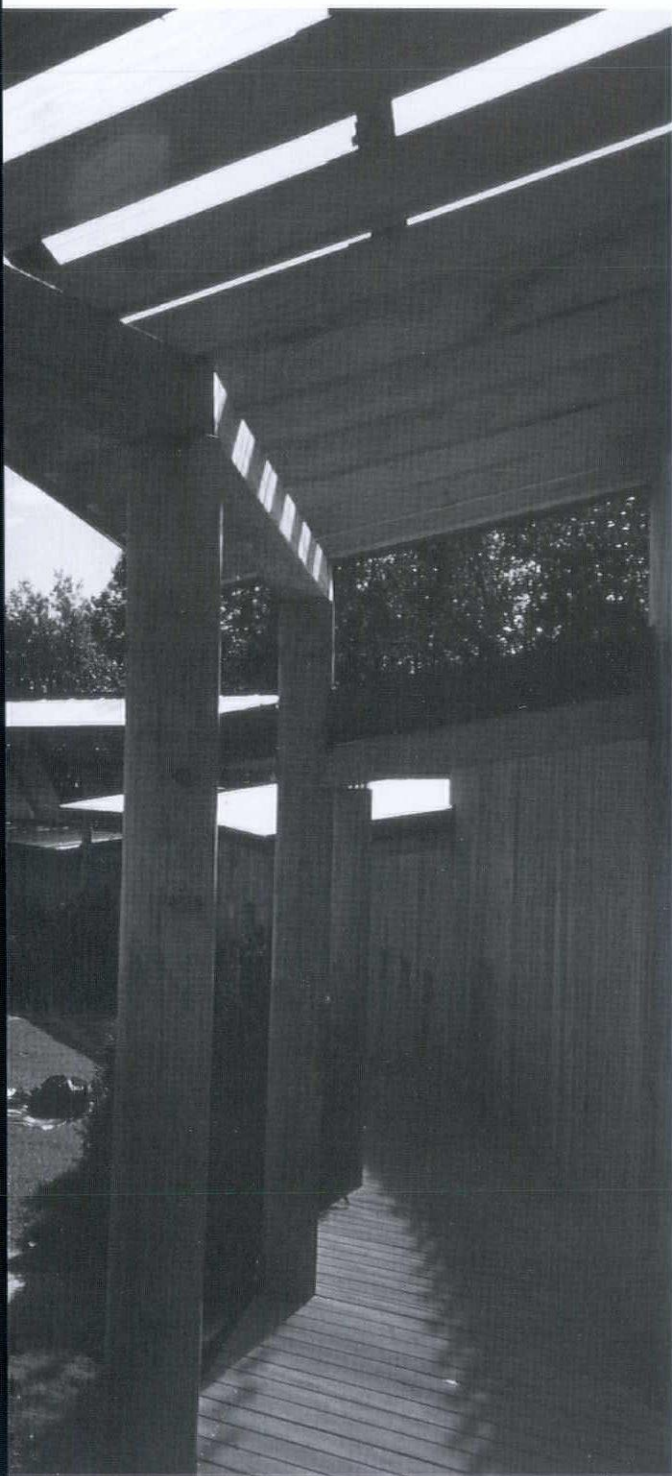
「中村冒険パーク」の場合は、最終的にたどり着いたデザインシナリオは難破船による冒険であった。体験が一種の本物感をもつための手がかりとして、実際の船の部品をできるだけ使いたいという意図で、実物の錨（シンボル道具）、係留ボーラード（腰掛）、ギャングウェイ（階段）、カッター用のクレーン（ブランコの吊り架台）、煙突（くぐり抜け用垂直トンネル）を造船所より譲り受けて利用している。船のへさき部分も鋼鉄の実物が欲しかったのだが、これは手に入らなかったで、現場打ちのコンクリート製である。最上段部分の傾いた船橋部分は設計して特注している。これは強いていえばデコンの発想のデザインといえよう。全体を繋げるものとして長いすべり台が曲線を描きながら走っていて、大きく分けて3段に分かれる公園の領域をリンクしている。実物の船舶部材も鋼鉄や鋳鉄の素材感や質感、分厚く塗られたペンキの肌ざわり、部材の厚みの素材感などはちょっと他所では実感できないものだけに、こどもにとってモノ世界の存在を体感する上で大きな助けとなるものだろう。普段はいろいろと細かく注意されながら、モノを壊さないようにしつけられているこどもたちにとって、踏んでも蹴ってもビクともしない遊具がつくる環境というのはユニークなものであるに違いない。

（長島孝一）

旭川市春光台公園「風の子館」

仙田満+環境デザイン研究所





配置図 S=1:1500

こどものあそび環境のデザイン

仙田 満

今日のこどものあそび環境

戦後50年になろうとしているが、近年のこどものあそび環境の変化を、私は第二の変化と名付けている。第一の変化は昭和40年頃を中心として日本の戦後の高度成長にあわせて、大都市を中心に都市化が進行し、こどもたちのあそび環境が激減した時期である。昭和30年頃から昭和50年頃までの約20年間に、大都市を中心としてこどもたちのあそび空間量は、10分の1から20分の1にまで減少したと、私は全国的な調査を基に報告した。第二の変化はその後の20年、すなわち昭和50年頃から現在までの20年間に於ける日本のこどもたちのあそび環境の変化であって、前の20年が量的な変化が大きいのに対し、後の20年は質的な変化だと考えられる。

現在、私の研究室において、昭和50年頃すなわち今から20年前に行った全国39学校区において、同様にこどもたちのあそび環境の調査を行っている。今年ではほぼその全体が明らかになると思われるが、今までの中間的な調査によれば、空間量的に大都市において2分の1ぐらいに、地方で3分の1以上の変化をみせている。この20年間の変化は、地方や田舎のほうがその変化率が高いのが特徴的である。全体に日本全国、こどものあそび環境は直一的に貧しくなっているといえる。たとえば横浜での調査によれば、昭和50年頃の男子児童たちはあそび空間として約20haの面積を有していたが、昭和50年頃では1haぐらいになり、さらに現代では0.3~0.4haぐらいまで減少している。

あそび時間というものを考えてみると、総あそび時間はそれほど変化は見られないのだが、内あそびと外あそびの時間の関係のみをみると、昭和40年頃に内あそび時間の方が多くなり、現在では2~3倍も内あそび時間が多くなっている。すなわち、現在東京のこどもたちの場合、平均して外あそびの時間は80分ぐらいで、都市部の小学校では1時間を切っているものもある。こどものあそび環境の問題は、あそび時間、あそび空間、あそび友だち、あそび方法という4つの要素が相互に影響しあっているため極めて難しい問題である。私は戦後のこどものあそび環境の第一の変化の要因は、都市開発によるこどもたちのあそび

場の喪失と、テレビという新しいあそびの媒体による影響が極めて大きいとしてきた。しかし、第二の変化は空間的な都市的開発による変化というよりも、もっと別の要素、テレビゲームや、少子化、コミュニティの喪失などの変化によるところが大きいのではないかと考えている。そうでなければ、農村地域にはまだまだ自然があるのに、こどもたちが自然あそびをできないという状況を説明できない。自然あそびは、伝承していた異年齢こども集団が、農村地域においても解体してしまっているというのが、その要因に他ならないからと思われる。

あそび環境の空間的問題

あそび環境におけるあそび空間の問題の大きさが小さくなったわけではない。こどもたちの身近なところから自然がなくなり、こどもたちは、自然あそびを体験する機会をほとんど奪われている。こどもたちのあそび空間の多様性が今、極めて小さくなっているのである。

私はこどものあそび空間には6つの原空間があるという仮説を立てている。自然スペース、オープンスペース、道スペース、アナーキスペース、アジトスペース、遊具スペースである。自然スペースとは、木、土、水が豊かにある空間であるが、生物が生息する環境であることが大切である。自然あそびとはそもそも生物採集のあそびだったのである。オープンスペースでは、広がりのある空間を中心としてボールあそびや、追跡あそび等の集団あそびが行われていた。道あそびは、オープンスペースのあそびとはオーバーラップしながら、また独自の集団あそびがあった。アナーキスペースは若干混乱した工事現場のようなスペースであって、こどもたちのあそびの創造力を刺激する場であった。アジトスペースは秘密のあそび基地であって、良くも悪くもあそびの仲間意識を育てた。遊具のスペースは、時代的には比較的に新しく出現した。ヨーロッパで一時ブームになった冒険あそび場などもアナーキスペースやアジトスペースをうまく取り込んだあそび場である。かつてこのようなあそび場は、こどもたちの身近なところに豊かにあったが、今極めて少なくなっている。道では「あそぶな」と言われ、禁止されている。オープンスペースも、現状では公園と校庭しかないといっているだろう。かろうじて遊具のスペースが公園の一角をしめるにすぎない。公園は、市民1人当たりの公園面積という指標で見ると、ヨーロッパやアメリカの都市に比べ10分の1から20分の1と小さい。また公園以外の民間のオ

ープンスペース、あるいは広場的スペースも極めて小さい。日本の都市において、公園の面積や公共スペースの獲得は、最も大きく、急務な問題である。また現在の日本のあそび空間は、前項に述べたように、そこにあそびの伝承者がいないことが問題である。プレイリーダーと称する人々の存在は、ヨーロッパの公園では長い歴史をもっており、かつて70年前の東京にもあった。そのようなプレイリーダーが、今、日本の公園に求められている

遊具の役割と限界

遊具はあそび空間の一角を占めるものであるが、他のあそびの空間の代償をすることはできない。せいぜい遊具を媒介とするあそびは多く見積っても全あそびの25%である。自然のあそびが、遊具を使ってできるわけではない。したがって遊具をつくればこどものあそびはすべてOKなどということは全くない。遊具は遊具あそびの道具でしかない。

そもそも日本につくられた遊具は明治時代に日比谷公園につくられたものが最初といわれているが、それは運動器具であった。

道端に1本の丸太があると、こどもがピョンと飛び乗ってバランスをとってこうとす。向こうから来たこどもと落としっこをするだろう。それがあそびの始まりなのだ。突然の飛躍の行為があそびなのである。それを引き出すきっかけとなった丸太は、その時遊具となるのである。遊具とはそもそも物に特定された名称ではなく、こどもによってあそびのための道具として使われた時に、はじめて遊具となるのである。だから机だって遊具になりうるのである。私は遊具の機能として集団あそびの発生が重要であると考えている。明治時代からの遊具は、その中心的機能が運動能力の開発であった。そうではなく、それを媒介としてどれだけ集団あそびが発生するかということが重要であると思う。私は多くの遊具における集団あそびの発生の状況を調査して、集団あそびが発生しやすい遊具の特徴を「遊環構造」というモデルでまとめた。遊環構造とは次の7つの条件を持つものである。

- 1: 循環機能があること
 - 2: その循環(道)が安全で変化に富んでいること
 - 3: その中にシンボル性の高い空間、場があること
 - 4: その循環に(くめまい)を体験できる部分があること
 - 5: 近道(ショートサーキット)ができること
- 遊具は、自然あそびを代償するものではないし、また他のあそびスペースにおけるあそ

びにとって代わることができるものではない。しかしそれを媒介として、こどもたちにあそびのきっかけを生む道具として極めて有効なものであることは確かである。

あそび環境のデザインの展開

現在、世界的にあそび環境のデザインを眺めてみると、かつてのヨーロッパのアドベンチャープレイグラウンド的なあそびのデザインに一時の活発な動きはない。特にその中心であったスウェーデンやデンマークでも多くの施設が失われている。麻薬等の犯罪によって閉鎖されているところもあるようである。アメリカではもっと深刻なのだが、暴力、誘拐等の犯罪や過度の安全追求が、こどものあそび環境を圧迫している。ドイツ等の遊具における詳細な安全基準の設定が、遊具のデザインの展開を規制している側面がある。全体的に先進国の中では、最も公園の少ない日本において、こどものあそび環境のデザインが、世界の中で最も進んでいるのではないかとと思われるほどである。私自身、30年ほど遊具のデザインにかかわってきたのであるが、その軌跡を概観してみると大きく5つのテーマの仕事をしてきた。

1: 巨大遊具

私の初期の遊具のアイデアは、「遊具の道」または「巨大遊具」というものであった。遊具は単機能でなく、巨大な木のようにもっと複合化すべきであるという考えのもとに、約150mから250mの複合した遊具の道を提案した。初期の代表作が、宮城中央児童館のモデル児童遊園である。フランスのラ・ピレット公園のドラゴンという遊具は、この遊具のコピーといえる。

2: コミュニティ遊具・遊環遊具

遊具における集団あそびの重要性を認識して、遊環構造というモデルを発表し、その具体的なデザイン展開として、多くの遊環遊具を作成した。代表的なものは岡谷市の鳥居平公園の「風の砦」という遊具である。木製で、すでに15年ぐらゐ経過しているが、健在である。またコミュニティ遊具として、小さな単品遊具として商品化したものもある。F.R.P.のチューブ遊具ピングポング等はその代表例であろう。

3: 景観遊具

遊具そのものが、こども達のものだけでなく、街角や広場において景観的なシンボルとして機能する遊具、いうなればパブリックアートとしての遊具を目指した。「遊具はこどもたちが使う汚いもの」というイメージに挑戦したもので、富山市稲荷山の公園遊具や姫路市の御立公園の遊具は、町のシンボルとして提案

している。

4: 環境発見遊具・自然発見遊具

あそびながら周辺の自然環境の状態を学習することを目的とした遊具で、科学的な遊具である。横浜こどもの国の「不思議の広場」や、1985年筑波科学博覧会における政府出展広場の遊具、北京の科普樂園などが、このコンセプトによってデザインしたものである。最近では茨城自然博物館の自然発見器という遊具が代表的なもので、こどもたちが動物になったつもりであそぶ自然発見遊具である。

5: 屋根遊具

木製遊具は、防腐処理を施してもやはり耐久性からみて、15年もたせるのが限界である。材質によっては5、6年で壊れてしまう場合もある。特に雪や雨が多い地方の場合、腐食などの被害も大きい。旭川の春光台公園の遊具は、屋根のある建築的な遊具として初めて計画された。屋根つき遊具として実現したものは信州博アルピコ広場が最初である。春光台公園の屋根遊具は広場と林とを繋ぐ新たなあそびの動線という役割も担っていたが、全体としては環境発見型の遊具として、構成されている。

建築の遊具化

旭川公園の春光台の屋根遊具が、「遊具の建築

化」と言えるとするならば、富山県こどもみらい館は、「建築の遊具化」である。建築のさまざまな部分が遊具化され、こどもたちがあそびに参加することができる。

こどもたちは、道端にある丸太の飛び乗りあそびを学習すると、次に何かあるとまたピョンと飛び乗ってみようとする。イギリスの動物学者デズモンド・モリス流に言えば、あそびは体験することによってさらなる体験を求める学習であり、結果として創造力の開発をボーナスとして与える。私はあそびの問題をいつも大げさに言うことにしているのだが、あそびは創造性と社会性と感性の開発をするのである。遊具化された建築においても、あそびが体験されることによって、さらなるあそびが求められ、創造性、社会性、感性の開発が期待される。遊環構造の遊具と建築は、そのような意味において、こどもたちの成長のために非常に有効だと私は確信しているのだが、きっとこどもたちが検証してくれるはずである。もしかしたらその評価は、そのこどもたちが大人になった時になされることになるかもしれない。

●せんだ・みつる／東京工業大学教授、環境建築家



仙台向山中央児童館遊具



ピングポング



ピングポング



富山市稲荷山公園遊具



姫路市御立公園遊具



筑波自然博物館「自然発見器」



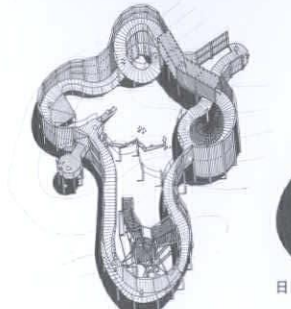
横浜こどもの国「不思議の広場」



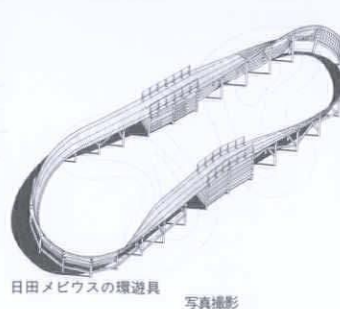
信州博「アルピコ広場」



富山県こどもみらい館



岡谷市鳥居平公園「風の砦」



日田メビウスの環遊具

写真撮影
* = 白鳥美雄
** = 環境デザイン研究所
無印 = 藤原光政



筑波科学博覧会「おもしろチューブ」

KANBAN KOBAN (熊本県熊本北警察署坪井交番)

設計: セラヴィ アソシエイツ/加茂紀和子・マニエール タルディッツ
所在地: 熊本県熊本市坪井町1-1
竣工年: 1995年
施工: 野中工務店
主体構造: 鉄筋コンクリート造+鉄骨造
規模: 地上2階
敷地面積: 647.4㎡
建築面積: 217.4㎡
延床面積: 183.7㎡
SD Review 1994 入選作

光の交番 (新橋駅前交番)

設計: 横河健/横河設計工房
所在地: 東京都港区新橋2-16
竣工年: 1991年
施工: ナカノコーポレーション
主体構造: 鉄骨造
規模: 地上2階
敷地面積: 62.90㎡
建築面積: 46.65㎡
延床面積: 69.48㎡

東日本橋交番

設計: 北川原温建築都市研究所
所在地: 東京都中央区日本橋馬喰町2-1
竣工年: 1992年
施工: 戸田建設
主体構造: 鉄筋コンクリート造
規模: 地上2階
敷地面積: 64.04㎡
建築面積: 35.70㎡
延床面積: 55.51㎡

池袋二又交番

設計: 林賢次郎・建築設計事務所
所在地: 東京都豊島区西池袋5-1-11
竣工年: 1992年
施工: 長谷工コーポレーション
主体構造: 壁式鉄筋コンクリート造
規模: 地上2階
敷地面積: 66.47㎡
建築面積: 33.67㎡
延床面積: 55.63㎡

桜田門の交番 (桜田門警備派出所)

設計: 日建設計
所在地: 東京都千代田区皇居外苑1-1
竣工年: 1993年
施工: 大成建設
主体構造: 鉄骨造・一部鉄筋コンクリート造
規模: 地上1階
敷地面積: 22.28㎡
建築面積: 19.09㎡
延床面積: 19.09㎡
SD Review 1993 入選作

荒川遊園前交番 (バラの交番)

設計: 平倉直子建築設計事務所
所在地: 東京都荒川区西尾久8-1-1

竣工年: 1993年
施工: ハザマ
主体構造: 鉄骨造
規模: 地上2階
敷地面積: 30.00㎡
建築面積: 27.69㎡
延床面積: 51.48㎡

愛川町中津交番

設計: キタムラ・アソシエイツ
所在地: 神奈川県愛甲郡愛川町中津745
竣工年: 1994年
施工: 勝山建設
主体構造: 壁式鉄筋コンクリート造
規模: 地上2階
敷地面積: 103.98㎡
建築面積: 27.73㎡
延床面積: 55.47㎡
SD Review 1993 入選作

調布駅北口交番

総合監理: 警視庁総務部施設課
設計: 妹島和世建築設計事務所
所在地: 東京都調布市小島町
竣工年: 1994年
施工: 京王建設
主体構造: 鉄筋コンクリート造耐震壁付ラーメン構造
規模: 地上2階
敷地面積: 70.99㎡
建築面積: 39.91㎡
延床面積: 55.50㎡

篠崎駅前交番

設計: 藤木隆男建築研究所
所在地: 東京都江戸川区篠崎7-89
竣工年: 1994年
施工: 佐藤秀東京支店
主体構造: 鉄筋コンクリート造
規模: 地上3階
敷地面積: 71.50㎡
建築面積: 53.06㎡
延床面積: 108.00㎡

マイコム

設計: 若林広幸建築研究所
所在地: 京都府舞鶴市字浜606
竣工年: 1993年
施工: 銭高組大阪支社
主体構造: 鉄骨合成梁構法
規模: 地上7階・塔屋2階
敷地面積: 1,366.83㎡
建築面積: 1,035.74㎡
延床面積: 6,672.31㎡

つくば南駐車場

設計: 伊東豊雄建築設計事務所
所在地: 茨城県つくば市竹園1-1334-6
竣工年: 1994年
施工: 西松・鴻池・常総開発建設工事共同企業体
主体構造: 鉄骨造
規模: 地上6階・塔屋1階

敷地面積: 6,477.18㎡
建築面積: 4,904.32㎡
延床面積: 20,433.20㎡

吉祥寺駅末広通り自転車駐車場

設計: 黒川哲郎+デザインリーグ
所在地: 東京都武蔵野市吉祥寺南町2-5-7
竣工年: 1994年
施工: 武蔵野建設工業
主体構造: 鉄骨造・一部鉄筋コンクリート造
規模: 地上4階
敷地面積: 579.97㎡
建築面積: 519.65㎡
延床面積: 1,665.46㎡

Cycle Station 米原

設計: 遠藤秀平建築研究所
所在地: 滋賀県坂田郡米原町米原西54-5
竣工年: 1994年
施工: 市川工務店
主体構造: 鉄筋コンクリート造・一部鉄骨造
規模: 地上2階
敷地面積: 218.86㎡
建築面積: 186.04㎡
延床面積: 325.05㎡
SD Review 1994 入選作

ゆうステーション屋外トイレ

設計: 葉デザイン事務所
所在地: 熊本県阿蘇郡小国町宮原1754-17
竣工年: 1994年
施工: 松岡工務店
主体構造: 鉄筋コンクリート造
規模: 地上1階
敷地面積: 4,343.31㎡
建築面積: 31.31㎡
延床面積: 31.31㎡

SYP (新横浜駅前公園便益施設)

設計: 鈴木和貴/PAX建築計画事務所、エディ造園設計事務所(全体計画)
所在地: 神奈川県横浜市新横浜2丁目
竣工年: 1992年
施工: 藤造園建設
主体構造: 型枠コンクリートブロック造+サスペンション膜構造
規模: 地上1階
敷地面積: 54,000㎡ (公園全体)
建築面積: 34.0㎡
延床面積: 22.7㎡

江東区水上バス亀戸乗船所

設計: 象設計集団
所在地: 東京都江東区亀戸2-1
竣工年: 1985年(フレーム屋根完成)・以後、現在の姿(植栽による屋根)に至る
施工: 山田建設
敷地面積: 455.21㎡

湯の香橋

設計: 岸和郎建築設計事務所(現K.Associates)
所在地: 熊本県芦北郡芦北町大字湯浦
竣工年: 1991年
施工: 日本ビー・エス・コンクリート
主体構造: ポストテンション方式二径間連続中空床版橋
橋長・幅員: 40.8m・3.5m

白川橋景観整備

設計: 藤江和子アトリエ
設計協力: 原口修
構造設計: 佐々木睦朗構造計画研究所
所在地: 熊本県熊本市二本木
竣工年: 1992年(1期・2期)
施工: 武末建設+山本金属製作所
橋長・幅員: 148.7m・20.0m
規模: フライングライトA/W=16.2m, D=4.05m, H=6.30m, フライングライトB/W=12.0m, D=3.65m, H=5.00m

中村冒険パーク

設計: 長島孝一+AUR建築・都市・研究コンサルタント
所在地: 神奈川県横浜市南区山谷68-69, 八幡町78
竣工年: 1992年
施工: 横浜植木、MHIマリネンエンジニアリング
敷地面積: 2,900㎡
SD Review 1991 入選作

知る区ロード休憩所

設計: 六角鬼丈計画工房
所在地: 東京都杉並区(みみのオアシス=宮前2-12、ときのオアシス=天沼3-31、はだしのオアシス=善福寺2-18、はなのオアシス=阿佐谷北2-18-17)
竣工年: 1992~1993年
施工: 勇和造園(みみ・とき・はだし)、江州建設(はな)
敷地面積: 242.02㎡(みみ)、272.34㎡(とき)、348.81㎡(はだし)、162.0㎡(はな)

旭川市春光台公園「風の子館」

設計: 仙田満+環境デザイン研究所
所在地: 北海道旭川市近文5線3号
竣工年: 1994年
施工: 遊具=岡部、サンルーム=羽石建設、造園=山陽国策産業、造成=鶴間組
主体構造: 木構造・鉄骨組併用
敷地面積: 15,000㎡
建築面積: 485㎡



「レス」と「モア」

◀
シュレーダー邸の2階ダイニングのコーナー
サッシュの建てつけや金具位置
そのひとつひとつに
木工職人のマイスター
リートフェルトの技が冴える
1923〜24

ミースが、有名な言葉「レス・イズ・モア」をいつ発したかは、知らない。彼は英語が得意でなかったらしいが、もし原文が英語であったならば、渡米後のことだろう。しかし1929年のバルセロナ・パビリオン建設時に、既にそうした美意識が彼の脳裡を占めていたことも、また確かであろう。逆説的な言葉を、これほど端的に示す作品が、他に見当たりそうにないからだ。

復原されたパビリオンの三脚撮影には、撮影料を払わねばならなかった。1時間単位で、結構な金額となる。それが建物の維持費になるのだから、良いことなのだが、こっちにとってはつらい。3時間を目標に、全速力で内、外部を動き回り、ブローニー25本、約100カットの写真を、とにかくものにした。立ち止まって、考える暇はなかった。何を撮ったかなどほとんど覚えてはいない。

撮影個所を覚えられなかった原因は、いまふり返ると、撮影に没頭したためばかりとはいえそうにない。パビリオンそのものに、むしろ主因はありそうだ。オニキスの壁がひとりぼつねんと立ち、あとは透過と反射を際限なく繰り返すガラス壁があるのみのインテリアは、実際に歩いて回ると、驚くばかりに豊かなのである。一步進むと、見えるガラス幅が変じ、オニキスに映り込む光が微妙に表情を異にする。あの20m四方強のそんなに広くないポイント、ポイントで、確実に目に映る光景は変わってゆく。レス・イズ・モア、まさに単純さを極めたが故に、現象学的な空間の迷視が、そこに生まれていた。さっき撮ったかな、そんな不安がカメラを構える度に頭を掠めた。

一方ではあり過ぎる空間、いうなれば「モア・イズ・モア」が1920年代にはあるはずだ。そうでなくてはヨーロッパお得意の弁証法が成り立たず、建築は、ミニマリズム一直線にその後は突き進んでしまう。はたと思ひ当たったものが、リートフェルトのシュレーダー邸である。

こちらは狭いのでカメラ・ポジションをとるのに苦勞したが、撮影は、ある意味で楽であった。絶えずうろつかざるをえなかったパビリオンとは違い、室内のあらゆる物たちが、撮って下さいと居ずまいを正して待っていたからである。ただし今度は、リートフェルトの造形の跡を、最も適した画角と角度とから、探り当てなければならない。物撮りに近い労苦を、ひとつひとつのカットが強いる。ダイニング窓辺に、ちょっとした書きものの用の跳ね上げ式のテーブルがある。ではそれを上げたところと下ろしたところ……という具合に、やはり撮影は際限なく続いた。

現象学的に、見る者が自分で豊かさを感知してゆかねばならない空間がある。方や、あらゆるディテールが造り込まれ、自律した豊かさに満ちた空間がある。空間に対する、1920年代の渴きの両極であろう。写真でいえば、物の関係を撮るか、物自体を撮るかである。その両者の感覚は、現代の建築を撮影している時にも、いつも頭の中で交錯している。私の感覚は、1920年代の、構成主義や新即物主義のとんでもなく古いそのままなのだろうか。これは、困った。

▶
プランは単純明快であっても
ガラスはくせ者
機や車、あらゆる外部空間を
ガラスは貪欲に飲み込みながら
パビリオンの空間を無限に拡げてゆく
1929



デジタル・アーバンデザイン

——都市をデザインするツール

Digital Urban Design:
The New Language for Design Cities



柳田石塚建築計画事務所

Yanagida Ishizuka & Associates

私たちがデジタル・アーバンデザインというキーワードに到達した背景には、複雑な関係性の上に成り立つ都市と向き合う新たな方法論が必要とされているという認識がある。

デジタル・アーバンデザインは、都市空間をデジタル情報の中にモデル化して再現し、計画に関わる主体相互のコミュニケーションを媒介とする方法論である。

デジタル・アーバンデザインの5つの方法論

石塚雅明・柳田良造

私たちがデジタル・アーバンデザインというキーワードに到達した背景には、複雑な関係性の上に成り立つ都市と向き合う新たな方法論が必要とされているという認識がある。

従来の日本の都市計画は都市を二次元的、平面的に捉え、三次元形態として立体的に把握する視点が欠如しており、本来の都市計画体系からすると未完の状態にあった。その中で、三次元的都市形態を扱おうとした都市デザインの分野においても、都市のアクティビティあるいは時間的変容といったファクターを重層的に扱う視点や方法論が確立されて来なかった。また日本の都市の「都市的文脈」を発見し、社会的に共有のものとして掲げてゆくことの困難さが、都市デザインの展開力を弱めてきた。

都市はそこに住み関わりをもってきた人々の自己表現と共同性の時間的累積であり、計画はその過程に深く関わるプログラムが必要とされている。しかし、計画情報は都市のあり方を実態としてイメージできずに、専門化された情報として、多様な計画主体のコミュニケーションを阻害してきた。また、日本の都市計画においては代替案という概念がなじまなかったこともあり、まちづくり主体の共同作業として代替案の検討を可能にする方法論が十分に構築されて来なかった。

私たちはこれまで、都市デザインの方法論のひとつとして、コンピュータ・グラフィックスなどのデジタル化された視覚情報を活用して都市を計画する手法について様々な局面でトライしてきた。

複雑な都市をデジタルに「1」と「0」でモデル化、パターン化することや、すべての都市現象をコンピュータ処理できるとする視点への懐疑はある。しかし、デジタル技術の加速度的進展は、都市という規模に対応した多量情報処理を可能とし、視覚情報などの大容量データの処理速度は思考速度に近づいてきた。さらに、プログラム・アーキテクチャはオブジェクト指向言語を中心に、事象をエレメントに分解し、エレメント相互の関係のプログラム化による再統合を容易にしていた。また、マルチメディア・テクノロジーは様々なメディアを統合的に扱い、複雑な状況のコミュニケーションを可能にする環境を提供し

てくれるようになった。

現在、都市デザインの課題を明確に認識しアプローチするのであれば、デジタル環境は優れて、複雑な関係性をもつ都市と向き合う方法論を構築する手段となろう。ここでは、私たちの今までの試みをデジタル・アーバンデザインの5つの方法論として紹介する。

デジタル・アーバンデザインは都市空間をデジタル情報の中にモデル化して再現し、計画にかかわる主体相互のコミュニケーションを媒介する方法論であり、ふたつのプロセスがある。ひとつは「シミュレーション・プロセス」で、都市空間をデジタル情報の中にモデル化して再現するプロセスを指す。現象を人間が理解する場合、数値情報はいわば断面値を捉えるのに対して、モデル化した視覚情報は像（構造、関係）をつかむことが容易で、計画などの内容を把握しやすい情報と言える。都市空間をデジタル情報の中にモデル化するシミュレーション・プロセスは代替案を検討する都市デザインの重要な方法論となる。私たちは、それを次の3つの方法論として取り組んできた。ひとつは都市の空間情報を把握し、シミュレーションのベースとなる環境をつくる「アーバン・データベース」。ふたつ目は、シミュレーションに必要な三次元情報を書き込む（あるいは発生させる）環境としての「アーバン・モデリング」。もうひとつは、都市の文脈や空間の質、目標などを誰もが容易に理解できる情報として視覚化する「ビジュアル・アナリシス」である。

デジタル・アーバンデザインのもうひとつのプロセスは、「インタラクション・プロセス」である。このプロセスはシミュレーション情報を、分かり易く視覚言語化された情報としてまちづくりの主体へ提示し、都市空間をめぐる情報の応答、共有化を導くものである。

これらのふたつのプロセスは、「シミュレーション・プロセス」→「インタラクション・プロセス」と完結するのではなく、相互作用として連続的サイクルを描くものと言える。この連続的サイクルを社会の中により開かれたものとして展開してゆくことが展望される。デジタル化した情報がネットワーク環境に乗って流通し、自由に編集されながらルール

をつくり出す、いわば「アーバンデザインのプロセスを統合、生成する」方法論として「シンセティック・アーバンデザイン」を提起する。

シミュレーション・プロセス

1. アーバン・データベース

これは、都市の三次元的シミュレーションの基礎となるデータベースである。デジタル情報として地形、街区、道路、建物などの三次元形状と土地利用、面積、建物用途、階数、構造などのデータがリンクしている。情報の保存、変更、付加が体系的に管理でき、状況の変化にも対応する。様々なデータの組み合わせで、視覚情報化がおこなえる。

地図情報システムは従来、都市計画情報を二次元的地図情報として管理、検索するものであるが、アーバン・データベースは、それを三次元情報化したものを基本としている。土地、建物、法規等に関するデータの三次元化は、都市のアクティビティを関連づけてみる事ができる。三次元化する事によって複雑な状況下でパターンを認識したり、組み合わせを行ったりする人間生来の能力にはたらかけ都市の形態とアクティビティに関する情報を感覚的につかむことができる。

多様な都市のアクティビティも要素に分解し、その組み合わせによって様々な都市の断面をみる事ができる。また建物の床別用途のデータなどが整備されることによって、都市の立体的状況把握を可能にする。高層建物における垂直空間の複合利用は都市のアクティビティの重要な計画テーマとなろう。

また、敷地と建物配置、建物ボリュームとの関係、通りと建物高さなど、顕在化して認識しにくい要素についても視覚化する事が可能となる。さらに歴史的建造物の有する固有のスケール、ファサードを構成する分割、リズムについての情報を提供する。

2. アーバン・モデリング

個々の建物を詳細に計画する場合を除き、都市デザインで規定するコードと実際に選択される建物形態の間には個々の恣意的選択が介在し、様々なバリエーションが発生する。都市に計画的に与えられたコードがどのような

結果を視覚的にもたすかを検証する手段が必要とされる。つまり結果として導かれる多様な形態をシミュレーションする都市デザイナーのためのモデリング言語が必要とされるのである。

このモデリング言語は、都市の構成要素をプリミティブ・オブジェクトとして記述でき、且つオブジェクト間の関係を重層的に記述できることが必要とされる。また、オブジェクト相互の関係は、偶然性と条件式を内包するものでなければならない。

この言語は都市の形態的文脈を抽出し、モデル化したり、何も無いところからプロトタイプをつくり出したりする上でも有効な手法となり、都市デザインの方法と検討速度の両方を高めるものである。

3. ビジュアル・アナリシス

ビジュアル・アナリシスは、ビジュアルを強調したプレゼンテーションではない。視覚化された情報により、見えづらい都市空間の文脈の発見を助けたり、都市空間の質や都市デザインの目標についての認識を深めるもので、シミュレーションの評価軸を生成する。

「ビルディング・エンベロープ：形態誘導面」「ビジュアル・コリドー：眺望保全面」「ビュー・プレーン：景観解析面」「ストリート・ウォール：街並み形成面」などの三次面分析は、地形、眺望、ランドマーク、街並みのスケール等々その都市固有のコンテキストを視覚的に顕在化させる手掛かりとなる。

ビルディング・エンベロープは街並みのコンテキストに合わせて建物形状を規定、誘導するもので、コンテキストのレベルは坂道、ストリート・ファサードの構成など多義に考えられる。ビジュアル・コリドーは主に眺望点からの景観を構成する要素を視覚的に明らかにし、それを保全するための高さ検討面である。ビュー・プレーンはあるポイントからの視界を視覚化したもので、ランドマークの輪郭を構成する視覚境界を示すなど景観の解析を支援する面である。ストリート・ウォールは街並み固有のスケールを視覚化したものである。このような、評価、分析軸を視覚情報化して提供しない場合は、数多くのシミュレーションも判断不能のノイズとして受けと

められる危険性がある。

インタラクション・プロセス

インタラクション・プロセスは都市デザインにかかわる多様な主体に、ビジュアル・アナリシスを通じて整理、視覚化された情報に基づくシミュレーションを提示し、情報の共有化を促すものである。

数多くの視覚情報の共有化の試みを通じ、多様な主体が共有できる視覚情報の要件として、次の4つが重要である事がわかってきた。

- 1: モデル化とリアリズム
- 2: 段階的選択性
- 3: 役割関係性
- 4: 現場応答性

「モデル化とリアリズム」は、誰にどのような意味を持った視覚情報を提示するかということを確認に意識することである。視覚情報は幅広い層に共有される必要があることから、表現には一定程度のリアリズムが必要とされるが、過度のリアリズムは情動的に多様な要素が混在し、かえって議論の本質を形成する要素に対する注目度を低めることもある。受け手の関心のレベルと、何を議論の場とするかによってリアリズムとモデル化のバランスを考える必要がある。

「段階的選択性」の提示は、街並みの整備レベルや景観形成基準などの規制、誘導レベルなどについて、いくつかのレベル・水準を視覚情報として段階的に提示し、関係主体の合意形成点を討議、模索するものである。この段階の設定に際しては、特定の方向に偏重するなどの恣意性は排除する必要があるが、機械的な段階設定は情報を受け取る側が評価軸を見失う危険性がある。適切な評価軸に基づき変節が認められるポイントを抽出し、段階設定することが重要である。

「役割関係性」の提示は都市デザインの目標を視覚情報として示す場合など、どの主体（行政、住民、企業など）が、どの局面で、どのように関わることによって達成されるのかを局面ごとに分解して提示するものである。

「現場応答性」の確保は、リアルタイムに発見された新たな課題やアイディアに対して、適切な視覚情報を通じてビッドに回答し、コミュニケーションを活性化させることであ

る。特に、現場にシミュレーション・システムを持ち込み、リアルタイムに議論に応じて視覚情報を提供することは最も効果的である。

これらの要件が満たされることにより、視覚情報を介して、多様な主体間に都市デザインに取り組む共有の「場」が形成されるといえる。

シンセティック・アーバンデザイン

シンセティック・アーバンデザインを成立させる背景には、都市の視覚情報の外在化、記録・保存、引用、編集、流通、共有といった環境がより開かれたものとして存在する必要がある。視覚情報の記録・保存、流通などに関しては、アーバン・データベースのマルチメディア・データベース化と、まちづくり情報センターやまちづくり情報ネットワークを通じた公開が有効に機能しよう。

また、シミュレーション環境も都市デザイナーの手から広く一般に開放されることが必要である。そのためには視覚情報の引用、編集が容易に実現できる環境が整備されなければならない。その点、新たなツールとして最近注目しているのが「インテリジェント・パッド」（北海道大学・田中譲教授が次世代情報処理のプラットフォームとして研究開発中のシステム。紙のイメージをもったコンピュータ・メディアで紙に紙を貼るかのように重ね合わせるにより互いの情報を編集統合し、かつ機能も組み合わせることでひとつに合成できる）である。そのアーキテクチャ・イメージは、複雑多義な都市を記述、分析、計画する道具として大きな可能性を秘めていると考えられる。都市を構成する要素をパッドとして、おのおのの性質とそれらの関係性を定義し、都市構成要素パッドを互いに貼り合わせるといった簡単な手続きにより、要素間の関係性を実験的にシミュレートする事が可能となる。

多様なパッドが都市デザインのシミュレーション・ツールとしてネットワーク上で共有されるとき、インタラクティブ・プロセスは従来の枠をこえ、任意の共同性を指向する多くの人々に都市デザインへの主体的な関わりを提供することになる。

シミュレーション・プロセス

1. アーバン・データベース

都市の空間情報を把握し、三次元的シミュレーションの基礎となるデータベース。デジタル情報として地形、街区、道路、建物などの三次元形状と土地利用、面積、建物用途、階数、構造などのデータがリンクしている。情報の保存、変更、付加が体系的に管理でき、状況の変化にも対応する。様々なデータの組み合わせで、視覚情報化が行える。



1:「防災・安全」の視点で見たアーバンデザイン・データベース。建物を可燃(赤色)、不燃(白色)で表示



2: 地図情報システムのデータをもとに三次元化したアーバン・データベース



3: 2と同じ視点で、商業用途の建物だけをセレクト

現在、アーバン・データベースは横浜都心臨海部と東京隅田川周辺においてモデルシステムを構築している。

横浜のモデルは横浜市都市計画局の地図情報システムがベースとなっており南北9km、東西8kmのエリアをカバーしている。建物等の三次元形状については、地図情報システムの属性データに高さ情報が入力されていないため、用途と階数から高さを推定し三次元データ化している。それにより都心臨海部全

域という広域的スケールでシミュレーションを行うことができる(図2)。

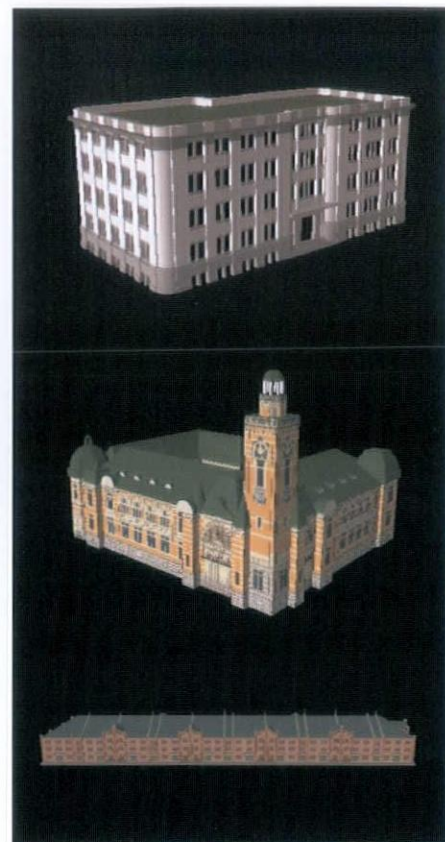
三次元形状に加えて地図情報システムの土地、建物の属性データも視覚情報化できる点で、従来とは異なるシミュレーション・データベースとなっている。図1は建物レベルで可燃(赤色)、不燃(白色)の別を三次元的に見たもので「防災・安全」の面からシミュレーションを行うベースとなる。

図3は用途別建物の分布で都市を見たもの

で、商業用途の建物だけを表示している。馬車道周辺、中華街周辺、元町周辺に集中しており日本大通り周辺や海岸通り周辺が意外と空白域となっていることがわかる。このような機能分布に加え建物規模が同時情報として視覚化されており、商業機能が集積する3つの地域の中でも規模の比較的小さな建物が主体の中華街の特異性を捉えることができる。このように、地区機能特性と関連づけてシミュレーションを行うこともできる。



4: 日本大通り周辺の詳細データ



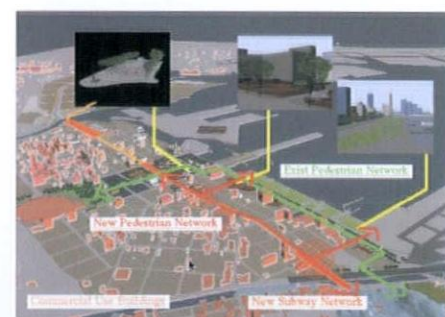
5: ランドマークとなる歴史的建造物



6: 都市軸を三次元視覚化したデータ



7: 街路のスケールを視覚化したデータ



8: 広場とペDESTリアン・ネットワークの構成

街区、街並みレベルのシミュレーションに対応するには地図情報システムのデータでは不十分であるので、ランドマークになる歴史的建造物、特徴的な街区についてはスケール、意匠なども把握できる詳細データを構築している(図4、5)。

それらのデータをもとに「都市軸」(図6)「街路のスケール」(図7)など都市的文脈からの分析、シミュレーションを行うことができる。

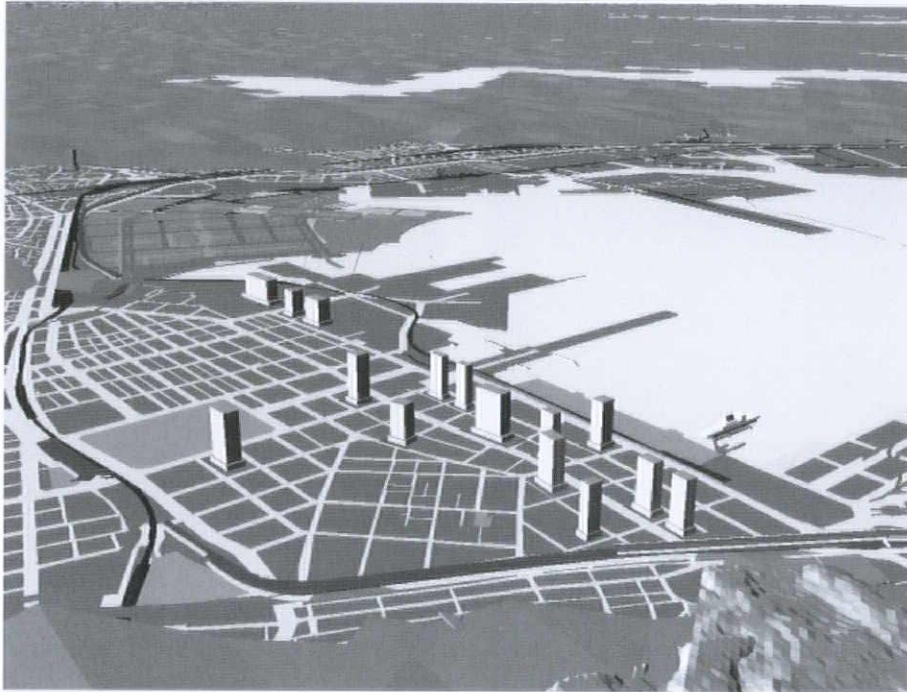
このほかにも、埋め立てによる水際線の外延化と街路パターンの形成過程を時間軸でトレースした情報もデータベース化している。さらに、広場とペDESTリアン・ネットワークの構成、地下鉄網など地上からは見えないアクティビティ要素に関する情報なども視覚情報化することができる。(図8)

これらはマルチメディア・データベースとして管理、検索でき、各々の視覚情報をレイヤーとして重ね合わせて、いろいろな角度か

ら見ることもできる。このマルチメディア・システムはシミュレーションの基礎情報にとどまらず、市民が身近な環境の特色、構造に理解を深め、都市デザインの現場に参画していく環境を整えるのを助ける。

2. アーバン・モデリング

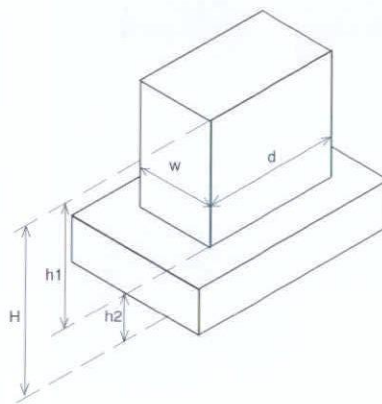
ひとつの計画に対して多様な代替案を検討するには、都市デザイナーにとって複雑な都市形態を三次元的に容易に記述する手段が必要とされる。それは、従来のCADとは異なり要素間の関係性や、形状を規定する条件、偶然性が記述できることが必要である。



9: 与えられた敷地条件によって、自動作成された建物形状

設定条件

建ぺい率: S / 容積率: V
高さ制限: H
インセンティブ: 市街地環境設計制度:
特定街区
建ぺい率の最大を建築面積とし、階高3
階分の基部を設ける。基部の容積の残り
を高層部の容積とする。高層部の最小間
は10m、最小奥行きは10mとする。



10: 敷地条件に対応した建物自動生成モデル

敷地の形状とその敷地にかかる諸規制がどのような形状の建物を規定するのか。また、それがひとつの敷地ではなく多数の敷地を対象とした場合、どのような街並みが形成されるかについては、都市デザインの基本的検討事項となろう。そのようなシミュレーションが簡易に行える「敷地条件と建物形態の関係を記述する」言語を作成した。この言語は敷地の形状、建ぺい率、容積率の他、インセンティブとして市街地環境設計制度や特定街区など

の適用の有無、高さ制限の有無と高さを指定することで、三次元の建物形状を自動作成することができる(図10)。ただし、建物形状は建ぺい率の最大値を建築面積とした階高3階分の基部を設け、残りの容積を高層部の容積とし、高層部の最小間口および最小奥行きは10mとするなどの規定条件は設定した。この言語を使用することによって、敷地に与えられた条件により、横浜の都心臨海部のシルエットがどのように変化するという可能性があるか

```
#
#
# URBAN DESIGN YOKOHAMA
# macro for volum_high_simulation
#

macro @v_h_sim
  string colorW
  vector v1 vector v2 vector v3 vector v4 vector vtower_cW
  scalar krppei scalar yosekiW
  string incentive scalar kutiW
  string guideline scalar hmax scalar tower_p

  scalar sites smax vmax vleft vadd vaddmax
  scalar sd yd xu yu xmin ymin
  scalar f1 f2
  vector vcenter

  sites = length (v2-v1) * length (v4-v1)
  smax = krppei
  vmax = yoseki
  xmin = 10
  ymin = 10
  f1 = 4
  f2 = 3
  vcenter = v1 + (v2-v1) / 2 + (v4-v1) / 2

  # incentive check #
  if incentive == "normal"
    smax = smax
    vadd = 0
  endif
  if incentive == "kankyo"
    smax = smax - kuti
    vadd = 3 * kuti - 10
    if yoseki >= 400 & yoseki < 600 & vadd > 200
      vadd = 200
    endif
    if yoseki >= 600 & vadd > 230
      vadd = 230
    endif
  endif
  if (vmax+vadd) * sites * 5/6 > 5000
    vadd = vadd + 50
  endif
  if incentive == "tokutei"
    smax = smax - kuti
    vadd = 3 * kuti - 10
    if yoseki >= 400 & yoseki < 600 & vadd > 200
      vadd = 200
    endif
    if yoseki >= 600 & vadd > 230
      vadd = 230
    endif
  endif
  vadd = vadd + 100
  if vadd > vmax * 1.5 | vadd > 300
    vadd = 300
  endif
  vmax = vmax + vadd
  smax = sites * smax / 100
  vmax = sites * vmax / 100
  vleft = vmax - smax * 3

  # scale decide #
  sd = length (v2-v1) * sqrt (smax/sites)
  yd = length (v4-v1) * sqrt (smax/sites)

  # tower_p (percent of s) check #
  tower_p = tower_p / 100
  if f1 + f2 * (1 + int (vleft / (sd * yd * tower_p * 2))) > hmax
    tower_p = sqrt (vleft / ((hmax - f1) * f2) - 1) * (sd * yd)
    print "tower_p is too small, so remake tower_p"
    print "new tower_p = " tower_p
    if tower_p >= 1
      tower_p = 1
    endif
  endif

  # scale decide #
  xu = sd * tower_p
  if xu < xmin
    xu = xmin
  endif
  yu = yd * tower_p
  if yu < ymin
    yu = ymin
  endif

  fn = int (vleft / (xu * yu)) + 3

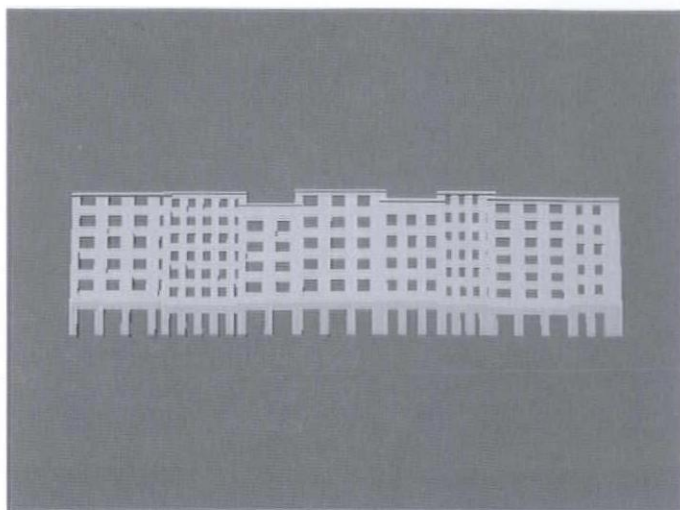
  # output #
  @poly4 "site" v1 v2 v3 v4
  @pset [vcenter, v2-v1] color color sd yd f1+f2
  @pset [vcenter+vtower_c, v2-v1] color color xu yu f1+f2 (fn-1)

  print "敷地面積 = " int (sites * 100) / 100
  print "基準建築率 = " krppei " 建築率 = " 100 * sd * yd / sites
  print "基準容積率 = " yoseki " 容積率 = " 100 * (sd * yd * 3 + xu * yu * fn - 3) / sites
  if hmax == 500
    print "許容高さ = 制限無し " 高さ = " f1 + f2 (fn-1)
  else
    print "許容高さ = hmax * 高さ = " f1 + f2 (fn-1)
  endif
  print "低層部 = " int (sd) "x" int (yd)
  print "高層部 = " int (xu) "x" int (yu)
  print ""
endmacro
```

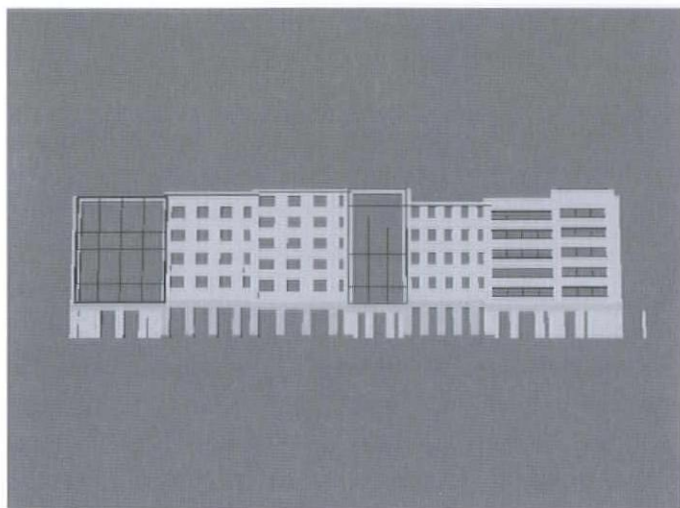
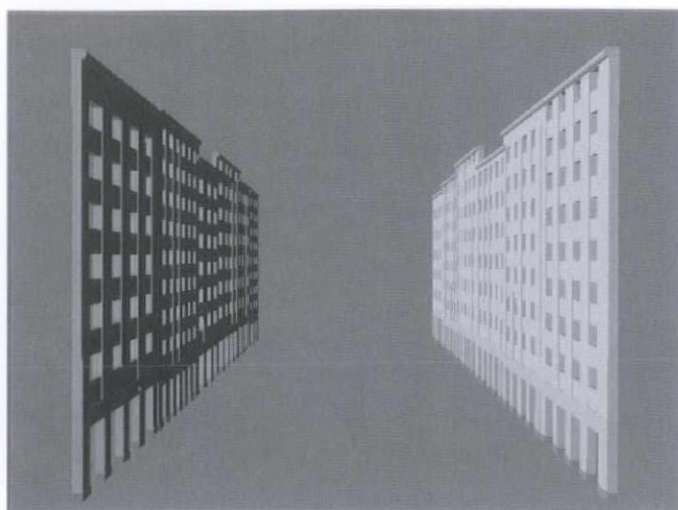
11: 建物自動生成のプログラム

について基礎的な知見を得ることができる(図9)。

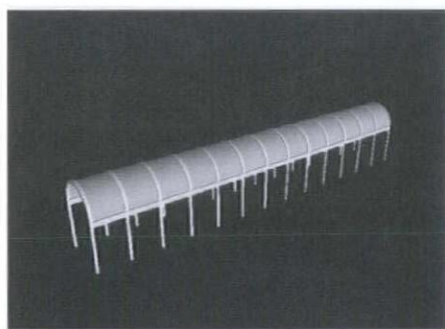
これは有用性の高いツールではあるが、都市形態を記述するというテーマからすると初歩的な例といえる。都市の形態はどのようにモデル化し、記述することができるであろうか。その研究のひとつとして「アーバン・ファサードのタイポロジー」の記述がある。これは個々の建物のファサードの集合で形成される街並みのファサードをタイプ分けし、自動



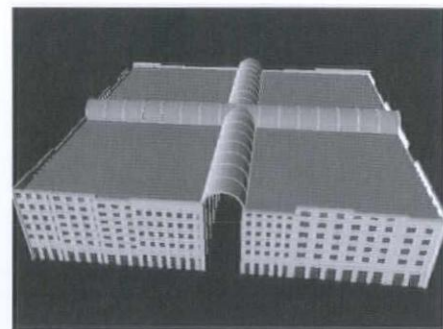
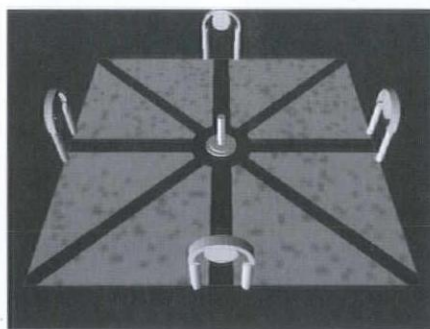
12: 街並みファサードタイプの記述。建物タイプ、建物間口、高さなどの要素について、スケールのばらつき具合と相互の関係を乱数と条件式を含んだ簡単なプログラムとして記述。街並みファサードタイプを指定し、街並みの両端の座標値と通りのD/Hを入力するだけで三次元形状を自動的に発生させる



13: 街並みファサードタイプの記述。数種類の建物タイプが混在した場合。混在の割合、個々の建物の間口幅、高さは条件式に従いコンピュータが自動設定している



14: 都市空間を構成する要素の記述。左からパッサージュのモデル、コモンのモデル、街並み街区型建物のモデル



記述する言語をめざしたものである。アーバン・ファサードの構成要素は、建物のファサードタイプ、建物の間口、高さの3つに単純化し、その組み合わせによっていくつかの街並みファサードのタイプが記述できるようにした。たとえば、街並みファサードの分節化の状況（たとえば間口幅の広い狭い、そのばらつき具合など）や建物タイプの混在の仕方などにより通りの印象（賑わいや風格といった言葉）が説明されうるということが

うかがわれた（図13）。このようにアーバン・モデリングでは要素のスケールのばらつき具合と相互の関係を乱数と条件式を含んだ簡単なプログラムで、印象の異なる街並みファサードのタイプを記述することができる。これはコード化によって意図した都市形態に誘導することができるかを、街並み形成に関わる多様な主体の恣意性を包含したかたちで検証する手法を示唆している。

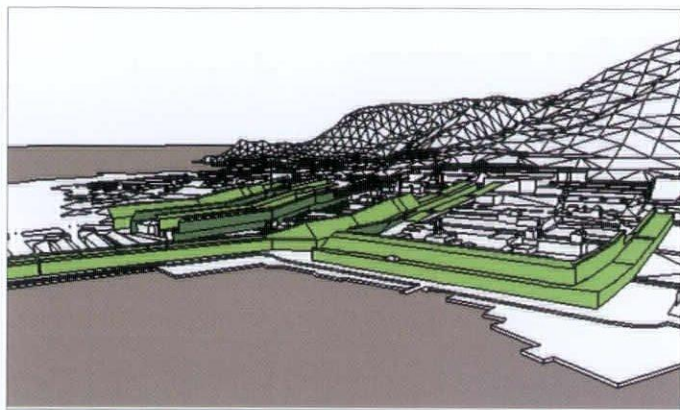
このほか、数十の都市空間を構成する要素

をプログラムとして記述してあるので、シミュレーションの際には、効率的に多様なケースをモデリングし、アーバン・データベースとリンクして視覚化できるようになっている。（図14）

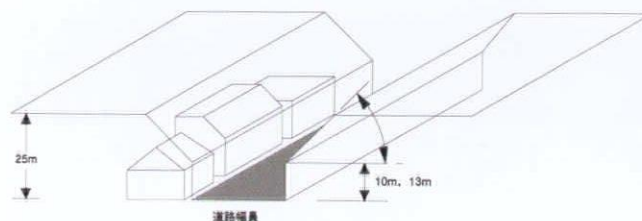
註：アーバン・モデリングは秋葉渥伸氏開発のモデリング言語を主に使用している

3. ビジュアル・アナリシス

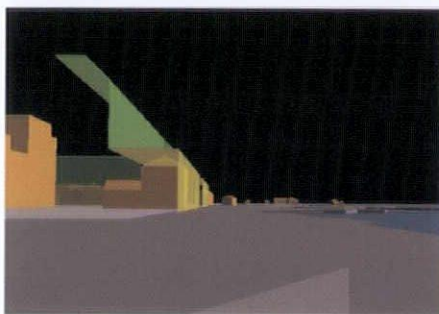
地形、眺望、ランドマーク、街並みのスケール等々その都市固有のコンテキストや対象とする空間の質、都市デザインの目標を視覚的に顕在化させる手法としてビジュアル・アナリシスがある。



15: 函館歴史地区の「景觀形成面」—函館市西部地区デザインガイドラインから—



16: 「景觀形成面」による坂道の景觀構造の強化



17: ウォーターフロントの「景觀形成面」



18: 坂道の「景觀形成面」



19: ビルディング・エンベロープのバリエーション検討



20: 川越の歴史的街並みにおけるビルディング・エンベロープの検討



21: ビルディング・エンベロープの断面

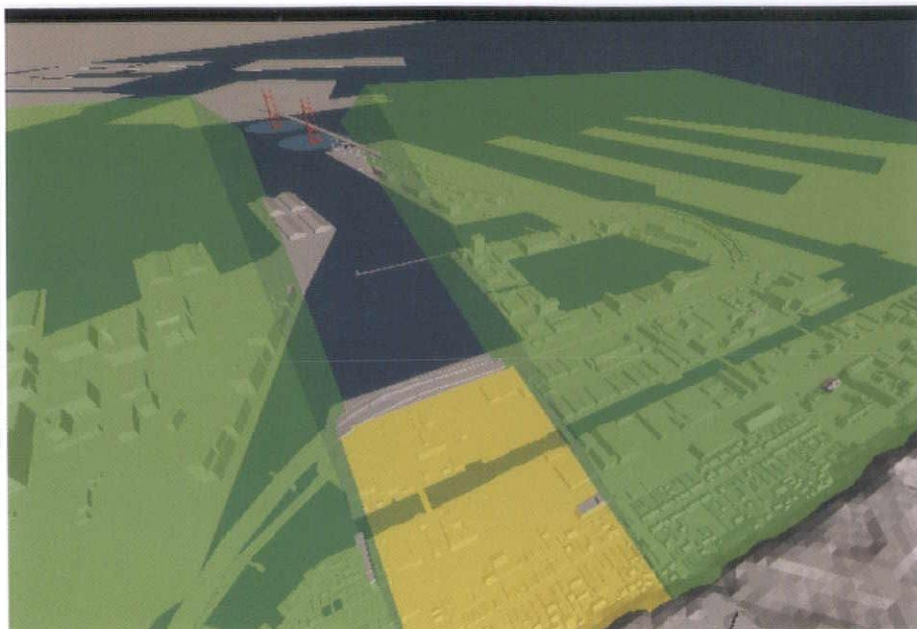
函館の歴史地区の都市景観は眺望、坂道、街並みの3つの景観タイプで特徴づけられている。このうち坂道景観は函館山を見上げる、港を見おろすという構造が重要な意味をもっている。函館市の都市景観条例では伝統的建造物群保存地区周辺を地域用途を主体にいくつかのゾーンに分け、建物高さのコントロールを行っている。これは主に歴史的街並みのスケールとの調和を目指したものであるが、デザインガイドラインでは坂道景観の特徴を

いかに観点を加味し、港や函館山への広がりのある視界を形成するための「ビジュアル・コリドー」を三次元シミュレーションをもとに設定した(図15)。これは街区レベルの都市のシルエットを規定するものでもあり「ビルディング・エンベロープ」としての性格ももっている。

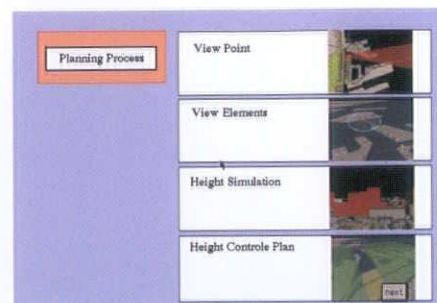
同じ歴史都市の川越では蔵づくりの町家を主体とした街並みが残っている。歴史的建物のスケールや配置については固有のコンテク

ストが読みとれる。新しく建てられる建物が街並みに調和して建てられるためには、このコンテキストを継承する「ビルディング・エンベロープ」が設定される必要があった。(図20) 商業地区指定がもたらす高容積率が歴史的コンテキストの継承の障害となることが懸念されたが、「ビルディング・エンベロープ」の視覚化により一定程度の共通認識を形成しつつある。

横浜は港湾都市を強く認識させるシークエ



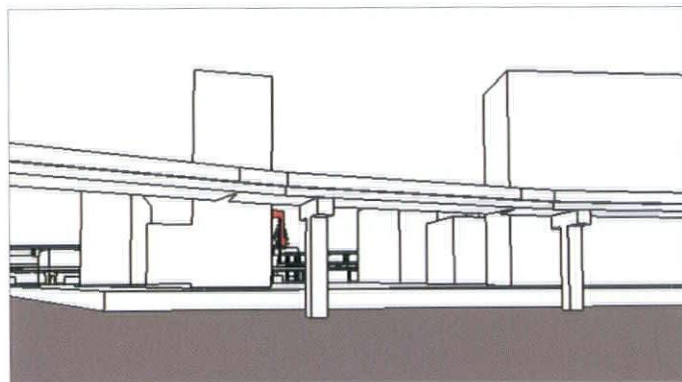
22: 港の見える丘公園からの「ビジュアル・コリドー」の提案



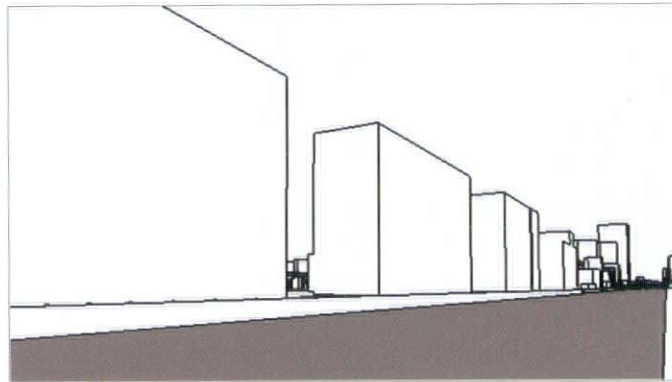
23: ビジュアル・コリドーの検討プロセス



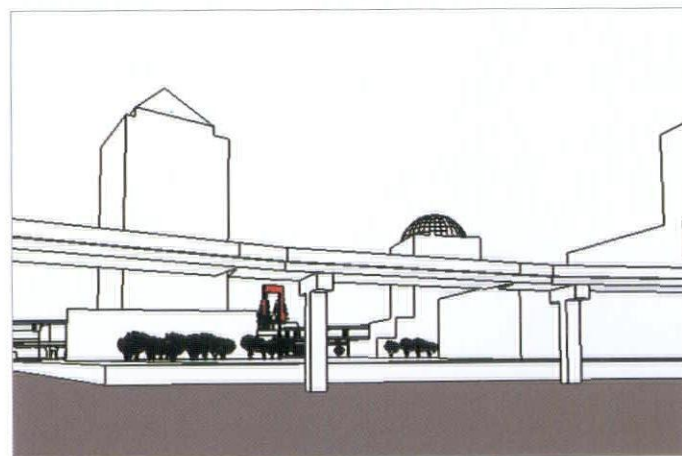
24: ビジュアル・コリドーによる建物シミュレーション



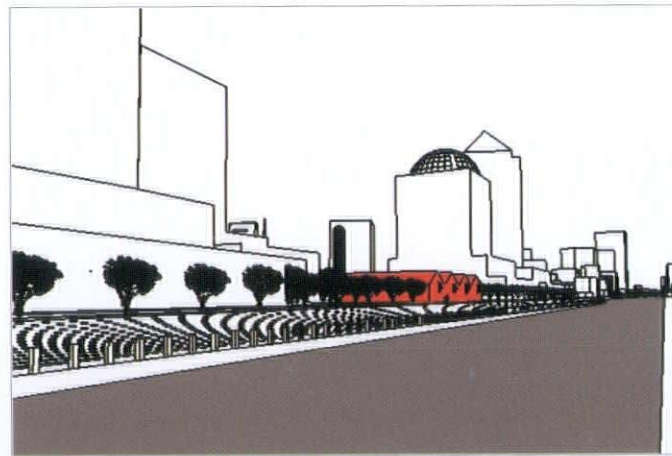
25: ガイドラインを設けない場合の将来想定



27: ガイドラインを設けない場合の将来想定



26: レインボー・ブリッジを見通す「ビジュアル・コリドー」の検討



28: 水際の遊歩道にヒューマンスケールを与える「ストリート・ウォール」の検討

ンスやビューポイントが存在するが、港の見える丘公園からの眺望もそのひとつである。港の眺望景観を構成する要素を抽出し、特に重要な要素が新しいランドマークであるベイブリッジと、それと一体に広がる水辺であることが画像分析などを通じて共通認識となった。この景観構造を保全するために、公園周辺地区の建物高さをどのような範囲で、どの程度の高さにコントロールする必要があるかを提案したのが「ビジュアル・コリドー」の

考え方である(図22)。この他、歴史的建物が点在する通りにおいて、歴史的建物のスケールを継承する「ストリート・ウォール」を設定することによって、街並みの視覚的連続性を形成する提案も行っている。

東京のウォーターフロントの場合も一見都市的コンテクストを発見しづらい構造にあるが、レインボー・ブリッジを見通す「ビジュアル・コリドー」(図26)や水際線の遊歩道にふさわしいヒューマンスケールを形成する

「ストリート・ウォール」(図28)などの視点を持ち込むことによって場所性を強く感じさせる環境を作り得ることをシミュレーションで示した。

インタラクション・プロセス

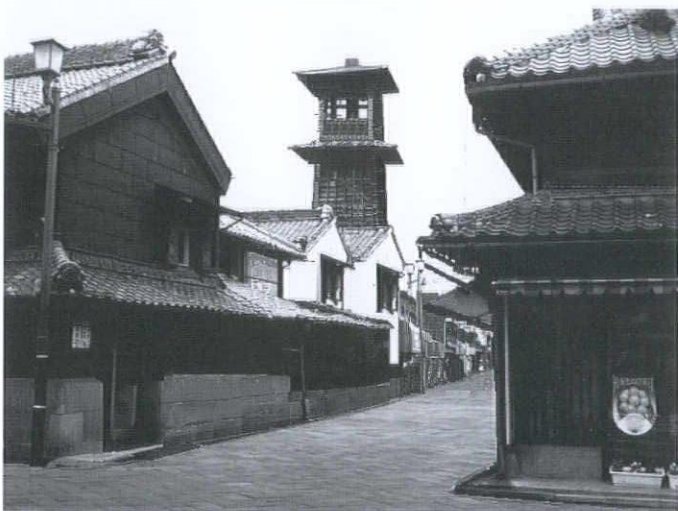
「インタラクション・プロセス」はシミュレーション情報を、わかりやすく視覚言語化された情報としてまちづくりの主体へ提示し、都市空間をめぐる情報の応答、共有化を導くものである。



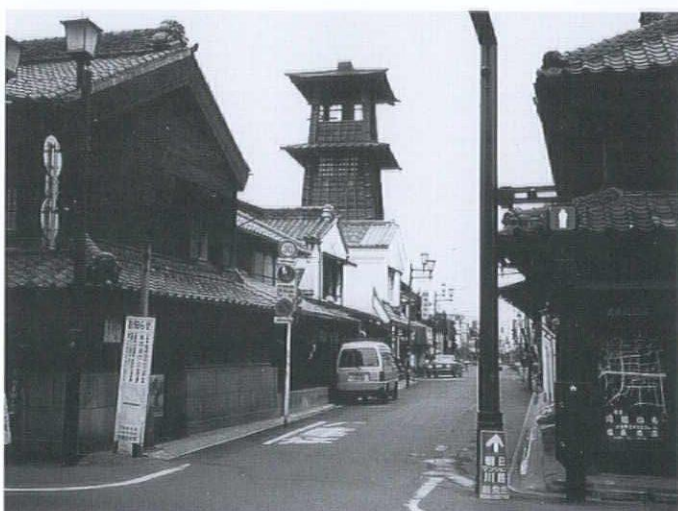
29: 1989年当時の一番街



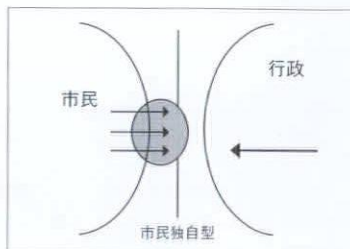
30: 1989年につくられたシミュレーション。電線地中化をした場合を示す



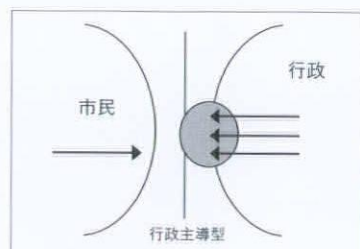
31: 1989年につくられたシミュレーション。建物外観の復元修復の提案



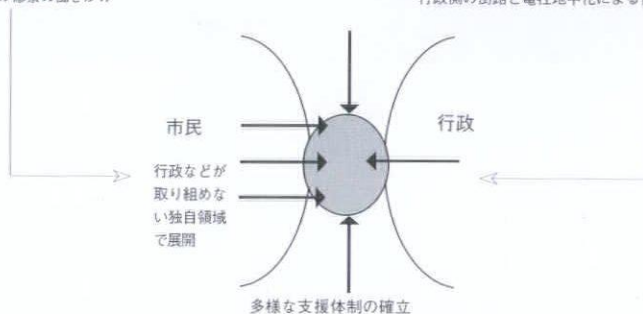
32: 1994年の一番街の現況。シミュレーションのイメージで街並み整備が進んだ状況



市民側の街並み修景の働きかけ



行政側の街路と電柱地中化による修景の働きかけ



景観シミュレーションを媒介にした街並み形成における市民側、行政側の共有の「場」

都市デザインにおけるインタラクション・プロセスはダイナミックな運動構造の中で生まれる過程として捉えられる必要があるように思う。運動過程で生まれた対話性やパートナーシップを景観シミュレーションを媒介に展開した例として川越と函館の街並み景観をめぐるケースを取りあげたい。

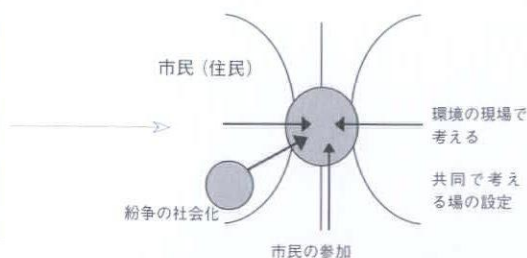
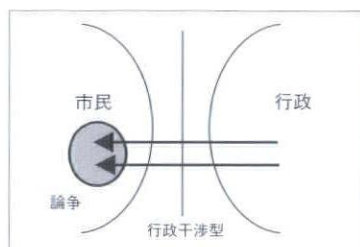
川越一番街：まちをつくるのは誰か

ここには2枚の川越一番街の現実の街並み写

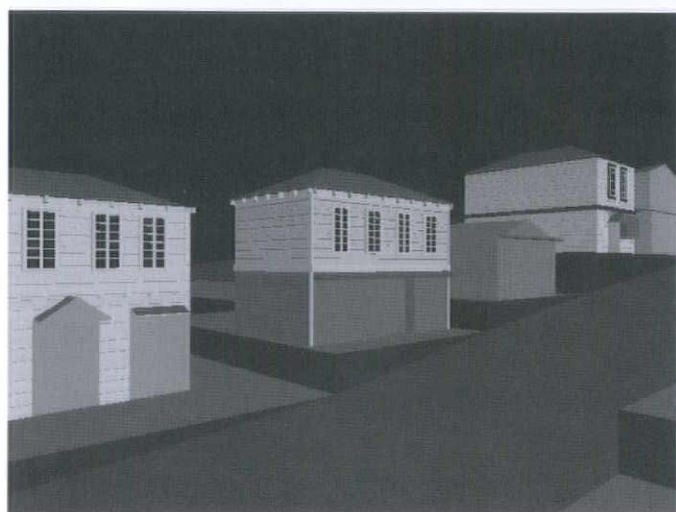
真と、フォトモンタージュによるシミュレーション写真がある。現実の写真は1989年当時の一番街の街並み(図29)と1994年の現状(図32)である。これらは実験的な試みとして1989年に商店主や行政の集まるまちづくりの会に提示されたもので、電柱の除去、通り沿いの街並み修景、街路のペープ整備など段階的に変わる街並み景観の姿が表現されていた。(図30、31)

その後行政側は電線地中化と街路整備を行

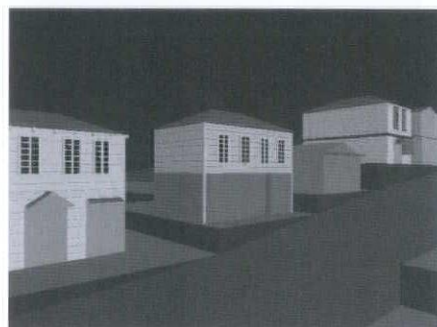
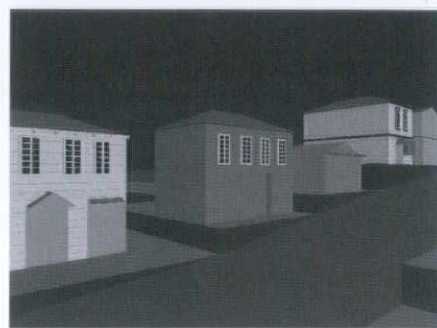
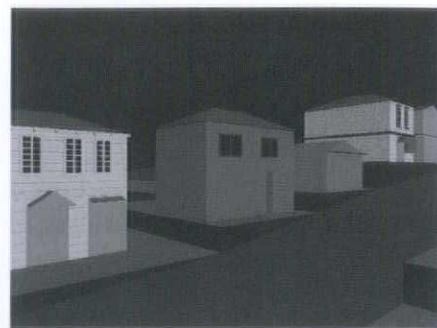
い、店主は建物外観を伝統的様式に復元修復する事業を行った。それぞれ事業は個別に行われており、全体的な地区の街並み整備計画は存在していなかったし、シミュレーションで示された「絵」は任意の提案にしか過ぎなかった。しかし結果としては行政側と民間側で、シミュレーションに基づく共有のイメージによる景観整備が一体的に達成されることになった。シミュレーションを通して、街並み形成を行う各主体に共有イメージとし



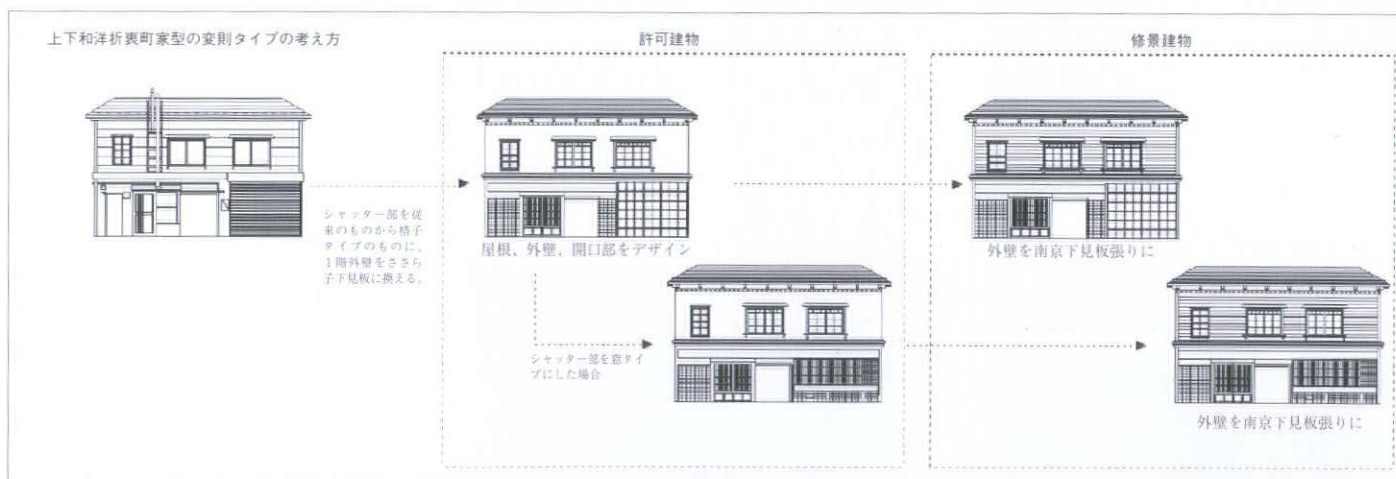
景観条例等に基づく建築規制に対する
建物所有者と行政間の紛争発生



33: 景観条例等に基づく建物ガイドラインの検討



34: 町家デザインの要素化と段階的な整備の選択肢の提示



35: 段階的選択肢によるデザイン検討

での目標像と役割関係が植えつけられたからだといえよう。

現在川越市は、このフォトモンタージュによる景観シミュレーション・ツールを役所内に導入し、ビジュアルな景観イメージに基づく街並み形成、誘導に取り組んでいる。

函館西部地区：地域景観の共有化プロセス

函館は1988年から1992年にかけて、高層マンション開発や歴史的建造物の保存問題で、都

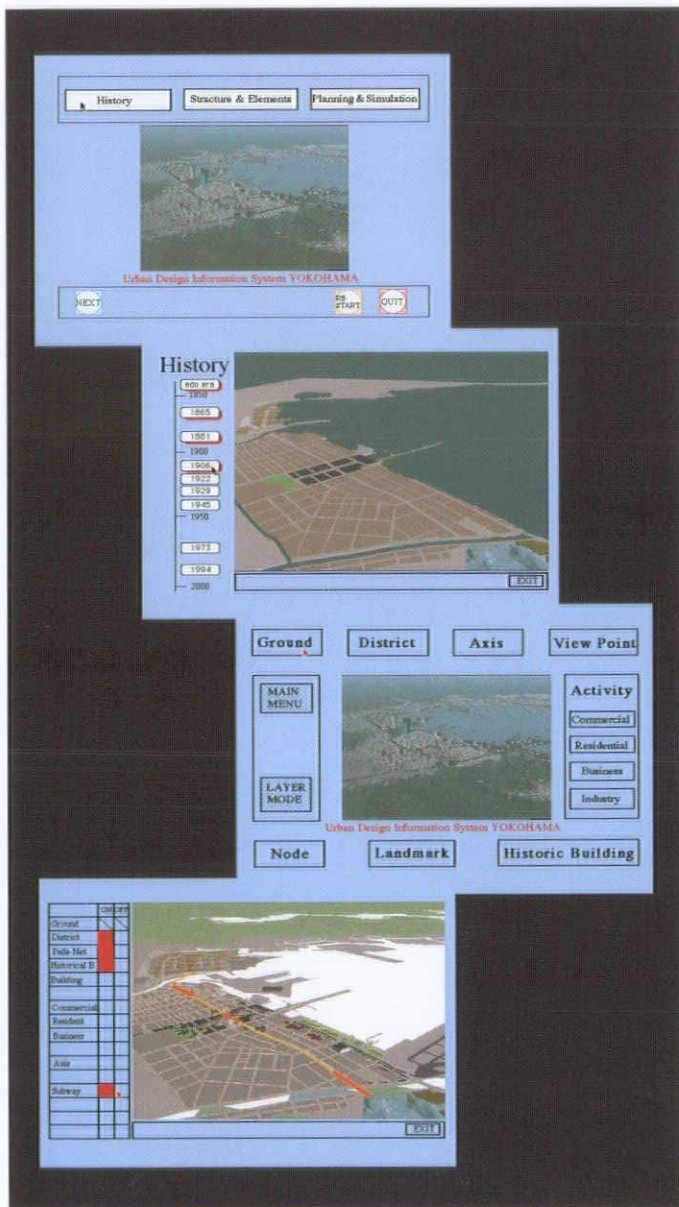
市景観をめぐる様々な紛争を経験した。その構図は、＜市民の意義申し立て→紛争の社会化→シミュレーションによる検討→複数代案の検討→計画変更あるいは中止＞という過程に見られるように市民、開発業者、行政を巻き込んだ紛争とその解決策の模索が、シミュレーションを媒介にした様々なまちづくりプロセスで展開した。

函館でのシミュレーションは高層マンションによる街並み景観変貌をリアルに再現する

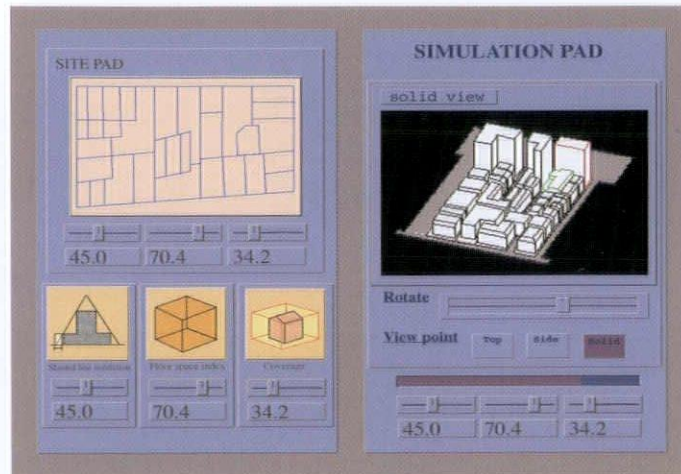
ことや、坂道と街並み、港や山から構成される複合的で立体的な函館の景観をモデル化してわかりやすく表現すること、特徴的な町家デザインの要素化と段階的な整備の選択肢の提示(図34)、など多様に駆使されることにより、地域景観の価値軸の発見や多様な関係主体の間のイメージ共有化に寄与している。シミュレーションがコミュニケーション・ツールとしてまちづくりの指標になっている例であるといえよう。

シンセティック・アーバンデザイン

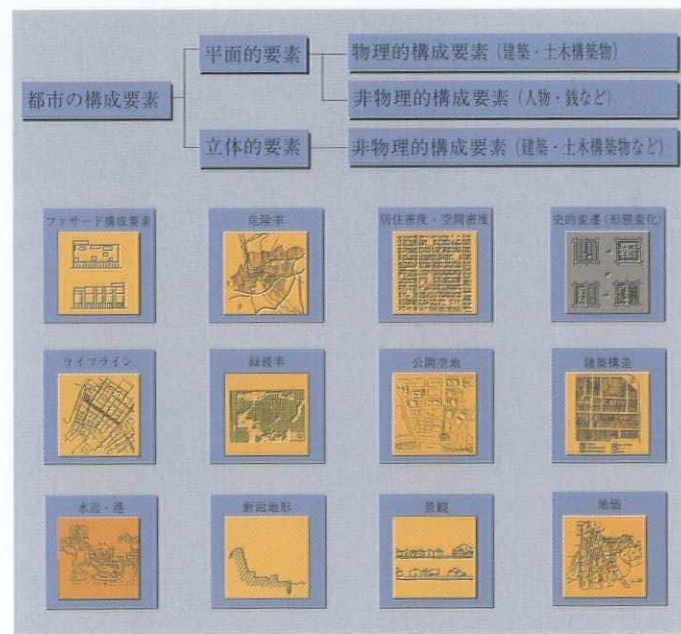
「シンセティック・アーバンデザイン」は、アーバンデザインをより開かれたものとして社会の中に展開していくもので、デジタル化した情報がネットワーク環境に乗って流通し、自由に編集されながらルールをつくり出す、いわば、「アーバンデザインのプロセスを統合、生成する」方法論である。



36: 横浜のマルチメディア・データベースの検索画面の一部。上から「ホームページ」、水際線と街路パターンの変遷からみた「歴史的都市形成過程」、地形、都市軸、ランドマークなどの「都市構成要素」、いくつかの要素を組み合わせて表示できる「複合的検索メニュー」



37: 「インテリジェント・パッド」による「敷地条件＝街区建物形態」シミュレーション・システムのイメージ。左は敷地パッド、容積、建ぺい率、斜線制限などの条件パッドを重ね合わせ、数値を指定した状況。右はアウトプットとしてシミュレーション・パッド上に建物形状を表示する



38: アーバンデザイン・インテリジェント・パッドの構成イメージ。これらのパッドを必要に応じて選び、紙を重ねて貼るような感覚で手軽にシミュレーション・プログラムを作成できる

デジタルに視覚化された情報が、引用、編集できる環境を形成するためには、現在のマルチメディア環境に加えて新しいデザイン・ツールを必要とする。私たちは現在、北海道大学・田中譲教授の開発した情報処理環境「インテリジェント・パッド」に注目している。将来的に都市デザインに関する基礎的な「インテリジェント・パッド」が用意されることにより、専門的な知識を持たなくても必要に応じてパッドを選び、紙を重ねて貼るような感覚で手軽にシミュレーション・プログラ

ムを作成できる環境が開かれようとしている。「インテリジェント・パッド」については緒についたばかりの段階ではあるが「敷地条件＝街区建物形態」シミュレーション・システムなど、より進んだアーバン・モデリング・システムの可能性を検討している(図37、38)。今後、パッドがアーバン・モデリングやビジュアル・アナリシスにおいて容易に使えるツールとなることが期待される。横浜のマルチメディア・アーバン・データベース(図36)も、「インテリジェント・パッド」により、更

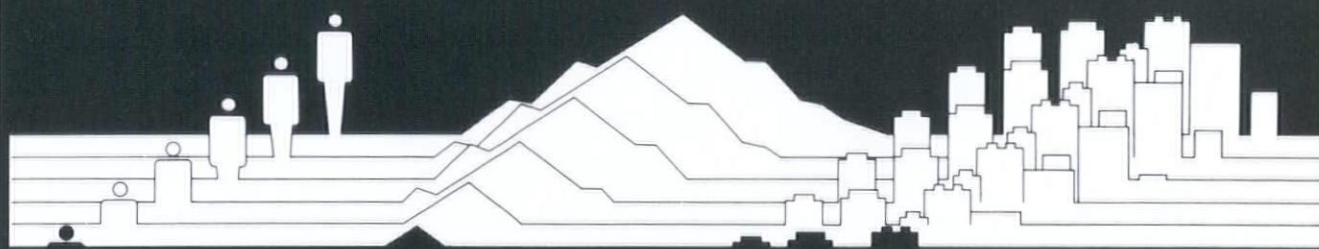
にインタラクティブなアーバン・データベースが構築できる可能性がある。

またさらに、パッドがネットワークを介して、流通、共有化されるようになれば、都市デザインそのものが、より社会の中に開かれたものとなる方法論を組み立て得るベースができることになるであろう。

現時点での「インテリジェント・パッド」研究会メンバー：柳田良造、石塚雅明、三ツ江匡弘、阿部康史、千葉晋也、西山千秋
デジタル・アーバンデザインの方法論の構築にあたっては、東京ガス(株)の研究委託がベースになっている。

SANKI

人を育む。自然を守る。産業を支える。
三機のエンジニアリング技術は多彩。



人間活動のすべてを支える社会環境を一体化させ、
そして調和させようとする三機の総合エンジニアリング技術。

快適で機能的な都市生活、
合理的で先進的な産業活動、そして、それをとりまく自然。

三機は、これらを単独ではなく、
総合技術を通して見つめ、有機的なひとつの流れを実現しようとしています。

多彩な技術を結び、
新たなシステムを展開している三機。



三機工業株式会社

本店 東京・日比谷・三信ビル TEL.(3502)6111

支店 北海道・東北・北関東・東関東・横浜・名古屋・北陸・大阪・
神戸・四国・中国・九州

いいものだけを世界から



清らか、
爽やか、
和やかな環境づくり。



■空調設備工事 ■給排水衛生設備工事 ■給湯設備工事 ■その他建築付帯設備工事

ヤナセ設備工業

good new days
人間らしい美しい未来を

ヤナセ

株式会社ヤナセ設備工業
〒105 東京都港区芝浦1-11-4
電話(代表)東京(03)3455-8091

大地に感応する椅子

—Filippo Brogginiの作品から

僕たちがふつうに座る椅子は、たいがい堅いコンクリート上の石や木やあるいはカーペット敷きの床に置かれている。今では自分の足の下に地面の土を意識することも、まして地中の生気が空気中に立ち登ることなど到底感じ取れない。僕たちは地面から離れて生活することになってずいぶんと久しい。

フィリッポ・ブロッジニの作業を見てみると、もう一度足の裏に土を感じる空間を作りあげようとする、ひととき繊細でかつ大胆な意図がうかがえる。1961年生まれのフィリッポと初めて知り合ったのは、彼がローザンヌ工科大学で、物理から転科して建築を学び直していた'86年のことである。その後僕が彼の故郷に近いスイスのルガーノに住んだこともあって、時折わが家を訪ねてきては、よく話し込んでいった。ある時僕が日本の窓の話をしていたら、その話を是非大学の特別講義

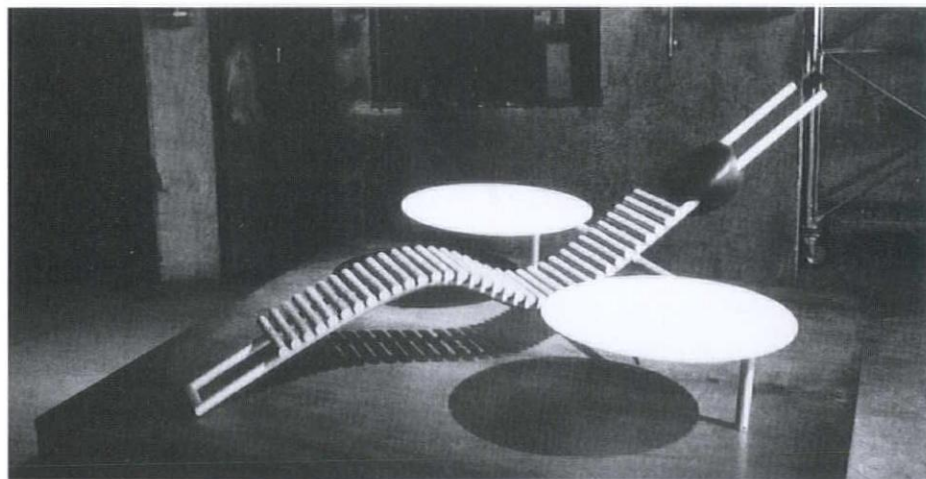
にしたいと言い出して、結局彼は学科に掛け合って大学の正式な講演会にしまった。こんなことをやり遂げてしまう大学の4年生もすごいなと思ったが、それを一人前に扱った大学の教授陣もえらいなと、ずいぶん感心したのを覚えている。

その後〈インディゴの月〉と題するプロジェクトを提出して、同大学でディプロマを取得する。その年の'88年から'89年にかけて、彼は実際にサハラ砂漠に住み込んで、魔術師やインディゴ職人らと協働してこのプロジェクトを実施する。砂漠の地表を小さな畝によって円形に囲い取り、その中を大量のインディゴの粉末で満たすという作品である。日数の経過と共にそれが風に飛ばされたり、動物が足跡を残して通り抜けたりして、次第に風化していく。

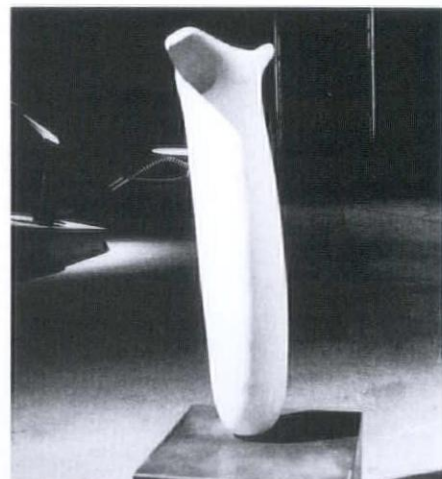
彼がアフリカのアニミズム的なものに興味

を抱いているのは自明だが、特に土や風を感じ取る独特の感性は、感受性の鋭さと芯の力強さをあわせ持っていて興味深い。ここに紹介した彼の椅子は少しずつ作りためて、'93年のミラノの家具サロンに出品したものである。しかし、これらの〈アフリカのなもの〉だけに目を向けてしまうと、背後にある示唆的な構想を見落としてしまう。例えば砂に突き立てないと自立しない“BEMBE”という小椅子には、椅子の持つ大地と人を結びつけるものとしての性格が、鮮やかに示されている。大地の土が持つ生と死のメカニズムや、風の運ぶ気配や物質の変化に感応する「椅子/建築」が企図されているといえるだろう。最近ではスイスやイギリスで他の建築家と共に、橋のデザインを手掛けているというので、その完成を心待ちにしている。

●古谷誠章/建築家、早稲田大学助教授



Sedia SHJ



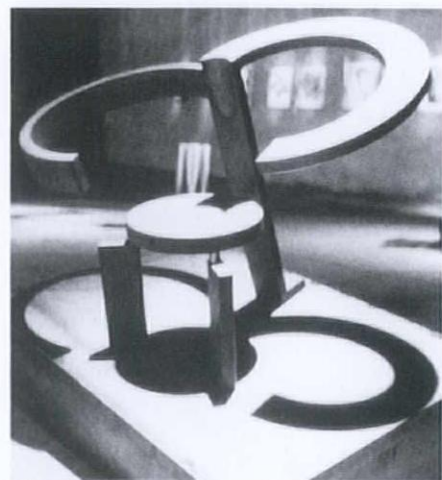
Sgabello BEMBE



Sedia JOWI



Sedia META(1)



Sedia QWELE

『伊東忠太動物園』

藤森照信＝編・著

増田彰久＝写真

伊東忠太＝絵・著

A5判 174頁

筑摩書房 2500円



評者＝

川向正人

「パンドラの箱」は、ついに開いたか

『伊東忠太動物園』というタイトルが摩訶不思議ならば、1867年に生まれ、1954年に亡くなられた伊東忠太先生が著者として名を連ねていて、のっけから狐か狸につままれたような気分にはさせる本だ。全体を編集構成し、新たに解説の文章を書いているのが藤森照信氏。路上観察の方法で発見し、博物学的に蒐集・分類した伊東忠太の建築を飾る（あるいは、守る、と言うべきか）幻獣・怪獣・珍獣たちをクローズ・アップするカラー写真が冒頭の20頁余を占め、藤森氏による個々の忠太建築に対する解説文にもモノクロ写真がつく。撮影したのは写真家の増田彰久氏だ。藤森氏の文章と増田氏の写真で前の三分の二を占め、そして、後の三分の一を、遺品から発見された忠太先生の空想の産物と思われる幻獣・妖怪のスケッチ集「怪奇図案集」からの抄出と、同じく忠太先生ご自身が幻獣について書かれた文章を集めた「伊東忠太幻獣論集」で構成する。かくして、伊東忠太、藤森照信、増田彰久の三氏の共著によって、一冊の本が誕生したというわけである。

なんとなく読者を眩惑するような、折角の仕掛けをあまり種明かしするのも無粋なものだが、本書の帯にすでに「クリクリ、モコモコ、可愛い化け物がいっぱい。幻獣、化け物、動物たちが飾られた伊東忠太の建築をカラー写真で紹介。忠太本人が描いた怪奇図案集、幻獣に関する論考も収録」と、ちゃんと書いてある。だから、この程度の種明かしならば、なんら憚る必要もない。というよりも、この程度では本当のことは何も伝えていなくて、種明かしにも何にもなっていない、と言った方がいいのかもしれない。

伊東忠太の建築に登場する様々な動物彫刻は、まさに幻獣・怪獣・珍獣たちで、ユーモラスで可愛いのもいるが、小さくともその猙獰な雰囲気が見る者に恐怖すら与えるのもい

る。いずれにせよ、ポストモダニズムの薄っぺらなキッチュなどは、軽く超えてしまうほどにリアルで、真に迫っている。増田氏の写真がまた、猙獰さまでも見事に捉えている。本当に、頁をめくる度にワクワクと同時にハラハラ、ドキドキさせられる。それは、暗闇の中で魑魅魍魎が蠢く、伊東忠太という「パンドラの箱」を、藤森氏が少しずつ開いてゆくのを、固唾をのんで見守っている感じなのだ。

しかし、藤森氏が開けようとしている「パンドラの箱」は、実は伊東忠太という一個人に限定され得ず、むしろ、伊東忠太が築いた基礎の上に成立している日本の近代建築の体系全体にかかわっている。というのも、すでに藤森氏自身が『日本の近代建築』（岩波新書）で描いたように、伊東忠太は、明治後半から昭和初期という国家と建築の転換期に、建築史家と建築家の二足の草鞋で、その後の展開にとって礎となる大仕事をやってのけた巨人であって、今日の日本建築史、建築論、そしてアジアや日本の伝統を踏まえた建築デザインも、もとを辿れば彼にゆき着くのである。だから、「パンドラの箱」は一度開ければ、その影響は忠太先生個人では収まらず、日本の近代建築、ひいては現代建築全般にまで及んでくる。それが、伊東忠太なのだ。

一見無邪気に「動物園」で遊んでいるかのようだが、その背後には、理性とか近代合理主義によって封印されてきた「パンドラの箱」を開け、怪奇があり、主観を許し、空想や憶測の楽しみが入り交じった（歴史の）世界を解き放とうという藤森氏の意図が潜んでいることを、見逃さない方がいい。

●かわむかい・まさと／東京理科大学助教授

Metropolitan Library

8月の評者＝

高島直之

今回は写真に関する書を取り上げる。3冊共に写真作品と評論とが併わかった本であり、『木村伊兵衛と土門拳』は、カメラ雑誌連載中に何度か読んだが、大幅に加筆されて一書になった。『決闘写真論』は、親本が1977年に出版され、今回文庫化された。この本は、写真の現代を鋭く問うもので、親本はいまだに所持しており、ボロボロになるぐらいにまで読んだ。名著が文庫化されたことを素直に喜びたい。『明日、広場で』の著者港千尋は、この後『注視者の日記』を刊行しているが、写真に主軸を置く本書をあえて選んだ。

木村伊兵衛と土門拳は、1930年代に写真家としての位置を確立しているが、ふたりを戦後第一世代とすれば、東松照明や奈良原一高の登場を第二世代と呼べるし、中平卓馬や森山大道たちは第三世代といえるだろう。果して1960年生まれの港千尋を、何世

代目とするのかよく知らないが、たぶん第四世代に篠山紀信と荒木経惟がいるはずだ。どうして世代にこだわるかといえば、彼らは皆前世代の仕事を批判して、新たな表現を模索した人々であり、その徹底的な否定は、写真作品に露骨に表れている。

著者三島靖は木村と土門を比較して、その足跡を辿る。遺族への聞き書きではなく、当時の新聞、雑誌を丹念に調べ上げての労作である。読了するとやはり、ふたりの出自の違いが後の表現に色濃く反映しているように思う。木村が下町の道楽息子としてカメラをオモチャ代わりに育ったこと。土門の場合は、写真館の下働きから、生活のために職業写真家を選んだこと。その差は決定的である。つまり、土門には独特の気負いが見出せる。

ここで言いたいのは一般的な「育ち」の違いということではなく、写真という表現メディアは、ちょ

『庭の綺想学』

——近代西洋とピクチャレスク美学——

高山 宏＝著

A5判 315頁

ありな書房 4944円



評者＝

進士五十八

「絵のような」とは
「絵のまま」ということ

評者は、造園家であって文学者でも美学者でもない。だから初めのうち、料理術や支那趣味（シノワズリー）に関する著者の該博な知識の洪水に押し流されないようにするだけでも大変であった。ところが、次第にピクチャレスク美学の解剖、イギリス風景式庭園の17-18世紀様式をめぐる多方面からの面白さ、滑稽さへの縦横な分析に進むにつけ、著者も読者も盛り上ってゆく。本書は、かなり多彩な初出論文を編集したものようだが、それにもかかわらず、まさに回遊式庭園を巡るような劇的なシークエンスに構成されている。

書名の『庭の綺想学』にもドキッとさせられたが、読み進むに従い、庭園への解釈の広がり、いや著者の揚げ方、深め方に感心するばかりだ。時に、作庭家の自覚していなさそうな深読みもあるかなと感ずるほどの解釈もあって、メーカーとユーザーの対比や、「庭園」というものの精神的遊園地としての値打ちを、改めて教えられた気がする。

イギリス風景式造園は、通常庭園様式上は「自然風景式」と分類するため造園家でも誤解している向きがあり、なおかつ、いわゆる文化人の評では更に曖昧な認識になっている。それは、第一に「自然」、第二に「ピクチャレスク——絵のような」の理解である。つい近年の環境ブームを投影して、「自然のまま・生物的自然」を連想し、一方で「やさしい自然・絵のようにやさしい風景」を連想してしまうのである。自分自身の期待や願望を投影して安易な理解に走るのは人の常だが、著者はいかに上記の理解が軽薄なうわべだけの誤ったものかを示唆する。

風景式庭園の風景の語、すなわち「ランドスケープ」は17世紀初頭、要するに近代の産物である。近代科学の眼は、普遍性を見出すべく客観的に、物事を対象化して捉えようとしてきた。こう考えると、自然を客観的に観

察し、あたかも現在流行の^{ビオトープ}（生物生息空間）のような庭園をイメージしてしまう。しかし、そうではなかったと著者は言う。「英国18世紀人は彼らの周りに新たに発見された自然をどう愛でて良いやらわからず、先進国イタリアで17世紀いっぱい大流行した風景画のあれこれを見て、その絵にあるような構図をしていれば美しい自然、そうでなければ大した自然ではないと考えるような奇妙な訓練を積んでいった。この『絵のような』を『ピクチャレスク』という。やがて、自然そのものを、クロード・ロランなど売れっ子イタリア風景画家の『絵』の方に合わせて裁断してゆく。それが風景庭園。風景画の風景によく似ている庭ほど美しい、と風景画そっくりの風景を庭に作らせた。現在の、英国ナショナル・トラスト保有のストウヘッド庭園やキュー・ガーデンなど、その他たくさんの庭園を例にその成立背景やデザイン意図を論じながら、「庭は、精密に構造化された時代の欲望、時代の眼差しそのものの形象であった」と言う。その意味では「英国庭園は造園師というより、哲学者、作家、好事家によって幻想された」とさえ言い、彼らの幻想を表現するためにシノワズリーがあり、あれこれの文学作品を偲ばせるよすがとして、神殿、廃墟、池島、橋、洞窟などアナーキーともいえる諸神混淆の小道具、小空間が満ち溢れていたとする。

そして最後に、「実は現代の風景もまた自然の風景からは遮断され、書き割りないしスクリーンとしての自然のシミュラクルに包囲された世界に過ぎない」と、18世紀英国庭園以降も変わらない虚構に気付くべきだと言う。そこに著者の心底が見える。

●しんじ・いそや／東京農業大学教授、造園家

うと歌舞伎役者の所作や佇まいの差異と同じく、そういった個々のバックグラウンドが、直接に表出するということである。とくに当時のカメラの機能の単純さと深い関係がある。著者の叙述を追っていくと、あたかも役者の「芸譚」を読むような感じがしてくる。これは、逆に彼らが生きた時代を映しだしているといえるし、本書の骨格にもなっている。

このような個の心理的象徴性を極力排して、世界のあらゆる事物と対峙しようとしたのが、中平卓馬と篠山紀信の『決闘写真論』である。あるがままの世界と「私」を突き合わせ、カメラ装置を通して物質と出会うこと。ふたりが共有する意志である。あらためて読み直すと、中平の文章には、シュルレアリスムからヌーヴォー・ロマンへ至る流れからの強い影響がある。70年前後の時代性を感じるが、しかし彼らの提起は、その本質において写真のアポリア

を浮き彫りにしており、いまだに刺激的である。

港の『明日、広場で』は、副題に「ヨーロッパ1989-94」とあるように、ベルリンの壁崩壊後の中欧・東欧の街頭風景が収められている。とりわけヨーロッパの火薬庫といわれるバルカン半島の存在は、EC統合の始動と共に、ヨーロッパという大陸の枠組みを再認識せざるを得なくなった。民族と戦争の露出において、文学はどこへ行くのか、そして都市はどのような破局を迎えるのか。そのような緊張感を強いる写真集といえる。いずれにせよ、日本国内では感知し得ない、国境を横断し続ける著者のアクチュアルな眼が、隅々にいきわたった好著である。

『木村伊兵衛と土門拳 写真とその生涯』

三島靖＝著

平凡社 1800円

『決闘写真論』

篠山紀信・中平卓馬＝著

朝日文庫・朝日新聞社 1200円

『明日、広場で ヨーロッパ1989-1994』

港千尋＝著

新潮社 3000円

ダイアネティックス

L・ロン・ハバード著

潜在能力を最大限に

発揮させる本

全国の書店で好評発売中!

自分の能力を最大限にする本
ダイアネティックス
DIANETICS

L・ロン・ハバード

¥1,800(税込)

ソフトカバー 188×128mm 616ページ

心はどのように働くのでしょうか?
今まで、それをあなたに説明してくれた本がありましたか?
ダイアネティックス®がこれを説明します。
心の働きを知るとあなたは自信をもって物事を処理でき、さらに有能になります。
この本は、あなたが目標により早く、より確実に到達するための手引書です。

お申し込みは、今すぐ

フリーダイヤル

0120-155628まで

ハバード・ダイアネティックス協会

〒141 東京都品川区東五反田2-4-5 アンネックス503

©1995 HDF TOKYO. 全著作権登録済。ダイアネティックス、ハバード®、LRHのサインは、リリジャス・テクノロジー・センターが所有する登録商標・サービスマークであり、使用にあたってはその許可が必要です。日本にて印刷。

新刊紹介

『ハウスの歴史・ホームの物語(上)』

A, クワイニー=著

花里俊廣=訳

四六判 254頁

住まいの図書館出版局 2400円

イギリスの住宅建築を紹介する本書は住宅建築といったハードばかりでなく、そこに暮らした人々にも焦点が当てられ、実際に生活した人々の歴史に建築がいかに適合して建設されたかという物語。



『初めてのインテリアコーディネート』

桧垣香恵=著

A4判 95頁

学芸出版社 2884円

インテリアでは実際に空間をまとめるとき、プランを練るための基本的な考え方やアイテムの種類・役割・使い方などを一括して把握していることが大切である。初心者に必要な情報を豊富な写真、イラストとともに解説。



『SKELETON——原研哉 佐藤卓 パッケージデザイン集』

原研哉+佐藤卓=著

藤井保=撮影

A4変形判 189頁

六耀社 14800円

身近な品物のパッケージデザイン、びん、ラベル、包み紙など、いつも手にしているものが、ここにある。三人のセンスを統合させた美しい作品集。いつもとは違うパッケージが、ここにある。



『てんとう虫は舞いおりた——昭和のデザイン「エボック編」』

日経デザイン=編

四六判 230頁

日経B P社 1600円

デザインの「高度成長」を、戦前の昭和・50年代・オリンピック後の80年代後半という三つのカテゴリーに捉え、昭和デザインの「事件」を、取材に基づくデザイン・ドキュメントとしてまとめる。



『世界のトイレ快道に行く』

坂本菜子=著

四六判 211頁

TOTO出版 1500円

世界や日本各地で出会ったさまざまな水まわりを、筆者なりの視点でカメラにおさめる。トイレ文化にみるデザインやアイデアを楽しみながら、各国の習慣や文化、季節や場所についてのトイレの快適性「トイレ快道」に導かれる。



『MODERN——art, architecture and design in Japan』

安東孝一=企画

久保田啓子+中原君代=編

林千根=訳

A4変形判 238頁

六耀社 15500円

戦後生まれの現在活躍する24人のアーティスト・建築家・デザイナーの作品を、作家のメッセージ、哲学が明快になるように構成されている。「モダン」というテーマをこれらを通して再認識できる。



「タワーアート IN 通天閣」展
ヴァンキュラーな電脳都市

大阪・新世界の通天閣で、建築家と美術作家40数名が次世紀を担う新しい文化の塔を空間造形という視点から捉え、新しい美術展の提案を行う。今回のプロジェクト「タワーアート IN 通天閣」は、会場となる通天閣「塔」の意味、新世界がもっている「場所性」を再思考することによって、現代美術が見失いつつある日常性との接点を見出そうとする企画。
出展者：遠藤秀平、末松利紀、戸田潤也、長坂大、中村勇大、新田正樹、葉山勉、細田みぎわ、丸谷勝也、宮本佳明、他34名。

会期：8月13日(日)～27日(日) 9:00～21:00 (13日は16:00から、27日は18:00まで)

会場：通天閣 3階展示ホール Tel：06-641-9555
大阪府大阪市浪速区恵美須東1-18-6

問い合わせ：タワーアート実行委員会
Tel：06-331-5390、Fax：06-332-7237

「阪神大震災に学ぶ」
都市防災セミナー・シンポジウム開催

日時：8月24日(木) 10:00～18:00

会場：ホテルイースト21東京 Tel：03-5632-3111
東京都江東区東陽6-3-2

第1部「地震と防災：経験と技術に学ぶ」

セミナー1/10:00～12:00

テーマ：阪神大震災・最新の分析と考察(地震動、建物被害に関する考察)

講師：武村雅之、菅野忠

セミナー2/13:00～15:00

テーマ：①被災地の医療と施設(医療機関と活動に関する報告、考察、常時・非常時の対処法)、②診断～補強、設計と制震構造(調査報告、事例とポイント、補強・設計の考え方)

講師：①万井正人、②坂本光雄

第2部「防災都市への道のり」

対談/15:15～16:30

テーマ：都市と建物を守る——阪神大震災の経験を踏まえて/小松左京+小堀鐸二、横山裕道(コーディネーター)

シンポジウム/16:30～18:00

テーマ：防災の街づくり

コーディネーター：越沢明

パネラー：米窪克治、柴田知彦、東充、田中作次
聴講対象：大学・行政機関・民間企業・団体の学者、技術者、防災担当者、等。定員400名。

参加費用：30,900円(資料代、懇親会費用含む)。銀行振込で現金書留にて8月12日までに下記へ。

申し込み：氏名・連絡先・セミナー2の①②の選択・支払方法を明記のうえ、郵便またはファクシミリで申し込む。振込先/あさひ銀行本所支店 普通預金 1045546クリエイティブライフ(株)

問い合わせ：クリエイティブライフ内防災セミナー事務局 Tel：03-5632-9388、Fax：03-5632-9393
東京都江東区東陽6-3-2東京イースト21タワービル 後援・協力：(株)小堀鐸二研究所、(株)鹿島出版会

第12回JIA東海支部設計競技
「紙で街に仕掛ける」

紙は古来より身近なものとして建築空間の中で様々に使われてきたばかりでなく、日本人の精神文化にまで影響を与えてはきたが、火や水に弱いという考え方に捕らわれ、現代建築では使われなくなりつつある。紙は、新しい科学や技術と結びつき、現在もなお建築にとって未知な可能性を秘めた素材である。この様々な紙の性質を再発見し、あるいは現代の科学や技術と結びつけ、紙で街に何かを仕掛ける提案を募集する。

募集要項

要求図面：設計意図、配置図・平面図・立面図・断面図、透視図または模型写真(いずれも表現任意)。以上の諸図を標準とするが、提案の内容によってはこれに従わなくてもよい。また模型は受け付けない。図面仕様：大きさはA2版(420mm×594mm)とする。図面表現上の制約はない。パネルなど巻けないものは不可。図面はすべてを縦使いか横使いで統一し、2枚以内にまとめる。使用言語は日本語か英語。また図面には暗号その他目印となるものは記入しないこと。

提出：1995年9月29日(金)17:00まで(郵送の場合は当日消印有効で、審査に間に合うよう到着したものを有効とする)

応募資格：学生の部/東海・北陸7県(静岡・愛知・岐阜・三重・福井・石川・富山)にある大学、短大、高専、専修・専門学校、高校等、およびそれら学校の海外姉妹提携校の学生。一般の部/応募資格についての制限はない。上記学生の部対象区域外の学生および大学院生応募は、一般の部として扱う

応募方法：住所・氏名・電話番号・在学学校または勤務先、年齢等の事項をA4版の紙に横書きで記入して申込書とし、封書に入れ図面とともに提出する。合作の場合は連名とし、代表者を○印で明示する。

審査委員：石山修武、安藤洋、尾崎公俊、笠嶋泰、谷進、谷口元、中村久、服部滋

提出先：愛知県名古屋市中区栄4-3-26昭和ビル5階 新日本建築家協会東海支部内/設計競技事務局

Tel：052-263-4636、Fax：052-251-8495

表彰式・記念講演会

日時：11月21日(火)

表彰式・審査講評会/15:00～、講演会/17:30～

会場：朝日ホール(朝日会館15階)

愛知県名古屋市中区栄1-3-3 Tel：052-231-8131

講師：石山修武

申し込み：往復はがきに、氏名・住所・所属を明記し、設計競技事務局に申し込む。定員300名、申し込み先着順。JIA会員についてはFaxの申し込みも可。

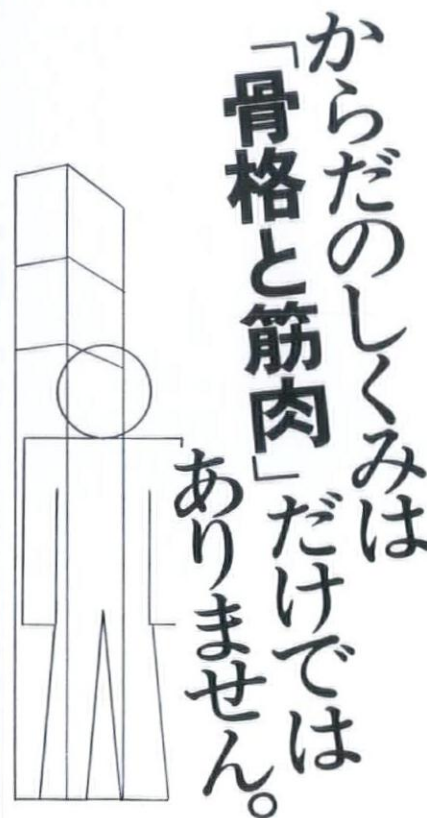
「東京写真」
桑原甲子雄&牛腸茂雄 展

会期：～8月8日(火) 11:00～19:00

会場：ギャラリー・1

東京都新宿区西新宿3-7-1新宿パークタワー1F

Tel：03-5322-6633



神経もあれば、血管もあり、あらゆるものが総合的に働いてこそ、一個の生体としての機能が発揮できるのではないのでしょうか。

ビルや建造物の場合も、これと全く同じことで、鉄骨やセメント、石材、の組合せだけでは、外見上如何に立派でも、それは単なる物体の集合です。やはり神経や血管と同じく、電気、水道、ガス、空調などなどがその機能を充分発揮できてこそ、素晴らしい居住性が生れると思います。

しかし……

それだけで終わったのでは、まだ多くの欠かんが残っております。ところがこれ等の機能を更に無駄や損失のないよう活用できたとしたら、もっと素晴らしいことではありませんか。

集中管理或は集中制御によって……省力、省エネルギー、省経費をはかることこそ、最も完ぺきな、からだのしくみ、つまりビル全体の機能をフルに発揮できるのではないのでしょうか。

集中管理装置
NESCA

川崎電気株式会社

本社 〒999-23 山形県南陽市小岩沢225番地
電話0238(49)2011大代表
営業本部 〒108 東京都港区芝浦3丁目7番4号
電話03(3454)5141大代表

国内最大級の モルトラ完成



ビル設備、工場設備の電気設備のインテリジェント化、近代化に欠かせないモルト変圧器。この度、富士電機では高信頼性、コンパクト化の国内最大容量のモルト変圧器を完成しました。

富士電機

富士電機株式会社
〒100 東京都千代田区有楽町1-12-1
(新有楽町ビル) ☎(03)3211-7111

お知らせ

「芸術の危機 ——ヒトラーと《退廃美術》」展

終戦50年を迎え、第2次世界大戦前夜の時代に生きた芸術家たちの時代との葛藤を、もう一度見つめ直すことを通して、戦争のもたらす悲惨さと、それにもかかわらず一層鮮やかに輝く芸術家たちの精神の高貴さに触れる。

会期：8月13日(日)～9月24日(日) 10:00～17:00
(月曜日と9月19日は休館)

会場：神奈川県立近代美術館

神奈川県鎌倉市雪ノ下2-1-53 Tel: 0467-22-5000

問い合わせ：同上学芸課 Tel: 0467-22-2467

担当/水沢勉・秋山るり

第2回塾生展 「ミ」の「マワリ」

1994年度内田塾塾生をすでに修了している出品者が、塾を経て、半年を経過した今日において、新たに自分たちの「ミ」の「マワリ」を考察する。

作品構成：家具、ドローイング、アート等

会期：8月4日(金)～8月31日(木) 10:00～18:00
土・日・祭日休館

会場：秀光ONEギャラリー Tel: 03-3433-1321

東京都港区海岸1-4-8 秀光ONE6階

1995年ユニバーシアード福岡大会 記念講演・シンポジウム開催

テーマ：講演/デザイン計画(デザインの意図) — 形、精神、関係の真の美学。シンポジウム/Peace — スポーツ&デザイン。

講師：アレクサンドル・マヌ

パネリスト：アレクサンドル・マヌ、栄久庵憲司、栗津潔、葉祥栄

日時：8月22日(火) 基調講演/13:15～14:15、シンポジウム/14:30～16:00

会場：福岡市美術館 Tel: 092-714-6051

福岡県福岡市中央区大濠公園1-6

申し込み：氏名・勤務先・住所・電話番号を明記の上、092-524-6449までファクシミリで申し込む。

問い合わせ：小泉産業広報室 Tel: 06-262-1369

担当/塚本

「水・緑・光——ヒトの集う空間」展 海外にみる都市の環境芸術

世界各地の都市の過密化や老朽化に対する、美術家による環境開発の試みとその成果のほどを、写真パネルで紹介。

会期：8月31日(木)～9月26日(火) 10:30～19:00

水曜日休館

会場：東京ガス・銀座ポケットパーク2階

東京都中央区銀座7-9-15 Tel: 03-3572-5555

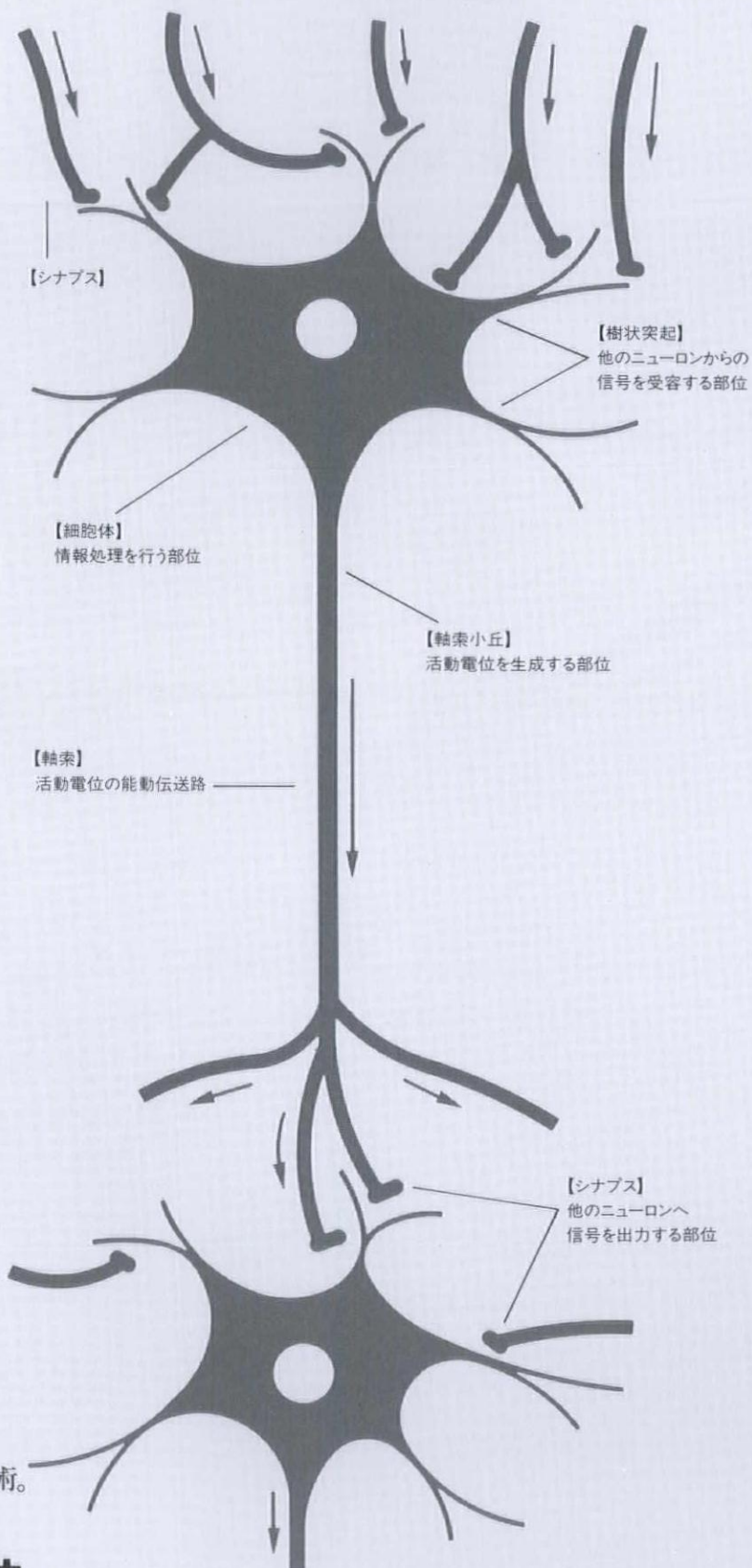
情報とエネルギーの ネットワークをつくる 日立電線



情報やエネルギーを伝える技術を中心に、人と人、人と世界を結ぶグローバルなネットワークをつくり、「私達の住む地球をまーるくつむぐ」。日立電線は、いま、快適で豊かな暮らしの創造をめざして多彩な活動を展開しています。21世紀に向かって、ますます進展する情報化社会——たえず革新を続ける情報・通信、エレクトロニクス、エネルギーの世界でひとつの大きな役割を担っているもの——それは、ハイテク技術を駆使した日立電線の製品です。

日立電線株式会社 ☎東京(03)3216-1616

21世紀の空調は、人間の脳神経がお手本になる。



私たちは「ニューラルネットワーク」理論を応用した、次世代の空調システムの開発に取り組んでいます。誰もが心地よい空気を作り出すことは、本来、極めて微妙なコントロールを必要とします。もともと簡単かつ鋭敏に、人が求める快適さを感じできないだろうか。そのテーマに応えるべく、私たちは生体の脳回路に着目。脳の神経細胞が行う高度な学習機能や適応能力を応用することで、エア・デザインング技術の新たな主流となるシステム研究を始めています。

東洋熱工業株式会社 〒104 東京都中央区京橋2-5-12 TEL 03-3562-1351

時代の呼吸に応える技術。



東 熱

表情多彩



照明は空間づくりの重要なポイント。
人々に、常に気持ちよく空間を利用してもらいたい・・・。
山田照明ではさまざまな条件やニーズを満たすために、
多種多様な照明器具を用意。ベストなあかりで、
ひとつひとつの空間を、個性的・機能的に演出し、
表情多彩な空間創造を力強くバックアップしています。

宮崎フェニックスリゾート
シーガイア/サミットホール

山田照明株式会社 本社/ショールーム 〒101 東京都千代田区外神田 3-16-12 TEL.03-3253-5161 横浜支社/ショールーム 〒220 横浜市西区南幸 2-20-1 TEL.045-311-1731
仙台支社/ショールーム 〒980 仙台市青葉区二日町11-11 (ANDOビル) TEL.022-267-1630 大阪支社/ショールーム 〒542 大阪市中央区日本橋 1-21-23 TEL.06-643-3421
福岡支社 〒810 福岡市博多区店屋町 8-30 TEL.092-282-7635 名古屋支社 〒460 名古屋市中区 5-16-14 (新東陽ビル) TEL.052-252-5161 札幌営業所 〒003 札幌市白石区菊水三条 4-2-3 TEL.011-811-2215
北関東営業所 〒370 高崎市緑町 3-14-8 TEL.0273-63-1442 千葉営業所 〒260 千葉市稲毛区緑町 1-25-14 TEL.043-244-2540 静岡営業所 〒422 静岡市福川 3-12-4 (山中ビル) TEL.054-283-9788
高松営業所 〒760 高松市天神前 10-9 (株尾ビル) TEL.0878-62-2531 広島営業所 〒730 広島市中区十日市町 2-2-34 (基田ビル) TEL.082-293-6119 鹿児島営業所 〒890 鹿児島市上之園町 4-14 (東和ビル) TEL.0992-58-0031
秋田出張所 〒010 秋田市山王 6-8-6 (ナカムラビル) TEL.0188-65-2550 宇都宮出張所 〒380 宇都宮市海道町 818-2-1002 TEL.0286-60-1381 長野出張所 〒380 長野市三輪 2-9-27 TEL.0262-43-8420

英国王室御用産品目のうちのひとつに、日本企業の製品では初めて、ソニーのテレビが選ばれることになった。その栄誉として、ソニーのテレビにはそのことを示す英国王室のマークが貼られることになるという。英国国内での信用が増すことはもちろん、売り上げも当然伸びることが予想される。しかし、日本国内では果たしてどうであろうか？ 残念ながら日本ではそれを目にすることができないようであるから、その結果を知ることはできない。

建築の場合には、この例のように取り入れる前後で、その状況が大きく変化するような記号はないにしても、主に商標を含めた文字、サインといった記号を取り込むこと自体は当然のこととして求められる。しかし、建築家にはそれらが表す意味内容はもとより、そのデザインを自由に扱うことは許されていない（つまり、そのフォントすら変えることができないのである）。そのため建築家にとっては、いかにしてそれらのものを建築に取り付けるか、ということが問題になってくる。文字（商標）が仮に映像を映し出すスクリーンに変わったとしてもそれは同じことである。あくまで問題は、建築家が設計に際してそれらのものを取り入れるように求められるということが、建築家にとっては根本的に制御不可能な部分を否応なしに受け入れなければならないということの意味していることなのである。

逆に企業の側からすれば、その部分は直接的に制御可能な領域である。とはいえ、そういった部分は建築においてわずかであるので、企業の側としては、商標に始まって冒頭でふれた王室マークに至るまで、

意味内容のことなる記号を加えていこうとするか、そういった記号以外の部分でブランドイメージを伝えようとするかのいずれかを主張するのも当然であろう。しかし、後者といえども建築家の意向が入ってくるため間接的にしか制御することができない。そういった意味での、企業の側にとって理想的で自由なメディアとは広告であるから、建築に限らず、あらゆるものに対してそのモデルとして広告が想定されているのではないだろうか。例えば、ショッピングセンターなどは、そのような認識から建築を広告に限りなく近付けたものだといえるだろう。

そうなってくると、建築家が企業の側からの要請で商標を取り入れていくことや、商標以外の部分でブランドイメージを伝えようすることは、もはや広告というモデルに対しての忠実なコピーを生み出す作業にすぎなくなってしまうだろう。そのためにわれわれの目には今日、資本の要請を建築に取り込む作業と、広告を作成する作業とが妙に近いものとして映ってしまうのではないだろうか。どのような構成にするかは、用いる「素材」とそれらの組み合わせにかかっているという点においても、その近さを感じてしまうのである。

Herzog & de Meuronの建築が、先に述べたようなかたちで広告に近付いていくことがないのは、建築を構成する「素材」に意識的だからであろう。彼らは、ブロックやコンクリート、ガラスといった、いわゆる素材と同じように、文字や絵を「素材」として等価に扱う。それだけでなく、教会におけるアイコン、文化センターにおける電光掲示板、そしてこ

こに取り上げているリコラの工場兼倉庫における木の葉のモチーフといった具合に、「素材」を各プロジェクトで欠くことのできないものとして位置付ける。宗教が要請するアイコンであれ、社会が要請する電光掲示板であれ、あるいはまた、資本が要請する商標であれ、建築家がその内容にまでふれることができないところでは同じであるが、Herzog & de Meuronのように逆にそういった各プロジェクトごとに外部から要請される部分を欠くことのできない確かな「素材」としての構築の手がかりにすることとはひとつの戦略ではある。

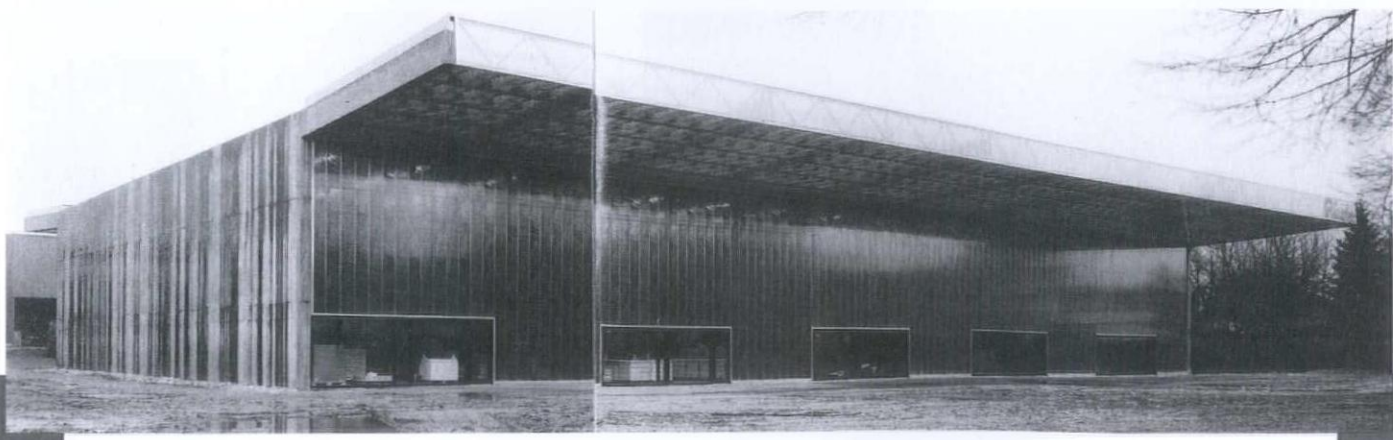
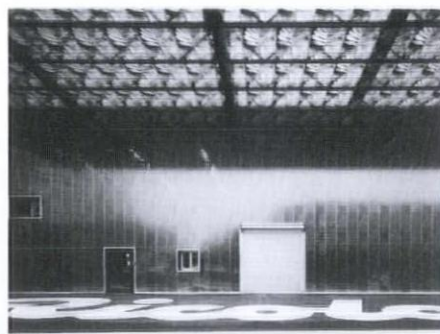
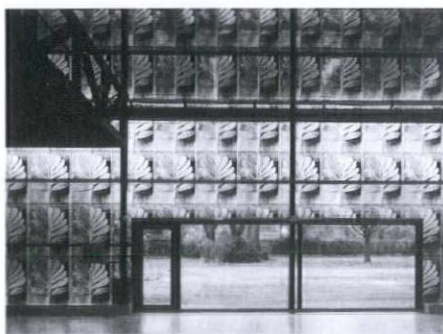
リコラの工場兼倉庫では、壁と天井にパネルとして使われている木の葉のモチーフがポリカーボネイト性で光を透過することや、コンクリートの壁面が屋根からあふれ出る雨水を鏡のようにしてあたりの木々を映し出すことも興味深い。商標に対してそれを極端に大きくし、さらに完全な外部にするという、床としての扱いも巧妙である。このような「素材」の組み合わせからもまた、広告というモデルに忠実なコピーとして見ることはできない。なぜならそれはそれぞれの「素材」の組み合わせが生む効果（具体的に述べるなら、透過する光の具合によって変化する境界の効果）が、企業はもとより、建築家にも制御不可能な部分を含んでいるからである。

こういった「確かさ」にもとづく「素材」の扱い、および組み合わせはただ、ロマンティックなものに見えてしまうことは否めない。が、限りなく広告に近付こうとするコピーが氾濫する中での、アイロニカルではない取り組みの一例として評価したい。

「看板」を越えて

金塚英雄+槻橋修

Bâtiments de production et de stockage
architect: Herzog & de Meuron
"AMC9411"



五十嵐太郎
金塚英雄
機橋修
永山明男
堀井義博
丸橋浩



建物の館名表示から公開空地の設置説明用の看板にいたるまで、建物には大量の文字情報が張り付けられている。法規や規則で表示することを強制されているもの、設置することによる経済的効果を期待されるもの（あるいはそれが習慣化されたもの）、建物をアイデンティファイするためこれまでの慣習に則って張り付けられるものなど、特別な必要にせまられているかのように、いろいろな理由からいろいろな種類の文字情報が建築には張り付けられる。そして、外国製のTシャツに使われる画数の足りない一文字漢字のように、文字を使うことでその文字のもつ言葉としての直接の意味内容を越えて、インスタントに文字の形そのものが持つコスモロジーに結びつけられることにもなる。もちろんたいていの場合、建築がまとう文字情報は、言葉としての意味内容を伝達するというサイン的な機能を主な目的としているけれど、その一方で意識的か無意識なのかは別として、タイポグラフィそのものが引きつける独自のコスモロジー（＝社会的な文脈に裏付けられた、あるひとつのタイポグラフィにより規定されるフレーム）が建築の中に導入されることになる。

海外建築情報リミックス

本の表紙やCDのジャケットのデザインでは、タイポグラフィこそがその世界の中での境界線／タイポロジーをつくりあげることができる最も有効なものだといってもいい。逆からみれば、本やCDの世界がもつ広大なヴァリエーションに対応可能なくらい、タイポグラフィにより生みだされるイメージの差異の幅は大きく、かつ微妙なコントロールが可能なものだ。そのせいか、建築に文字が導入されると、建物の中に「あるひとつの」タイポグラフィが選択されたということ自体による特殊な力が働き、その結果、建築側で賢明に調整しながら作り上げた微妙な差異による文脈が、あつという間にタイポグラフィ側の文脈に覆い尽くされることにさえる。ファーストフードショップやコンビニエンスストアなどのように、便利さや安定したクオリティに対するイメージがそのまま企業のイメージと直結し、そのイメージ自体がつくりだす経済効果に期待がかけられているような場合、経済的な文脈を構想する側でより効果的な戦略を組み上げる中で、タイポグラフィが建築の要素として積極的に（＝経済的な理由から扱い方が厳密に規定されて）導入されることになっていくといえるだろう。このような場合、経済的な目的で組み立てられた文脈と、建築側で構築しようとする文脈とが、それぞれ互いを排除するような構造（習慣）を各々の内側に持っているため、余計にその（経済）戦略が際立って見えてくる。

タイポグラフィが多様化したこと自体、ほとんどが近代以降の大衆文化の中で求められた、経済的な意図によるものだ。例えば、急速に印刷技術が向上していった時

期、よりヴィジュアルな印象の強い雑誌や広告の見出しをデザインするために、タイポグラフィの大型化や肉太化が起こったというようなダイレクトに商業主義的な動きに始まり、さらにはいろいろな文脈を代表させるような様々なタイポグラフィが次々と発明され続けてきた。身近なものでは、コンピュータで扱いうるフォント群が異常なまでの多様さを極めていることは、少なくともフォントの種類の方だけは、フォントの選択によって種類の異なる社会的な文脈を引きつけることが可能なこと、あるいはそれだけの差異を表現する必要があることを示しているのではないだろうか。そしてこうした流れとは平行に、ロゴや商標における活字は、独特な歴史的なあるいは社会的な背景に裏付けられた、それぞれ別種の文脈を引きつけるようになる。

CDや本のデザインと同様、建築においてもたいていの場合、タイポグラフィは垂直あるいは水平な平面のなかに描かれる。建物の外観や平面形そのものがアルファベットになっているというような極端な例を除けば、タイポグラフィは建築を構成するある部分の表面を埋めることになる。タイポグラフィを壁や床など建物のどこかの表面に滑り込ませることで、無理して独特な内部空間をつくりあげることや、特殊な平面構成を捏造することなど

Theme: 政治経済 その2「タイポグラフィ」

く、タイポグラフィそのものが引きつけるコスモロジーを利用し、特別な文脈に建築を接続させることが可能になる。その場合、用いられる文字情報は、言葉の意味を伝えるためのパーツとしてのみ使われているわけではなく、実体的なテクスチャをはぎ取られながらも特別な文脈の奥行きをもった建築の表面を構成する「素材」として機能することになる。

ジュニー・ホルツァー、宮島達夫、バーバラ・クルーガーなど文字（文章）や数字をインスタレーション化しているアーティストたちは、言葉の内容、文字の現れ方、タイポグラフィそのものなどと言葉の内容のもつ文脈との関係を慎重にコントロールし、ものの物質感やイメージと文字（言葉）の関係（無関係）の再確認を試みる。彼らに共通しているのは、言葉とイメージを同時に配置することで、言葉のもつ慣習的な意味に対して感じられる疑問を表現しようとしていることだ。建築においては、言葉のもつ慣習的な意味に対しての疑問をそのまま表現してみてもはじまらない。むしろ、この慣習的な力の存在に意識的なこと、この力がどちらの方向を向いているのかに敏感になること、そして建築の文脈とタイポグラフィの文脈とを同一平面上で曖昧なまま取り扱うことで、タイポグラフィの力を建築の戦略の側に反転することが可能になるのではないだろうか。

曾我部昌史

前回の「値段」（本誌9504号）では、経済の側での論理を建築の文脈上に持ち込んだ状態を通して、資本の力が建築におよぼす重力を概観することを目的とした。今回は、経済の文脈の中での効果が保証（あるいは強制）されている「タイポグラフィ」に切り口を限定することで、より具体的に建築の文脈に経済の側の文脈がどのように関わってくるのか、そして建築の文脈に経済の文脈を等価な関係で並べた状態がどうなるのかを分析することを目的としている。

コア・スタッフ'95
今井公太郎
岩下暢男
アトリエ・ワン
曾我部昌史
山本想太郎

AD: Architectural Design
EC: El Croquis
AMC: Le Moniteur
ARCHITECTURE

「また、おまえか！」なんて思わないでくださいね。それと「また、コルビュジエか！」とも。これでもケッコウ真面目にやっているんですからね。私が今月号のテーマのために目を付けた作品は、コルビュジエの、“Bat’a”（関西人ならつい「バツ屋」と読んでしまいそう）の計画です。あまり知られていないので参考までに——“Archives”（コルビュジエ百科事典）では第12巻259～363ページに、日本語版「コルビュジエ全集」では第3巻98～103ページに収録されています。

「文字」を建築デザインの周辺として扱うのではなく、その中心的な課題のひとつとして扱うというのは、何も最近始まったことではありません。もちろん今回例に挙げるコルビュジエ以前にもあります。19世紀末の建築デザインなんて、完全に「文字」と共にあったわけですからね。が、単に「文字」というのでなしに、商業的なロゴとかタイポグラフィを扱った例というのは、やはり発達した資本主義社会に特有のものでしょう。

さて、コルビュジエのこの例は、たいへん興味深いと思われます。というのも、今日の建築家を自称する人種にとってはほとんど無縁ともいえる分野の建築計画に、今世紀最大の巨匠が知恵を絞った例だからです。日本語版・コルビュジエ全集／第3巻によりますと、“Bat’a”とは、国際的に販売網を持った、足の治療相談を受けられる、靴の小売チェーン会社のようなのです。“Bat’a”の社長からコルビュジエに対しては、様々な土地に様々な大きさの店舗を構えている

が、ゆったりとした店舗からごく小さな店舗まで、そのいずれにも共通する陳列システムを導入し、また、それらの表情において“Bat’a”という同一性を与えること、という要望があったようですが、要するに今日のファースト・フードやコンビニエンス・ストアのチェーンと同じく、CIを導入した店舗展開計画が依頼されたわけです（ル・コルビュジエと商業的な「文字」との関係で言えば、実現した有名な例として1928年のネッスル館——日本ではインスタント・コーヒーで有名なあれ——がありますが、こちらは工場敷地内の1バビリオンという単発のものでやめました）。“Archives”と「コルビュジエ全集」を見るかぎり、彼の関心事は、そうした施主の要望に応えるべく、①商品の陳列方法をデザインとして形式化（ユニット化）すること、②“Bat’a”のロゴ（今月号のテーマ）を電光式にしてファサードに大きくあしらひ、すべての店舗に一律の表情を与えること、へと向けられていたようです。下図にありますように、正面にはBat’aの文字が大きく使用され、エントランスの床面にも（おそらくタイル貼りで）“Bat’a”の文字が使用されています。さらに建物の側面にも小さくではありますが——というのも、ヨーロッパの標準的な街並みでは角地でないかぎり建物の側面はほとんど見えませんから——この文字が使用されています（数学で言う $x-y$ 、 $y-z$ 、 $x-z$ の3つの平面すべてにおいて文字が使用されているということは、平面、立面、断面、いずれの図面においても文字が現れることになり、別の意味でなかなか興味深い点です）。この時代には、「デザイン」という形式化の作業＝行為は、商業ベースの大衆路線と共

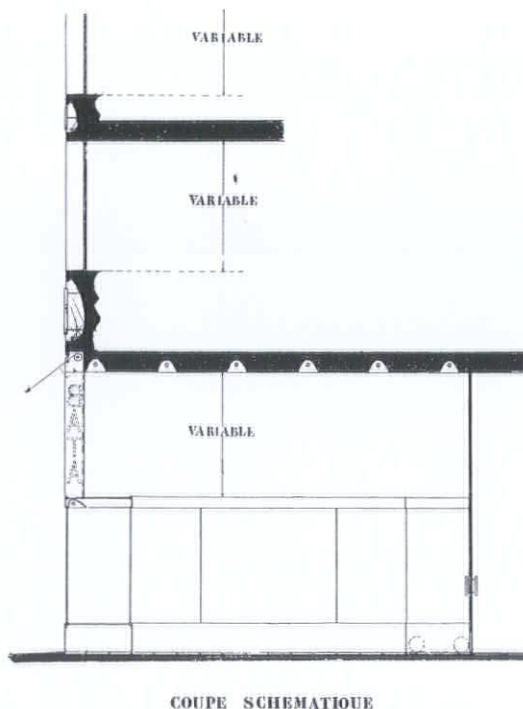
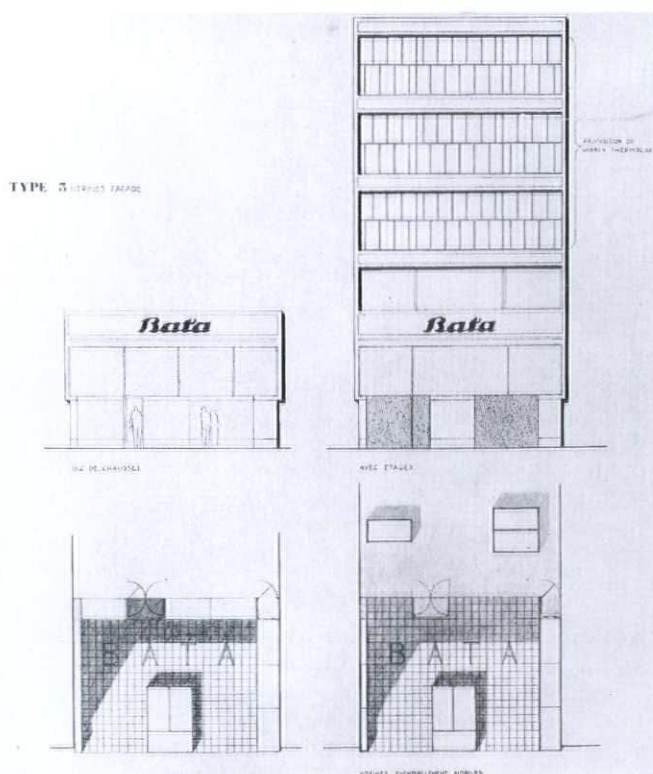
にあったわけですが、建築家が商業主義と敵対したり、逆にそれと積極的にコミットすることで他の同業者から自分を特権化しようというような今日の倒錯的な態度とは、何の関係もないのかもしれませんが。今日、「建築家」に設計を依頼するということは、「よい趣味」を与えられ、しばしば使い勝手が悪いということを含め、さらにはそれこそが「センス」をお願いすることの至上の価値であるかのような、完全に倒錯的な認識が出来上がっていますし、建築家の側もそれを自明のものとしているかのようです。……安直なオリジナリティという幻影のカリカチュア——。しかし、少なくとも今回取り上げるコルビュジエの計画を見て言えることは、この巨匠が、私達の先入観的な印象以上にポップの王道を歩んでいた人であったかもしれないということなのです。

去年の本誌9月号にも書いたように、コルビュジエは掘ればまだまだ出てくる金脈です。彼ほど多様な読解を可能にする、いい加減なテキストというのも他にはあまりないような気がします。景気も悪いことですし、そこかしこの本棚でホコリを被って寝ているコルビュジエの書物（コルビュジエについて書かれたものではなく！）をのんびり眺めてみるのもいいんじゃないでしょうか。きっとあなただけの新しいコルビュジエに出会えることでしょう。それではおやすみなさい。（えっ!?おしまい?）

ポップの王様

堀井義博

Boutiques Bat'a 1936
architect: Le Corbusier
"Le Corbusier & P. Jeanneret"
Les Editions d'Architecture Zurich



ジャン・ヌーベルは、環境に対して意識的な建築家である。それは彼の作る建物のファサードを見れば一目瞭然であろう。彼の建物は様々な種類の素材を身にまとうてきたが、その背後にある彼の建築の環境に対する姿勢は終始一貫している。いやむしろ環境に対する意識が顕著であるからこそ、様々な素材を建物のファサードに使用するのだといえる。

ジェニー・ホルツァーも、彼にもまして環境には意識的であるといえる。彼女は言葉を芸術的手段として使用し、作品を制作しているアーティストである。彼女の書くテキストはそれだけであっても鋭い批評性を有する優れたものであるが、しかし、それは様々なメディアによってあらゆる環境に置かれたときにその真の力を発揮する。彼女は言葉を次のふたつの点から意識的に使っている。ひとつは言葉が外的な制約から解放された言語空間を内部に持つこと、そしてもうひとつはあらゆるところに流布してゆくことが可能であることである（これはつまり自己を規定する内的制約からも自由であるということだ）。彼女の試みとは、このふたつの環境を組み合わせることによって、複数の新たな開かれた環境を作り出そうとしているとも読むことができる。言葉とはトポロジカルに環境を内包しつつ、外的な環境に対して開かれた存在である。

“The Meeting Line”と題されたベルリンの再開発計画は、新たなシークエンスを書き加えることによって都市を再生しようとする試みである。このプロジェクトにおいてジャン・ヌーベルは、街区を新た

に整備し直すような大がかりなことは行わず、既存の街区に付加的に建築操作を加えてゆくことによって都市の再生を試みている。ベルリンを引き裂いた東西冷戦の醜い傷跡である壁の跡地は、彼によって巧妙にその政治的歴史的脈絡は反転され、新たな都市の活気を生み出すメインの帯“The Meeting Line”として組織される。またビルボードや電光掲示板を街に散りばめ挿入してゆくことによって、新たなシークエンスを付け加え、活気ある都市をかたちづけていく。

ここにおける建物のファサードはひとつの建物を規定するものではない。それは都市に還元され、ひとつのシークエンスをかたちづくるにすぎない。いわばファサードは環境に対してオープンエンドに投げ出され、様々なシークエンスを形成し、そしてそのシークエンスを経験する（meet）ことによって建築や都市が浮かび上がってくる。このような考え方はヴェンチュエリのラスベガスのリサーチにその源を見ることができるだろう。だが、ヴェンチュエリとヌーベルではその建築への展開のさせ方は明らかに違う。ヴェンチュエリはオーナメントをあくまで形象として再生しているのに対して、ヌーベルの場合、サインによって形成されている空間（都市空間・記号空間）をそのまま様々な建築的手法を使って再現しようとしている。そこでの建物のファサードとは、すでにひとつの建物の表面（サーフェイス）を形成するものではなく、都市（環境）との界面（インターフェイス）として機能している。それはあたかもF1のレーサーのボディの存在に近い。スポンサーのロゴがたくさん描かれたその車体の表面は、

エアロダイナミックスを実現させる物理的な車の表面として働く一方で、TVのブラウン管に直結した、あるいは視聴者に直結したインターフェイスとして機能している。

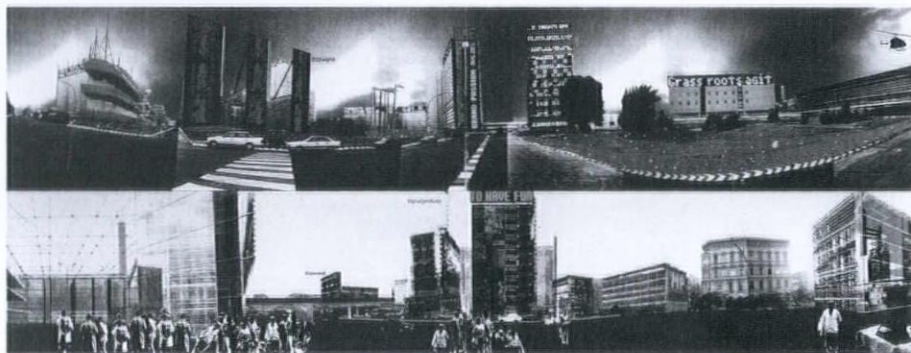
このように環境へと還元されインターフェイス化した建物のファサードは、多くのシークエンスを作り出し、重層化して都市を構成していく。

こうしたヌーベルの試みは、ホルツァーの作品と明らかに相似している。インターフェイス化した建物のファサードとインターフェイスとしての言葉は、フーコーの著書『これはパイプではない』におけるマグリットのカリグラムの分析と同様のことをいえることができる。パイプのカリグラムが古典絵画の成立を支えていた「言語記号と造形的要素の間の分離、類似と肯定＝断言との等価性」を複雑に幾重にもずらしてゆくように、ヌーベルとホルツァーの作品もまわりの環境（テキスト）を再編していく力を有している。つまりそれは、模々に解釈可能な環境を提示し、そしてそれ自身をも再編するような構造を与えている。恐らくそれは、同様のコンセプチュアルなアートを展開するジョセフ・コーススの「機能の仕方」を提示するだけの作品とは、大きな隔たりを有していると言えよう。内的な環境と外的な環境の双方を抱え込みながら、結合させつつ差異化させ、新たな環境を創出し続けようとする彼らの試みは、コンセプチュアル・アート（モダン概念）の限界を乗り越えんとする興味深い探求である。

言葉と建物

丸橋浩

The Meeting Line——①
architect: Jean Nouvel
AD No.92
〈サヴァイヴァル〉——②
artist: Jenny Holzer
「ジェニー・ホルツァー——ことばの森で」、淡交社



①



②

♂・ウィトルウィウスのオリジナル・テキストには挿絵があったのだろうか？ 本文には「付図において見られる」という記述もあるが、現存する最古のものは挿絵のない写本だから、そこでは図面とテキストは分断されていた。かの有名な人体図も後に付加されたものである。中世の技術書やルネサンス以降の建築書ブームでは、図面とテキストは共犯関係を結び、書物のなかで一定の距離を保ちながら同居していた。しかし18世紀、ヨーロッパ世界が外部を発見し、絶対的な規範＝ウィトルウィウスに対する信頼が揺らぎはじめたとき、その安定した関係にも異変が起きる。例えば、ピラネージ。彼のドローイングに描かれた、ローマの遺物には数多くのラテン語が刻まれているが、特に注目すべきなのは、夥しいばかりの象形文字に埋め尽くされたエジプト風の室内装飾である。挿絵なんてものじゃない、表面は完全に文字で占領されたのだ。しかもバロール文化（表音文字）に対する、ヨーロッパ外部からの侵入者であり、解読不能な象形文字（表意文字）のエキリチュールなのだ。そして彼の『対話』（1765年）は、差異の美学を語り、装飾の過剰を謳歌する。（J. Bloomer "Architecture and The Text"は、ピラネージとJ.ジョイスを絡めて論じている！）また18世紀のもうひとつの影の肖像、J.J.ルクーも、図面とテキストの関係を錯乱させた建築言語の破壊者であり、やはり漢字や象形文字など異国の文字に魅せられていた。（詳しくは、拙稿「Parasitical Notation」／『10+1』VOL.3）

♀・かつてひらがなは女文字（和様化されたもの）であり、漢字は男文字（中国からの侵入者）だった。妹島和世がそれを意識したかはわからないが、パチンコパーラーのタイポグラフィは興味深い。ガラスの被膜の内部を乱反射するかのようにより、「KINBASHA」の文字が踊っているが、これは「金馬車」と表記すべき漢字（表意文字）をアルファベット（表音文字）に変換することにより、おじさんの脂（ぎとぎとな中華風？）を抜きとっているのだ。だが、それは「きんばしゃ」ではないから、単純な女性化というよりも、ただの脱男性化、あるいは中性化なのだ。実はコンペや模型の階段では、他の英字が多かったのに、結局、巨大な「KINBASHA」を選択したのは、経済的な文脈によるものかもしれない。が、ただの英字よりも転換された英字の方が、ハイブリッドな日本語がもつ多様な視覚表現の可能性を提示するだろう。ところでこれは欲望を喚起するギャンブルの施設だった。ゆえに外からはガラス面の反射により、「KINBASHA」の文字は見える／見えないをゆらぎ、さらに視線の動きによるスリット状の効果が文字をばらばらにしたり再統合する。誘惑のタイポグラフィ。ヴェンチュリが注目したラスベガスは残念ながら「装飾された小屋」ではなく、MGMグランドのような、ウルトラ「あひる」の時代を迎えてしまったが、別の場所では確実にタイポグラフィの戦略は進化している。

♂♀・例えば、ニューヨークの猥雑な空気にあふれた、42番通りと7番街のぶつかるタイムズスクエア

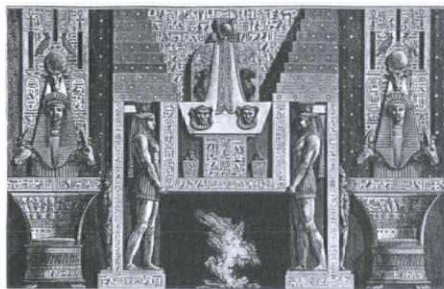
あたりのボルノ映画館。その剃きだしになった欲望の施設にディラー+スコフィディオ＝男女は、ヴィデオ・インスタレーション「ソフト・セル」を仕掛けた。正面のドアには巨大な女性の唇が投影され、口を開け閉めしながら（スピーカーより）通行人に誘惑の言葉を投げかける。こんな具合に。……Hey you,wanna buy that special feelig?……Hey you,wanna buy something for nothig?……Hey you,wanna buy some motherly love?……” もちろん、これは発声された音である。そして4つのドアパネルには、場所の性格に似あう4つの否定的な形容詞、「恥知らずなShameless、罪深いSinful、野蛮なSavage、スキャンダラスなScandalous」が筆記体で記されている。だが、液晶ガラスが透明／不透明を断続的に反復する（1992年のギャラリーMAの展覧会「欲望する眼」にもあった）と、その向うに4つの空箱が見え、今度は逆の形容詞、「慎重なDiscrete、無垢なInnocent、上品なGenteel、高潔なVirtuous」があらわれる。しかも文字は活字体になり、反転の効果を強調する。これは声と文字による二重の戦略であり、意味の両極を振動するエキリチュールがじらしながらエロティックな刺激を起こす、欲望生成装置なのだ。ガラスに共存する唇と2種類の文字という過剰な三重の情報。そう、タイポグラフィは建築を変形させる、過剰の建築に向かって。映像、文字……、処理しきれないほどの複数の情報を掲げだしながら疾走する「ナチュラル・ボーン・キラーズ」のように！

過剰の建築をめざして

五十嵐太郎

- 1：「暖炉とその他の建築の部分の種々の装飾」／ピラネージ。目録のするようなエジプト趣味。J.Scott, "Piranesi" Editions, 1975
- 2：パチンコパーラー「KINBASHA」／妹島和世。昨年、ドイツのある雑誌ではデリアス・トーキョーの特集が組まれたが、パチンコパーラーはR.バルトのエッセイ「パチンコ」の再録と合わせて紹介されていた。

- 3：MGMグランド。映画会社のシンボルであるライオンが巨大化したもの。
- 4：〈ソフト・セル〉／ディラー+スコフィディオ。建築とアートの境界を不明瞭にする、ふたりの作品集「Flesh」のタイポグラフィもイカシテル。「AD9411-12」



1



2



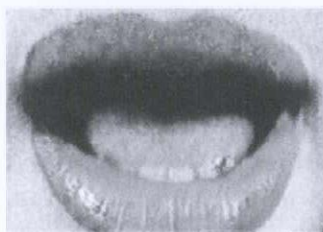
3



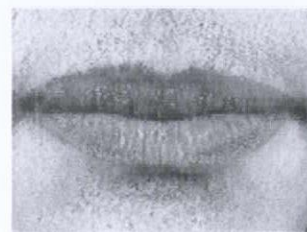
4



4



4



4

ル・コルビュジエの近代建築5原則のひとつ、「自由なファサード」は、壁をRCラーメン構造の柱と分離することによって構造的な役割から解放し、日照や通風など、室内環境としての役割に対して、ファサードが100%自由度を持つことを謳ったものであった。

現在の建築設備機器の性能は、特にオフィス・ビルや工場、デパートなどの外壁面に対して、その平面規模からみて、あまりにも大きなスケールをもつ建築において、基本的に室内環境としての役割に対して、ファサードを解放している。

オフィス・ビルや工場、デパートなどをつくることは、企業にとっては経済行為のひとつであるに過ぎず、建築のタイポロジーが失われた現代都市において、機能論的に何ら拘束されないファサードが、企業の論理にもっとも接続されやすい（つまり広告塔へと還元されやすい）ことは自明である。

建築に介入する外側（企業）の論理の象徴としての文字＝看板という議論自体は、ロバート・ヴェンチューリの言説や、磯崎新の“Home bank”のファサードがあるように、古典的とも言えるものである。

しかし、この議論が現在のプログラム論や、ビル

ディングタイプ論と同じように、必然的に介入してくる外側の論理に、建築家が自覚的になることによって、建築の論理が相対化される自由度を獲得する機期となるという点において有効であることを、70年代的な、偽悪的な態度やポップさに陥ることなく、もう一度認識することは不毛でない。

そして、こうした対立の現場に、単にファサード論のみに収束するだけでない、形態論や空間論にまで還元可能な潜在力があることを、対立の構図そのものの自体よりむしろ、いくつかの建築において示された具体的な解答のなかに見出すことができる。

ジャン・ヌーベルが、一流ファッション・メーカー、カルチェのふたつのビル＝〈カルチェ・ファンデーション〉と〈カルチェ・ファサード〉を設計している。

〈カルチェ・ファンデーション〉は、全く透明なガラスの建築であり、〈カルチェ・ファサード〉は、そのガラス一面にCartierの文字が無数に書き込まれている。同じ企業の建物であるが、建築と文字＝企業名という関係においては、全く対称的である。

しかし、建築的透明性が、事物の不在性や抽象化にあるとすれば、〈カルチェ・ファンデーション〉が

まさに「実」の透明性の建築である一方で、〈カルチェ・ファサード〉もやはり、一種の透明な状態の建築であるといえるのではないだろうか。なぜなら、ゲシュタルト心理学を持ち出すまでもなく、「繰り返し」は、事物（単に図像的なレベルのみでなく）を抽象化へと導く有力な方法論であり、あらかじめそこにあるCartierの文字によってファサードを構成することは、建築家の手（＝デザイン）の不在度が高いという意味で、作り手の作業的には透明度が高い。

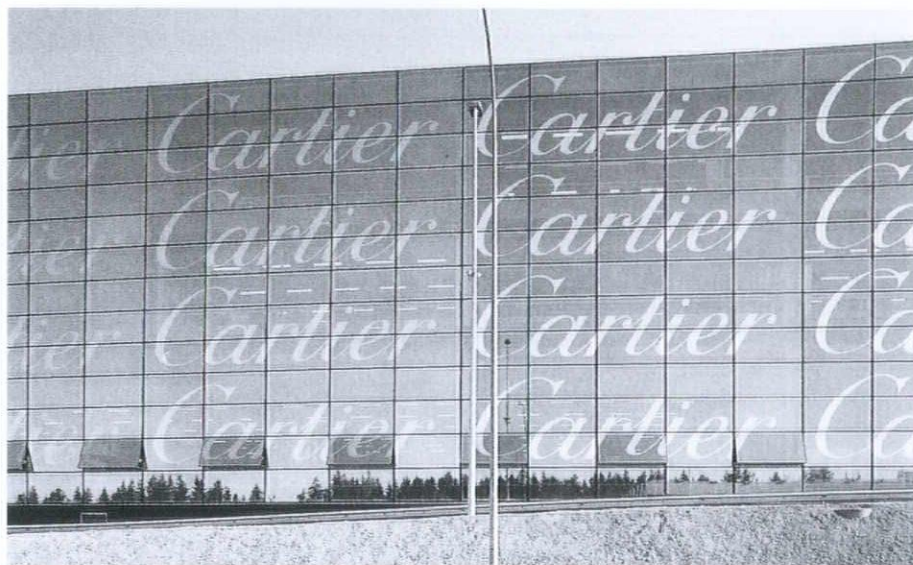
透明性をあくまで透明なものによって表現することは、実態的なものをあくまでも実態的に表現することと同じレベルであるという点において、モダニズム的なフェティシズムであるに過ぎない。

〈カルチェ・ファサード〉の戦略的な透明性は、20世紀的な透明性の概念を相対化し、プランニングやより空間的な方法論にまで還元される可能性を内在しているように思われる。建築がない状態の〈カルチェ・ファサード〉の文字から読み取るべきことは、建築に文字を不在化せよという、文字の「耳なし芳一」的有効性と、そこにある明確な建築的思考ではないだろうか。

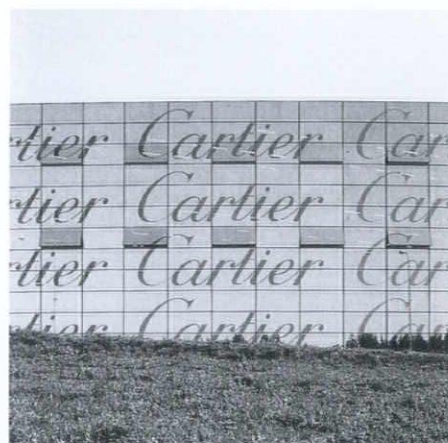
文字の文脈

永山明男

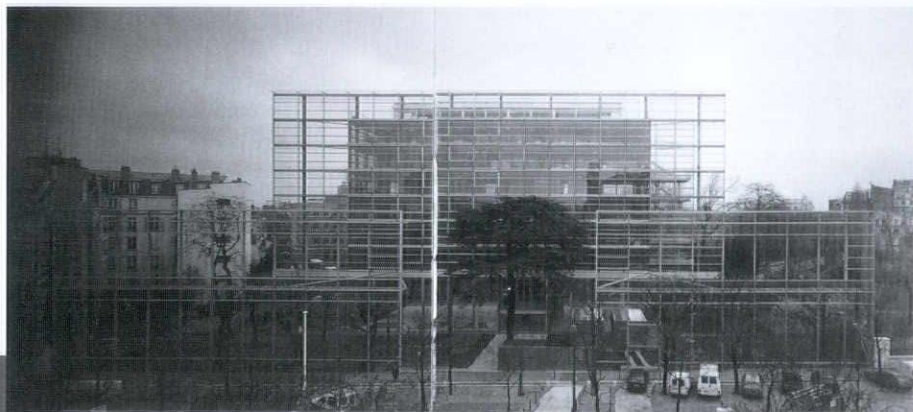
Cartier Facade——①
Cartier Foundation——②
architect: Jean Nouvel
EC65/66



①



①



②



②



UOBプラザ／写真＝村井 修

9509

特集

丹下健三

国内、海外にと精力的な活動を展開する巨匠、丹下健三。本特集では、最新作シンガポールの超高層ビル[UOBプラザ]、東京都庁舎に続き新宿の新たなスカイラインを構成する[新宿パークタワー]を中心に、東南アジア、ヨーロッパ、国内の新作、プロジェクトを通して丹下健三の現在を紹介する。

【作品】

UOBプラザ、ベトナム・ホーチミン市再開発計画、台中市千城商業地区マスタープラン、テレテック・パーク、UEスクエア、パリ・イタリア広場、パリ・セヌ左岸計画、ナポリ市新都心計画、新宿パークタワー、国連大学本部施設、幕張プリンスホテル、日光東照宮参集殿・社務所、山口県立萩美術館、香川県新庁舎、東京ファッションタウン、FCGビルディング、他。

【論文】 丹下健三

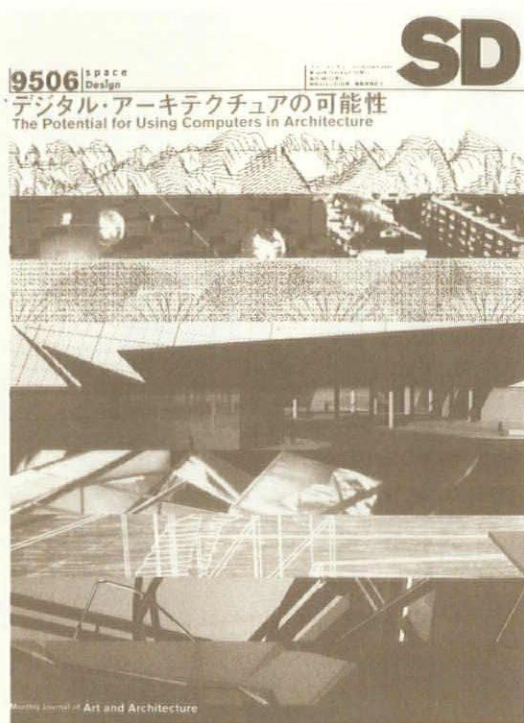
【撮影】 村井 修

連載：時分の花／ディテール写真館12（最終回）

写真＋文＝下村純一

SD

バックナンバー



9506

特集

デジタル・アーキテクチャの可能性

設計ツールとしての利用法、コンピュータのつくる固有の造形、建築と社会、建築と設計者のコミュニケーションの在り方など、建築とコンピュータとの関わりはいくつかの局面で変革の兆しが見られる。電子テクノロジーによっていかに建築が影響を受けるか、建築がコンピュータをいかに利用するか。本特集では、国内外の建築家や大学研究室が、コンピュータ技術を現在どの様に位置付け、どのように取り込もうとしているかを探ってゆく。

〔建築家〕

原広司、伊東豊雄、ピーター・アイゼンマン、ハニ・ラシッド、ARX、入江経一、ニール・ディナーリ

〔大学研究室〕

大阪大学笹田研究室、熊本大学両角・位寄研究室、京都工芸繊維大学山口研究室、早稲田大学渡辺研究室、筑波大学渡辺研究室

〔文〕 渡辺仁史

〔座談会〕 佐藤健司・隈研吾・渡辺誠

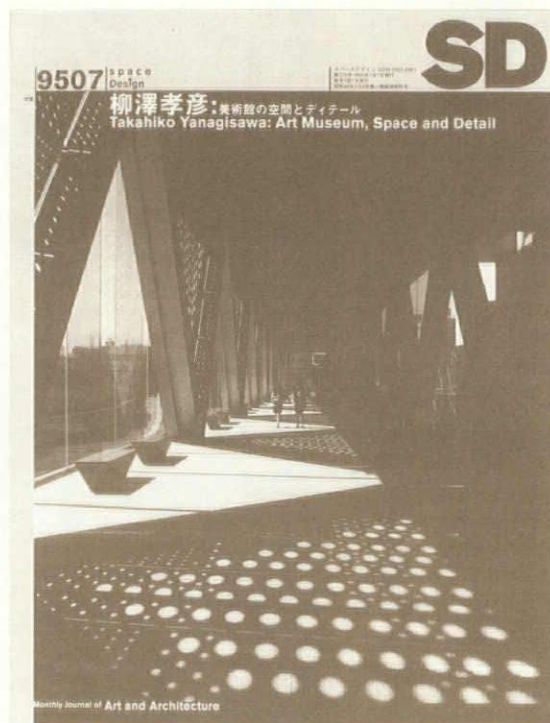
自然と共存・共生する家具

ミステリアス・デザイン・ドローイング展より

〔作品〕 エットレ・ソットサス、久田修司、荒知幾、松島由美子、飯島直樹、内田繁、岡本輝男、玄 ベルトー 進来、榎本文夫、川上元美、他。

〔文〕 伊東順二

定価＝1,950円／本体1,893円



9507

特集

柳澤孝彦

——美術館の空間とディテール

第二国立劇場、東京都現代美術館などの公共建築を手掛け、一連の美術館建築で1994年度日本芸術院賞を受賞した柳澤孝彦の5つの美術館を紹介する。4つのキーワード（光、素材、地勢、シルエット）をもとに、端正な空間とディテールを写真、図面で追う。

〔作品〕

窪田空穂記念館、東京都現代美術館、真鶴町立中川一政美術館、郡山市立美術館、富岡市立美術館・福沢一郎記念美術館

〔論文〕

内藤廣、青木淳、大野秀敏、鈴木博之、柳澤孝彦

〔鼎談〕

宇佐美圭司・柏木博・柳澤孝彦

連載：時分の花／ディテール写真館10 ——ヴァヴアン街のアパート、芸術家のアトリエ

写真十文＝下村純一

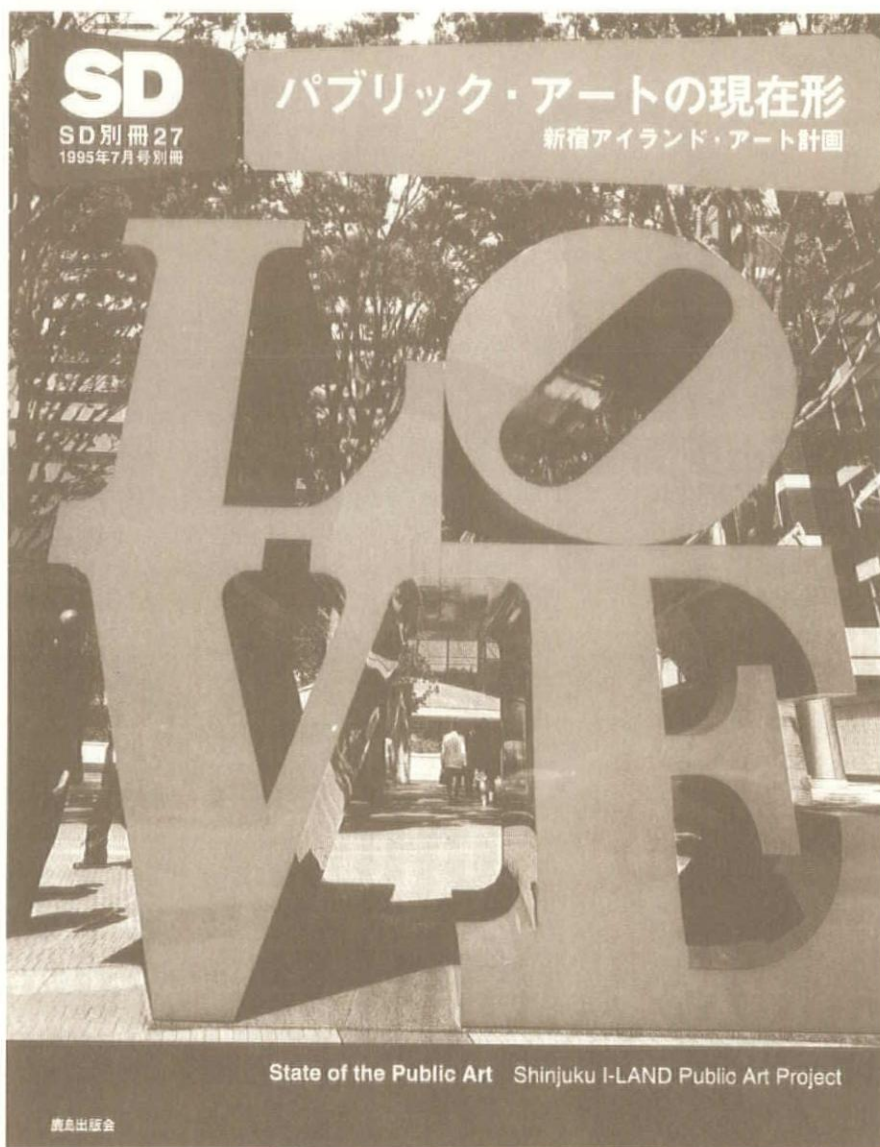
連載：建築における美学の応用6（最終回）—— 即興と建築、漢字と日本建築

文＝エメリッヒ・シモンチッチ

特別定価＝2,700円／本体2,621円

新宿西口に完成した「新宿アイランド」は、超高層ビルを中心に、幾つかの棟が寄り集まった複合建築群を形成している。その足元の公共空間に、現代抽象美術の重要なムーブメントを代表する国内外の10人のアーティストによる、空間に呼応して制作された作品が、覇を競うように設置されている。本別冊では、建築設計者とアートコンサルタントによる緊密な共同作業や、彼らとアーティストとの綿密なコラボレーションの過程を追い、制作から設置までの作業を記録し、完成した作品と建築空間、都市空間との関わりを多くの写真で伝え、この類まれなプロジェクトの全貌を伝えようとするものである。

SD誌では、美術評論家南條史生をゲスト・エディターに、「現代美術のための空間——1991年3月号」、「アートがつくる公共空間——1992年11月号」、「アートがつくるワークスペース——1994年6月号」の3号の、現代アートと建築空間のかかわりに焦点をあてた特集号を発行してきたが、本号はその続編にあたる。



[アーティスト]

ダニエル・ビュラン、ルチアーノ・ファブロ、ロバート・インディアナ、ソル・ルウィット、ロイ・リキテンスタイン、長沢英俊、西川勝人、ジュリオ・パオリニ、ジュゼッペ・ペノーネ、ジルベルト・ゾリオ

[解説・批評]

六鹿正治、南條史生、児島やよい、柏木博、松葉一清、酒井忠康、峯村敏明、国吉直行、松岡拓公雄

[写真]

村井修

総頁：130頁

判型：A4判変形

定価：4050円

発行予定日：7月14日

SD別冊27号

パブリック・アートの現在形

新宿アイランド・アート計画

SD



不朽の名著

堀口捨己著作集〈全8巻〉

刊行委員 50音順

稲垣栄三、内田祥哉、木村徳国、神代雄一郎、平良敬一、高橋耕一、中村昌生、早川正夫

堀口捨己博士が、大正9年、分離派建築会をおこして世に出られてからの設計・著作活動は、まことに濃厚なエネルギーと鮮烈な姿勢によって貫かれております。

堀口博士の建築作品は芸術院賞や学会賞に輝き、またその著作は毎日出版文化賞、北村透谷文学賞、学会賞を受けられています。

著作集は先生自ら企画・装丁され完結までに10余年の歳月を要し、堀口先生の研究成果の集大成となった我が国唯一の堀口捨己著作集です。

庭と空間構成の伝統 (縮刷版)

B5変・318頁
¥20,600

庭の意義、庭のあり方、庭の生いたち、庭作りの伝え書きなど、日本古来の伝統を解明し、写真を通してその空間構成の伝統を追求する名著。

堀口捨己作品・ 家と庭の空間構成 (縮刷版)

B5変・266頁
¥16,480

書名の示す通り「自然を入れた庭と建築の連り」という一貫した設計思想を背景とした作品の集大成である。

利休の茶室 (復刻版)

A5・714頁
¥18,540

文章家として歌人として、また建築家としても一流である著者が、コクのある文章と史実に基づく数多くの資料や図版・写真を挿入しつつ、利休の茶室の真髄を解明する名著。

建築論叢

A5・554頁
¥13,390

1.現代オランダ建築、2.現代建築に表われた日本趣味について、3.建築における日本的なもの、4.信長茶会記、5.桂離宮、の5編を収め、とくに1、5は約200頁の写真を付す。

茶室研究 (復刻版)

A5・876頁
¥23,690

利休の茶を受けついだ人たちの茶室をまとめたもの。利休が作った茶室を更に進めた江戸時代の秀れた人たちのもので、利休の弟子の織田有楽の如庵から尾形光琳の遼廓亭などまで、国宝や重文を主として調べた成果。

書院造りと 数奇屋造りの研究

A5・614頁
¥18,540

書院造りと数奇屋造りについて永年にわたる研究の成果。(一)書院造りと数奇屋造りについて (二)君台観左右帳記の建築的研究 (三)君台観左右帳記の異本校注 (四)洛中洛外屏風の建築的研究

利休の茶 (復刻版)

A5・782頁
¥18,540

茶の湯のもつ深みと広がりを感じきそれを知り究めようとする。昭和16年北村透谷文学賞をうけた論文をもとに今回加筆された。利休の茶の真髄を探る名著。

堀口捨己歌集

A5・558頁
¥13,390

建築・庭の大家として知られる著者には、歌会始の召人に選ばれたほどの歌人としての一面がある。自選の和歌800首と珠玉のような随筆5点に、自作の絵・茶杓の写真等13点を配し、年代順に編集されたユニークな歌集。

【関連書】

堀口捨己 〈現代の建築家〉

SD(スペースデザイン)82年1月号の堀口捨己特集をハードカバーとした保存版です。堀口先生の作品・著作を理解するための格好の入門書となっております。

SD編集部編
A4変・176頁
¥3,300



鹿島出版会 〒107 東京都港区赤坂6-5-13
TEL (03) 5561-2551 FAX (03) 5561-2561

テクノスケープ 都市基盤の技術とデザイン

片木篤著
四六判・248頁 定価2,987円

鉄道、水路、上下水道、ガス等近代都市基盤を構成する要素を、移動する物、経路、起点・終点の3点に着目して、その技術とデザインを分析する。近代技術が生み出した新たな都市空間の特性を概観し、近代の枠組を問う試み。

庭園の詩学

C.W.ムーア、W.J.ミッチェル、
W.ターンブルJr共著 有岡孝訳
A5判・304頁 定価4,841円

主に中国、日本、イスラムの庭園を取り上げ、庭園の空間を構成する基本的手法を解明する。目次：①場所の精神、②デザイナーによってつくられる場所、③過去の場所(しつらい・収集・巡礼・パターン)、④私たちの場所

ビルディング・エンベロプ 建物の外装のデザインと技術

アランJ・ブルックス、クリス・クレグ共著
難波和彦・佐々木睦朗監訳
B5判・148頁 定価4,635円

本書は、建築デザインの今日的潮流と、先進的工法を新しい技術とともに紹介し、ここ10年の技術的な発展に関する総合的な最新情報を提供している。話題の33事例のデザインとディテールを豊富な写真・図面と簡潔な説明で概観する。

超級アジア・モダン 同時代としてのアジア建築

村松伸著
四六判・272頁 定価2,575円

本書はアジア各都市で活躍するアジアの若手建築家達の紹介を通して、急激に変貌を遂げつつある隣国の都市、建築界の状況を述べるもの。筆者は数年をかけて現地に取材し、足で歩いたアジア現代都市論にもなっている。

[SDライブラリー]①9

圏外からの建築 映画・写真・鏡・身体

ダイアナ・アグレスト著 大島哲蔵訳
A5判・260頁 定価3,708円

著者アグレストは、本書の9つの章を通して、映画、写真、鏡、身体を参照しながら、機能主義に代表される硬直化したモダニズム都市イデオロギーを批判する。現代の問題の根幹をなす論点が縦横に展開される。

架空旅行記

池内 紀著
四六判・200頁 定価2,575円

海の彼方の世界がまだ想像の域を出なかった時代、人々は様々な書物や事物から未知の世界を想像した。やがて交通の発達により「彼方の幻想の土地」に出かけて行く。幅広い知識に裏打ちされた著者の、「空想の旅」のエッセイ集。

建築語源考 技術はコトバなり

飯塚五郎蔵著
四六判・168頁 定価2,163円

建築のコトバは豊かで美しい。しかしそれは建築に携わる者にとってさえ耳なれぬものも多い。日本に伝わるその美しきコトバが著者の永年の経験から読み解かれていく。教養人の知的興味を誘うこと請合いのエッセイ集。図版多数。

都市と建築の パブリックスペース ヘルツベルハーの建築講義録

ヘルマン・ヘルツベルハー著 森島清太訳
B5判・272頁 定価6,901円

オランダを代表する現代建築の旗手ヘルツベルハーが、古今東西の名建築や自身の作品を例にあげ、魅力的な建築や活気あるスペースの設計法を講義する、まさに学生や建築設計者にとって格好なバイブルとなる必携の書！

人気急上昇

予約申込殺到!!

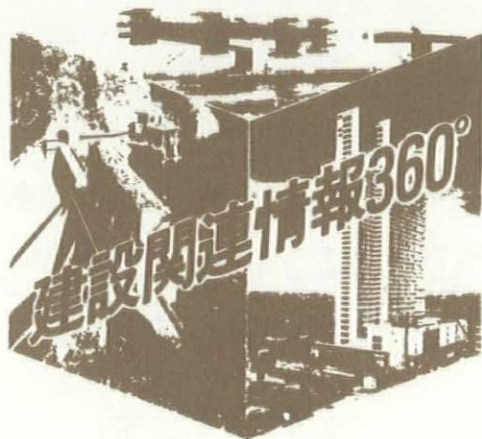
年間予約購読、郵送制

書店ではお求めになれません

月刊

ダルトンレポート

DALTON REPORT



9507号 目次

●特集●中建審が公共工事標準契約約款を勧告

- わいどあぐる ●豊かさ指標一働くら長野県、住むなら富山県/「病は気から」ーリウマチ治療に「笑い」が有効/ご存じ?ー「金カシ」企業が増加
- 霞が関ホットライン ●JV施工実績は出資比率20%から/完全失業率、最悪の3.2%を記録/ODA、4年連続世界一
- 阪神復興 ●神戸市東部臨海部地区に防災モデル都市120%/阪神地域活断層調査委、地盤構造解明へ初会合
- 列島を拓く ●最低価格下回り失格続出ー10者指名で9番札が落札/契約後VEコストダウン分50%を落札業者に還元ー東京電力
- ビッグ・プロジェクト進行中 ●東北新幹線・盛岡ー沼宮内でトンネル着工/閑空全体構想に資金、主体分離の2方式
- 学会・協会・業界 ●うっかりミス防止ー雇用・環境改善に事例集/ISO規格作成に欧州思惑見え隠れ
- こんな方法考えました ●砂不要/一新ドレーン工法にめど/雨水を一時的に地下貯留
- こんなモノ/つくりました ●粉塵出さず素早いはつり/回収ガラスから道路舗装材
- ハウジング ●ゴムで瓦のずれ防止/家庭内男性小便器が絶滅寸前

▶ 今月の「拾出し」 ◀ 耐震、免震採用建築、普及の兆し

建設マンのための気楽に読めるユニークな建設情報誌です。

- 忙しいあなたに代って必要な情報を収集・整理してお届けします。
- これさえ読んでいれば高度情報化社会で遅れをとることはありません。



□新規購読申込

SD

フリガナ
お名前

ご自宅 〒
住所

お勤め先
(職種)

該当の
ものに
○印を

ご専門
ご担当

建築 土木 機械 電気 事務 ほか
設計 施工 管理 営業 経理 ほか

購読期間(☑印をつけてください)

☐ 1年

☐ 3年

購読のお申し込みは今すぐに!
大変割安な定期購読料金です。

ただいま定期購読のお申込みを受付けています。
申込書用紙をきりとり、もれなくご記入のうえ、ハガキに
全面のり付け貼付し、下記までお送りください。
※お申込みは個人名でおねがいします。

購読申込書の送り先

〒107 東京都港区赤坂6-5-13

(株)鹿島出版会 情報システム事業部

ダルトンレポート読者係 ☎(03)5561-2553

●定期購読料 1年購読(12冊) 4,900円(税込)
(送料共) 3年購読(36冊) 9,800円(税込)

※購読料金のお支払いは、ダルトンレポート本誌に添付の
郵便振替用紙でお近くの郵便局からお払込みください。



9404 All Works of Yasufumi Kijima: Introduces posthumous works: Kamimuta Matsuo Shrine, Villa 'Coffin' Aso, YAS House, The Cue Saint Domes, Toryo High School, Nishizato Primary School, Nagatoro Youth Center 'Jeunesse', Toyoson Stonemason Museum, Competition Design, etc. ¥ 3,000



9405 Modern Architecture of Eastern Germany: Focus on Expressionist architecture: H. Poelzig; Talsperre, E. Mendelsohn; Hutkabrik, Einsteinurm, B. Taut; Grabmal Wissinger, Schulkomplex am Nordnerplatz, W. Gropius; Bauhaus, J. Giesing; August-Bebel Realshule, etc. ¥ 1,950



9406 Art in the Workplace: Observes and verifies 'Space for Contemporary Art' SD9103 and 'Art and public Space' SD9211, this is the third in the series investigating relations between art and space. Text: Fumio Nanjo, Dana Friis-Hansen. Interview: Marjory Jacobson. ¥ 2,500



9407 The Works of Peter Walker: Minimalism and Landscape Architecture; Introduces Peter Walker William Johnson and Partners' main works and future projects: Tokio Marin Oyama Training Center, Center for the Advanced Science and Technology, Marugame Station Plaza, IBM Japan Makuhari, Solana, Hotel Kempinsky, Europa-Haus, Longacres Park, etc. ¥ 2,200



9408 Massimiliano Fuksas: His recent works; School Saint-Exupery, Graffiti's Museum of Niaux's Cave, Brest City Center university, Sports Complex, Housing, Parking, etc. Text; Doriana O. Mandrelli, Otto Steidle, Hideto Horiike. **Rumanian Orthodox Churches in Mordovia:** Four churches built 16th century. Photos; Takeshi Taira. Text; Yoshi Yamazaki, Riichi Miyake. ¥ 1,950



9409 Ideas and Approaches to Architecture and the City: A New U.S. East Coast Movement; Introduces 11 architects. B. Shirdel / J. Kipnis, Michael Sorkin Studio, S. de Martino, A. Wall, RAAUm, W. Jones, A. Zago, Pollari x Somol, G. Rynn, D. Garofalo, M. Rakatansky. Texts; Tsuyoshi Matsuhata. **Recent Work by TAO ARCHITECTS / Shuntaro Noda:** Photos; Kouji Horiuchi, Text; Youichi Iijima. ¥ 1,950



9410 Torroja's Legacy of Structure and Space: The contemporary meaning of Eduardo Torroja. Works: Madrid Racecourse at Zarzuela, Market at Algeciras, Pont de Suert Church, etc. Discussion; Norihide Imagawa, Keiichi Irie. **Rebirth As a City of the Arts: Gibellina Nuova, Italy:** Urban development and architecture in Italy. Photos, Texts and Interviews; Masaru Miyawaki. ¥ 1,950



9411 Airport Architecture as the Nexus of the City: Featuring Kansai International Airport Passenger Terminal Bldg. And 21 airport terminal buildings in the world; Stansted, Denver, Chicago O'Hare, Stuttgart, San Pablo, King Abdul Aziz in Jeddah, New Seoul Metropolitan, Chek Lap Kok in Hong Kong, etc. Texts; Deyan Sudjic, Paul Andreu, Hiroyoshi Yamada, Noriaki Okabe, etc. ¥ 3,500



9412 SD Review 1994: Featuring SD Review 1994: The 13th Exhibition of Winning Architectural Models and Drawings. Text: Naoyuki Takashima, etc. **International Collaboration Project: The Children's Village in Oswiecim:** Architect: Mario Botta, Fumio Maki, etc. **Projet pour La Chapelle de St. Viogor de Mieux par Takubo 2.** ¥ 1,950



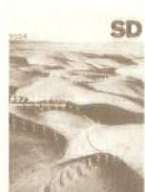
9501 Riken Yamamoto: Introducing his works for last 5 years. Ryokuentoshi=Inter-Junction City, Takashimacho Gate of the Yokohama Expo'89, Day Care Center for the Geriatric Patients, Junior High School in Iwadeyama, House in Kamakura, House in Okayama, etc. Text by Riken Yamamoto, tom Heneghan, Motomu Uno. ¥ 3,000



9502 Baroque Architecture in Sicily and Lecce: Features the distinctive Baroque style resulting from the mingling of Roman Baroque and the indigenous ancient Grecian and Hellenistic cultures. Introduces Palazzo Spadaro, etc. Photos: Ichiro Ono. Text: Hirohide Yakeyama, Masanobu Hasegawa, Satoshi Okada. ¥ 1,950



9503 Multi-unit Housing Today: Introduce architects who have made many multi-unit housing recently and their works. Masahiko Araki: Living Alley, Takao Endo: Higashi-Osaka Yoshita Public Housing Complex, Hidetoshi Ohno: YKK Namerikawa Dormitory, Yuzuru Tominaga: Shinchi Housing-C, Yasumitsu Matsunaga: Project 951, Makoto Motokura: Seikousou. ¥ 1,950



9504 Scenes from the Technoscape: Focus some scenes or landscape constructed by industrial facilities, civil engineering structures, etc. Introduce Wind Firm, The Thames Barrier, The Arecibo Observatory, The Kurobe Dam, Shiobara Hydro-Electric Power Station, Kasai Sewage Processing Plant, Trans-Tokyo Bay Highway, Drilling Platform, Japan Microgravity Center, Circular Farm, etc. ¥ 3,000



9405 Mega Architecture: Recent Works of Paul Andreu: Introduces some of Andreu's many monumentalscale buildings, railway stations, sports stadiums, and other works. Feature on **The Creation of the Foreign Settlement in Kobe and Its Development.** ¥ 1,950



9506 The Potential for Using Computers in Architecture: Examines how architecture is being influenced by the use of computers. Architects: Neil Denari, Peter Eisenman, Keiichi Irie, Toyo Ito, Hani Rashid, ARX, Kengo Kuma, Makoto Sei Watanabe, etc.. **Mysterious Design Drawing Exhibition:** T.Ara, F.Enomoto, S.Hisada, N. Iijima, E. Sottsass, S.uchida, etc.. ¥ 1,950



9507 Takahiko Yanagisawa: Art Museum Space and Detail: Features five museums by Takahiko Yanagisawa, who won the competition for the Second National Theater in 1986. Museums introduced: Utsubo Kubota Memorial Museum; Museum of Contemporary Art, Tokyo; Kazumasa Nakagawa Art Museum, Manazuru; Kiriama City Museum of Art; etc.. ¥ 2,700

Space Design published its first issue in 1965 as a monthly journal for a general readership introducing noteworthy achievements and leading works in the fields of architecture, urban problems, design, and the fine arts. The journal has established a solid reputation over the years in the fields of architecture and design. It enjoys the support of a broad readership in an age when up-to-date information on contemporary design, urban planning, and architecture is in heavy demand. **SD** endeavors to make its features and articles ever richer in content, focusing attention on the methodological, and aesthetic themes of modern architecture, the city, design, and the arts. The text of **SD** is mainly in Japanese, but in certain cases English translations or summaries are provided for feature articles.

Send your order for subscriptions to **Space Design** and/or for back issues or hardcover editions by:

Filling in the order card below and faxing it to:
Space Design: 81-3-5561-2560

Or mail the card to:
Subscriptions Department
Kajima Institute Publishing Co., Ltd.
6-5-13 Akasaka, Minato-ku,
Tokyo 107, Japan
tel: 81-3-5561-2550

An invoice will be sent immediately. Upon receipt of the invoice, you may pay by check or international money order or bank check.

Order Card

Name (in block letters please):

Address:

Fax number (if available):

Occupation:

Please check one of the options below:

☐ Please enter my SUBSCRIPTION to
Space Design,
starting in _____, 1994

	sea mail	air mail
12 issues	¥30,000	¥55,000
24 issues	¥50,000	¥80,000

Price includes postage and bank charges.

☐ Please process my order for the following BACK ISSUES and/or HARDCOVER EDITIONS of SD:

The invoice includes:

1. Price of the publication
2. Bank charges(¥1,500 per order)
3. Postage(determined upon receipt of order)

Alvar Aalto

A special comprehensive collection of celebrated architect Alvar Aalto's major works. Aalto's Design Vocabulary, by Akira Mutoh / Chronological Review of A. Aalto's Life : 1898-1976 / Worldwide Distribution of Alvar Aalto's Works ¥3,090

Tadao Ando 2

His 21 works since 1981 including Church with the Light are classified into five categories and introduced at once here. The 10-meter long drawing of Nakanoshima Project lets the readers feel his vigorous approach to architecture. ¥4,800

Arata Isozaki 2

Introduces whole of Isozaki's major works, 1976-1984, especially his shocking work : Tsukuba Center Building. Ministry of Foreign Affairs of Saudi Arabia, MOCA, Blick of Flats, Berlin, Okanoyama Graphic Art Museum, ¥4,944

Kiyonori Kikutake

Collection of Metabolist Kiyonori Kikutake's works from the early years to 1980 : Architecture of The Third Generation, On the Notion of Replaceability, Phase of Methodological Search, Data, Location of Works ¥3,090

Kisho Kurokawa 2

13 major works for these 10 years, including Hiroshima City Museum of Contemporary Art which won 1990 The Prize of the Architectural Institute of Japan, and 2 other Museums are introduced. ¥4,300

Seiichi Shirai

Introduces a collection of the gem-like works by Seiichi Shirai, an architect of proud loneliness. Kaisetsu-kan, Noa Building, Sei-Akira-kan, Sasetsuken, Kohakuan, etc. Essays by Arata Isozaki, Ichiro Haryuu, Ikuma Shirai ¥ 3,605

Atelier Zo

Presents the first collection of the works by Atelier Zo who has continuously brought forth fresh works by their original formative ideas. Nago City Hall, Shinsyukan Community Center, etc. Essay by Hiroshi Aramata ¥4,000

Kenzo Tange 3

29 projects are introduced at a stroke so that his footwork in 1980's can be seen. Also, the noticeable new Tokyo City Hall is introduced through many drawings and photographs of new model. Full English text. ¥4,100

Fumihiko Maki 2

Presents the second collection of Maki's works which show his activities in 1980s. Spiral, Keio University Hiyoshi Library, Fujisawa Municipal Gymnasium, Hillside Plaza, Tokyo Metropolitan Gymnasium, etc. ¥4,326

Toyo Ito

9 projects of his semi-permeable architectures such as restaurant NOMAD and Silver Hut and 11 projects of Transformations by Light are introduced. The Shinorama Space by Kishin Shinoyama shows White U. ¥3,900

Shin Takamatsu

All of his major works including Kirin Plaza Osaka which won 1988 The Prize of the Architectural Institute of Japan are introduced. His working field in which he has continuously been creating his sharp works can be observed. ¥3,800

Kunihiko Hayakawa

His original pastel-colored works such as ATRIUM and STEPS give the architectures allegro rhythm and feast one's eyes. His works and projects for 10 years since 1978 show his world. ¥4,300

Kazuhiro Ishii

His Sukiya-village which won 1990 The Prize of the Architectural Institute of Japan and 51 other works introduce his method of composition. ¥4,300

The Expressionist Architecture of Germany

Meaning of the Expressionism which is the mother of the modern architectures and has influence on the contemporary ones is introduced by 12 architects' works. ¥3,300

Wooden Architecture Today 1989

Introduces works of Europe, mainly German, Swiss, and French, as well as of the United States, Australia, and Japan. Works in Japan include those by Shoji Yoh, TAKE-9, Hideaki Katsura and others. ¥3,708

Bruno Taut

Introduces his activities mostly while staying in Japan 1933-36. Features in memory of Taut in 40th year of his death. Architect's Own House Istanbul, Housing on Erich-Weinert Strasse, etc. Taut's Handicraft and Books ¥2,575

Ecole des Beaux-Arts and its Glorious Tradition

Updated: Essays: History and Credo, Thought Backbone/ On the Grand Prix : List of Recipients and their Presentations/ Genealogy of its Ateliers/ Collections : Notre-Dame at Lorette, Opera Theater, Paris, etc. ¥2,575

Details by Maki & Associates

Shows detail at Forum TEPIA, a showcase of high technology using a variety of new materials. The work features studies in surface, point, and line and develops numerous types of detail. ¥6,800

Kim, Swoo Geun

Introduces his 30 projects, mainly in Korea. Masan Cathedral, Korean Overseas Development Corporation Building, Art center of Korean Cultural and Arts Foundation, Seoul Sports Complex, Nam Dae Mun Market Redevelopment Plan, etc. ¥3,090

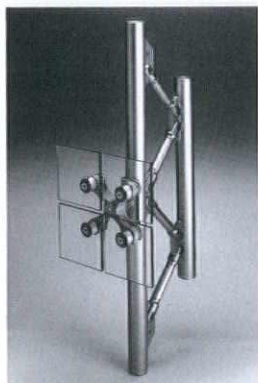
Architects Own Houses of the World

Introduces famous architects' own houses of the World. Architects: Richard Foster, Frank Gehry, Don Hisaka, Wilhelm Holzbauer, Michael Hopkins, Barton Myers, Christopher Owen, Arthur Erickson, Ulrick Franzen, Paul Gray, etc. ¥4,944

カーテンウォール

D・P・G構法カーテンウォール アルミトラス

新日軽株式会社



新日軽では、開放的な大空間をプランニングできる、高強度アルミ型材のD・P・G構法（特許出願中）による強化透明ガラスカーテンウォールを新規開発し、新発売した。また、同時に高強度アルミ金物によるアルミトラス（特許出願中）を新発売した。

特長

- ①強化ガラスの支持金物は、耐候性、耐食性に優れた高強度アルミ型材を使用している。
 - ②高強度アルミの大型押出し型材を使用し、高い精度を実現。独自のメタリックなデザインを可能にした。
 - ③アルマイト仕上げの支持金物は高い強度性を有しながら、従来の金物にはない透明ガラスとのマッチングを表現した。
 - ④強化ガラスを含めたトータル受注である。
 - ⑤諸性能および安全性を同社の風洞実験で確認済み。
 - ⑥高強度アルミを使用したバックマリオンとして、高さ10mに対応可能なアルミ製トラスマリオンを同時に発売する。D・P・G金物と組合わせてトータルデザインできるアルミ製トラスマリオンである。
- 価格（D・P・G本体とアルミトラスとのセット価格）
ガラス基本モジュール、W×H=2,000mm×2,000mmにおける価格 170,000円/㎡より

新日軽株式会社 ビル建材第一事業本部
東京都江東区木場2丁目7番23号
〒135 Tel 03-3820-2354

エクステリア

レークポート カーブポート サーフポート サイクルポート

トステム株式会社



トステムでは、アクリルタイプのカーポートでは業界で初めて20万円を切った「レークポート」、R形状の「カーブポート」、波板タイプの「サーフポート」、自転車・オートバイ専用の「サイクルポート」など新型カーポート4機種を新発売した。

レークポート（シンプルベーシックなフラットタイプ）

- ①アクリルタイプで、10万円台の低価格。
- ②ノンビス式屋根おさえて施工を省力化。
- ③2.5mm厚のアクリル板を使用。
- ④カラーは、ブロンズ、ブラック。

カーブポート（R形状のアクリルタイプ）

- ①低価格。ノンビス式屋根おさえて施工を省力化。
- ②2.5mm厚のアクリル板を使用。

サーフポート（波板タイプ）

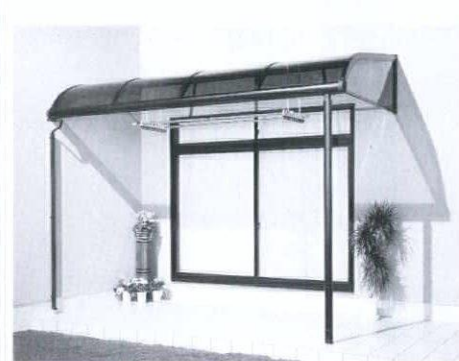
- ①初の方柱なし2本柱タイプ。
 - ②雨樋（角樋）を標準装備。
- 上記3タイプに、H2,300mmのハイルーフ専用柱を用意。
M合掌、Y合掌 縦連棟可能である。サイドスクリーン、補助柱セットをオプションで用意。また、4タイプとも衝撃に強いポリカーボネート屋根材を規格化。

トステム株式会社 広報部
東京都江東区大島2丁目1番1号
〒136 Tel 03-3638-8115

テラス・バルコニー

アルーネ フラーネ ジュリオ

三協アルミニウム工業株式会社



三協アルミニウム工業では、室内外と一体化した開放感溢れる住空間を演出するウォールエクステリア、アクリルテラス、「アルーネ」「フラーネ」とバルコニー、「ジュリオ」の袖壁タイプを新発売した。「アルーネ」「フラーネ」、「ジュリオ」とも柱付き式と柱なし式の2タイプを用意し、新築・既築を問わず、目的・設置場所に応じた自由な設計プランに対応する。豊富なデザイン・カラー・サイズ・オプションを揃えている。

特長

- ①住宅の壁にはさまれた部分、入隅部など、従来のデッドスペースを有効で快適なスペースに活用する。
- ②施工が困難で高額な費用のかかる袖壁納まりのバルコニー・テラスを低価格で提供する。
- ③バルコニーのジュリオは、住宅の外壁材と同じパネルの使用が可能で、外壁との一体感を高める。
- ④テラス「アルーネ」「フラーネ」とバルコニー「ジュリオ」を組合わせても使用できる。

価格（写真タイプ）

153,900円

三協アルミニウム工業株式会社 広報課
富山県高岡市早川70番
〒933 Tel 0766-20-2332

●

張床

ラルゴマーブル

●

株式会社タジマ



㈱タジマでは、コンポジションビニル床タイル、ラルゴマーブルを新発売した。ラルゴマーブルは、エコロジカルな素材感と色彩が落ち着いたアメニティな雰囲気演出する、ビニル床タイルである。商業施設の売場、通路など幅広く使用できる。

材質区分：コンポジションビニル床タイルCTS

寸法：2.0mm（厚さ）×457.2mm×457.2mm

色数：14色

梱包：25枚/ケース

価格：3,500円/㎡（工事費別）

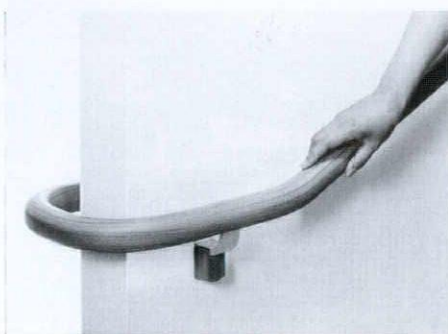
●

手すり

ネオウッド

●

ナカ工業株式会社



ナカ工業㈱では、特殊樹脂に新素材を配合した木目調の室内用手すりNEO WOOD（ネオウッド）を新発売した。

特長

- ①特殊樹脂に超微粒木粉（ウッドパウダー）を配合し、木の質感に樹脂の特性をプラスしている。
- ②天然木では困難な曲げ加工が自在で、連続した手すりが可能である。
- ③天然木と同じ温もりがあり、ソフトな触感で手にやさしい手すりである。
- ④笠木受（芯材）はアルミニウム合金で、天然木では不安な直径（34mm・40mm）でも十分な強度・安全性がある。（BL認定品）
- ⑤鮮明な木目柄が均一に実現できる。
- ⑥抗菌剤入りでカビや病原菌をシャットアウトする清潔な手すり。
- ⑦壁面廊下手すり（ブラケット仕様）や階段手すり（立子仕様）などに対応可能な豊富な部品で構成されている。

価格

O-40M 14,900円（1m当り壁面仕様・施工費別）

O-34M 13,400円（" "）

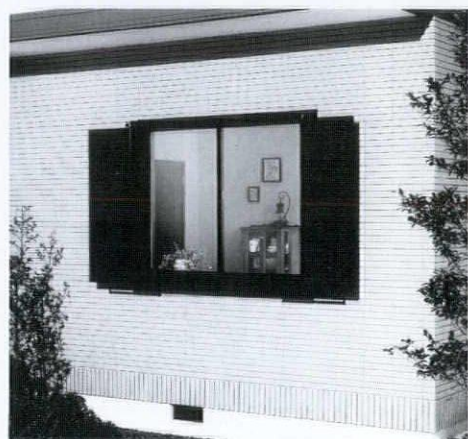
●

出窓

折雨戸付プチ出窓エディタス

●

立山アルミニウム工業株式会社



レンガやタイルなどの重厚な外観にもバランスよく調和するグランドフレームの窓として、当社が昨年発売した、プチ出窓エディタスシリーズに折雨戸付プチ出窓エディタスを加え、新発売した。

特長

- ①タイル調などの外壁に調和する、太いフレームをもった存在感のある窓。室内側に約210mmの出幅をもった適度な出窓が、個性的な窓まわりを演出する。
- ②枠と一体化し、スペースを損なわないブラインドボックス・ブラインドを用意。
- ③単板ガラスタイプに加え、複層ガラスタイプも用意し、住居性を高める。
- ④ブロンズ・ホワイト・ブラックの3色を揃え、カラーコーディネートに応える。
- ⑤雨戸は、4つの角度で固定され、あおり止めにより雨戸板のバタつきを防ぐ。
- ⑦雨戸板は、TEDR型とTEDRD型（断熱タイプ）の2タイプ。
- ⑧雨戸板を閉めるとき扱い易いレバータイプの引手と、框部引手の2タイプ。

価格（写真タイプ）

197,700円

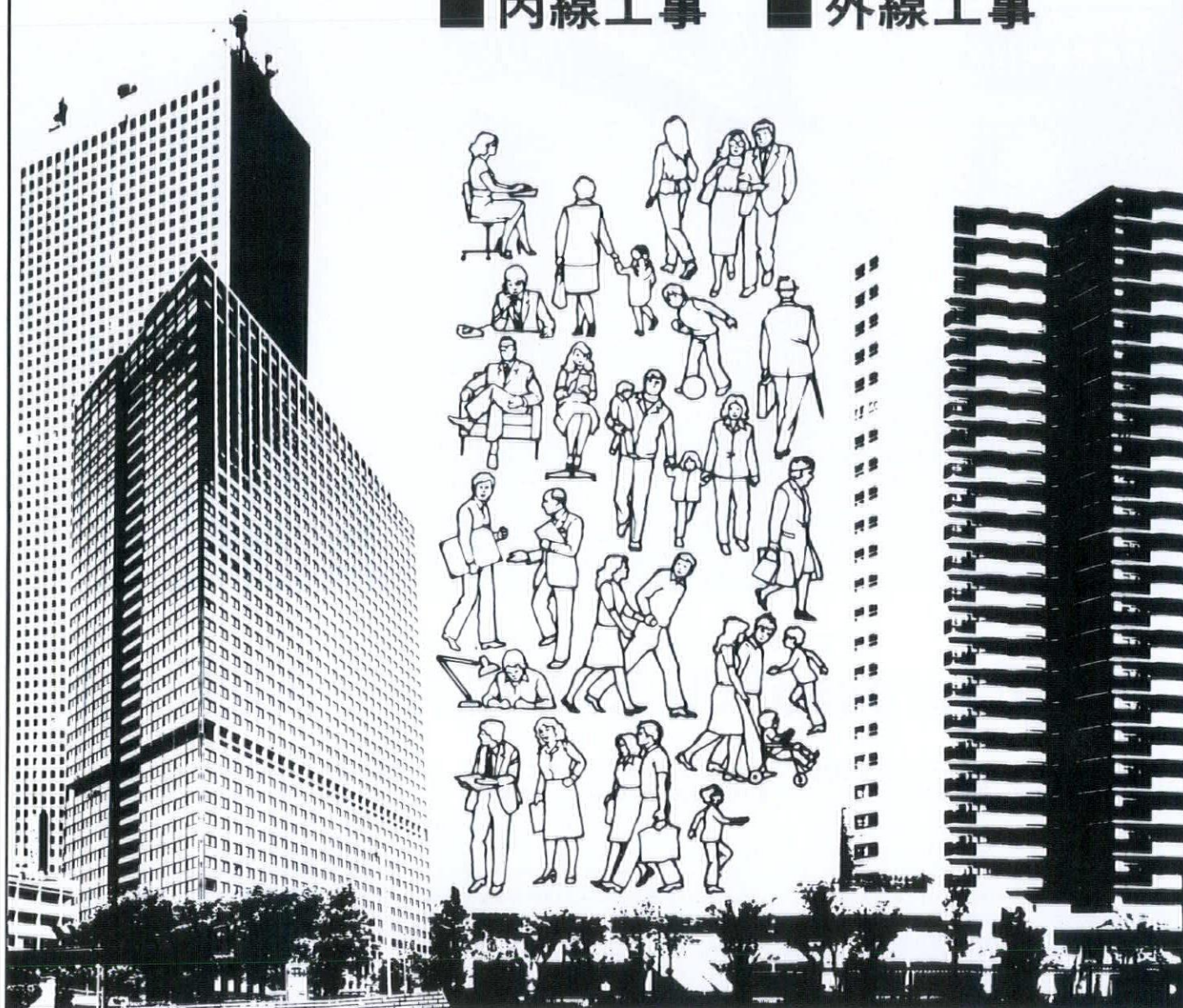
株式会社タジマ 営業企画室
東京都千代田区岩本町3丁目11番13号
〒101 Tel 03-5821-7731

ナカ工業株式会社 営業推進部
東京都千代田区麹町3番4号
〒100 Tel 03-5211-0731

立山アルミニウム工業株式会社 住宅建材事業部
富山県高岡市早川550番地
〒933 Tel 0766-20-3559

技術と伝統の...

■ 内線工事 ■ 外線工事



東光電気工事株式会社

取締役社長 江 原 景

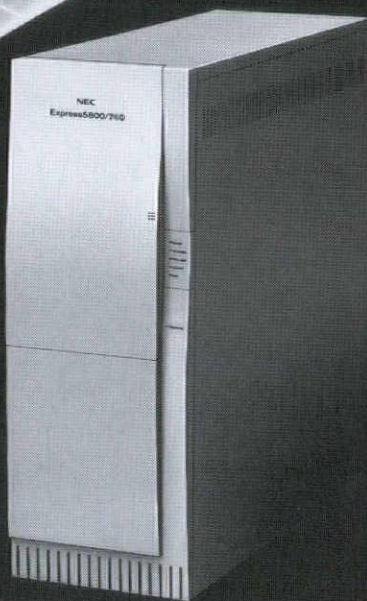
東京都千代田区西神田 1 - 4 - 5 〒101 電話／東京 3292-2111

支社所在地／札幌・仙台・千葉・丸の内(東京)・新宿(東京)・横浜・名古屋・大阪・福岡

Expressサーバに新しいパワー。

Windows NT™サーバで、オフィスサーバの資産を
活かせる時代がついに始まった。

オープンシステムをスムーズに
構築するために、オフィスサーバの
安定性はもちろん、使い慣れている情報資産も
継承できるWindows NT™サーバがほしい。
この声に応えるサーバマシンが
Express5800シリーズから誕生。



これがオープン発想へのNECの解答です。

Express5800 モデル700シリーズ誕生。

Windows NT™ Server 3.5を搭載。 最新のオープン環境を提供。

優れた信頼性、高度なネットワーク機能、万全のセキュリティ機能を備えたマイクロソフト社の最新ネットワークOS「Windows NT™ Server 3.5」を採用。オープンなクライアント・サーバシステムを安心して構築することができる最新のプラットフォームを提供します。これからのシステム構築に最適なサーバの登場です。

RISCプロセッサの採用により、 ハイ・コストパフォーマンスを実現。

全モデル64ビット高速RISCプロセッサR4400MCを採用し、ハイ・コストパフォーマンスを実現します。また、モデル770ではマルチプロセッシング構成でさらに優れたパフォーマンスを発揮します。さらに基幹業務処理に威力を発揮するRAID3のディスクアレイ装置も提供しています。

オフィスサーバ資産もフル活用。 オープンシステムへの移行もスムーズに実現。

従来のアプリケーションソフトウェアやデータ、操作性などオフィスサーバの資産をそのまま活用できるので、オープンシステム導入の不安も解消。もちろん、ラインプリンタやPOS・POT・OCRなどの周辺機器との接続も継承します。さらに、バックアップ装置・無停電電源装置・自動電源制御装置などの標準サポートでオフィスサーバの持つ、優れた信頼性・運用性も継承します。

*モデル730はオプション

Express5800/700シリーズ Windows NT™ Server 3.5対応

Express5800/730

■CPU: R4400MC (150MHz)
■メモリ(ECC): 32Mバイト(最大128Mバイト)
■ディスク: 540Mバイト(最大1104Gバイト)
■拡張スロット: PCIバスx2, EISAバスx3

Express5800/740

■CPU: R4400MC (150MHz)
■メモリ(ECC): 32Mバイト(最大16Mバイト)
■ディスク: 1.05Gバイト(最大44.1Gバイト)
■拡張スロット: PCIバスx2, EISAバスx5

Express5800/750

■CPU: R4400MC (150MHz)
■メモリ(ECC): 48Mバイト(最大512Mバイト)
■ディスク: 2.1Gバイト(最大56.7Gバイト)
■拡張スロット: PCIバスx2, EISAバスx7

Express5800/760

■CPU: R4400MC (200MHz)
■メモリ(ECC): 64Mバイト(最大512Mバイト)
■ディスク: 4.2Gバイト(最大172.2Gバイト)
■拡張スロット: PCIバスx2, EISAバスx7

Express5800/770

■CPU: R4400MC (200MHz) x2
■メモリ(ECC): 64Mバイト(最大512Mバイト)
■ディスク: 4.2Gバイト(最大172.2Gバイト)
■拡張スロット: PCIバスx2, EISAバスx7

あらゆるパソコンをパワフルにネットワークする。

Expressサーバ

※Windows NT は米国マイクロソフト社の登録商標です。 ※Microsoft は米国マイクロソフト社の米国およびその他の国における登録商標です。 ※「Windows NT Server 3.5」の正式名称は「Microsoft Windows NT Server Network Operating System Version 3.5」です。お問い合わせは、NECワークステーション・サーバ販売推進本部へ。TEL 03(3798)6282 製品に関する技術的なお問い合わせは、58インフォメーションセンターへ。TEL 03(5232)5800受付時間 月～金(祝日を除く)10:00～17:00

FAX情報サービス
03(3454)4225

製品の内容を今すぐ、お知りになりたい方へ

- ①お手持ちのFAXから、左記番号にダイヤルして下さい。
- ②音声ガイドに従って、「58701」をダイヤルして下さい。
- ③スタートボタンを押し、受話器をおいて、お待ち下さい。

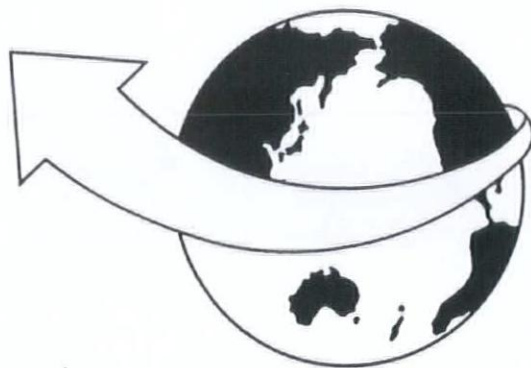
Express 5800/700シリーズのカatalogを差し上げます。

FAX.03(3798)6673

お名前、年齢、貴社名、所属、お役職、貴社所在地、お電話番号、業種名、「Express 5800/700シリーズのカatalog希望」と明記の上、上記ナンバーにFAXをお送り下さい。

未来に向かって...

限りある資源
限りある空間の中で
より快適な環境づくりの
ために努力しています。



●営業品目

空気調和・冷暖房・給排水・衛生設備・設計施工



株式会社朝日工業社

本社・東京支社 〒105 東京都港区浜松町1-25-7 電話 03(3434)5711
大 阪 支 社 〒532 大阪市淀川区加島1-58-59 電話 06(302)2273
支 店 北海道／東北／北関東／横浜／名古屋／中国／九州



奥山化学工業株式会社

本 社 東京都中央区銀座8-4-9 奥山ビル TEL 03(3571)2703 代 FAX 03(3571)0264
大阪事務所 TEL 06(391)1081-2 FAX 06(395)2109 名古屋出張所 TEL 052(811)3660
横浜営業所 TEL 045(320)4832 FAX 045(320)4765 厚木出張所 TEL 0462(21)1761 FAX 0462(23)1341
埼玉営業所 TEL 048(774)2845-6 茨城出張所 TEL 0292(28)0878 FAX 0292(28)2614

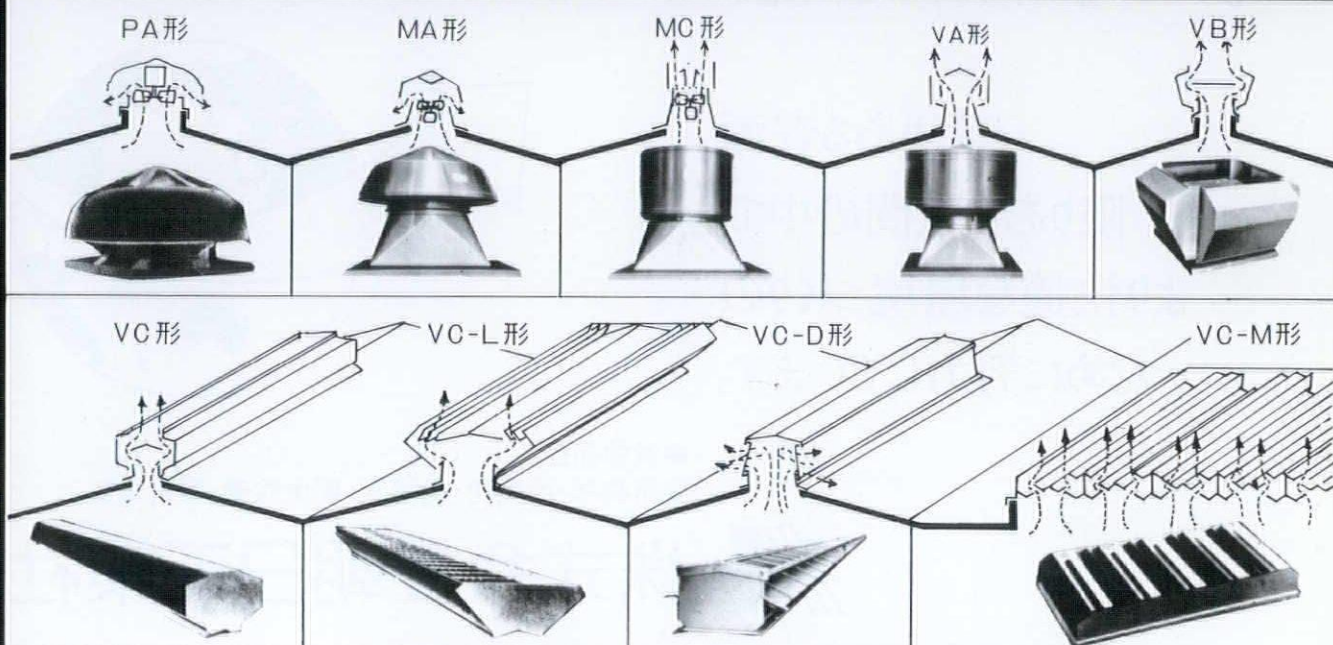
テトカッパー防水層

カッパー防水帯
コーパータイト・オクロン防水帯

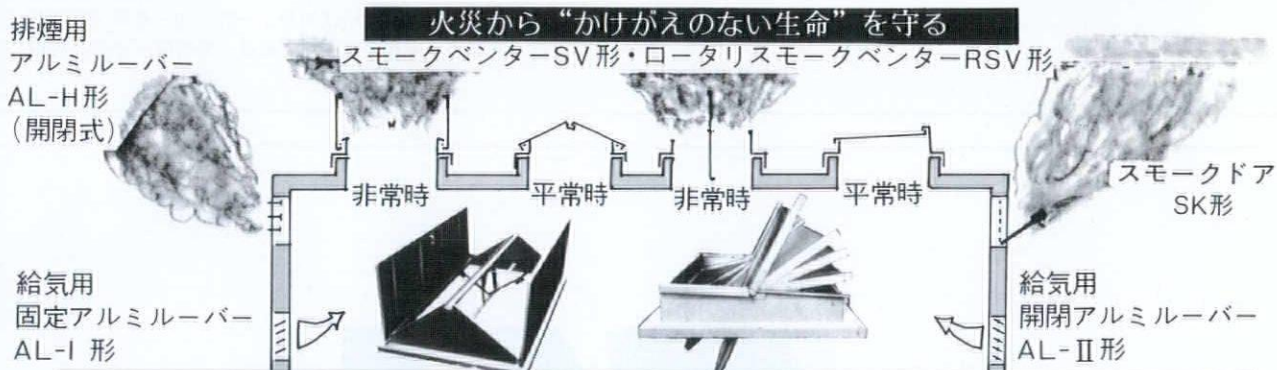
坂本商会は創業80年 換気・排煙・採光の専門メーカーです

“自然の風”を効率よく招く坂本式ルーフベンチレータ群

強制換気・自然換気装置

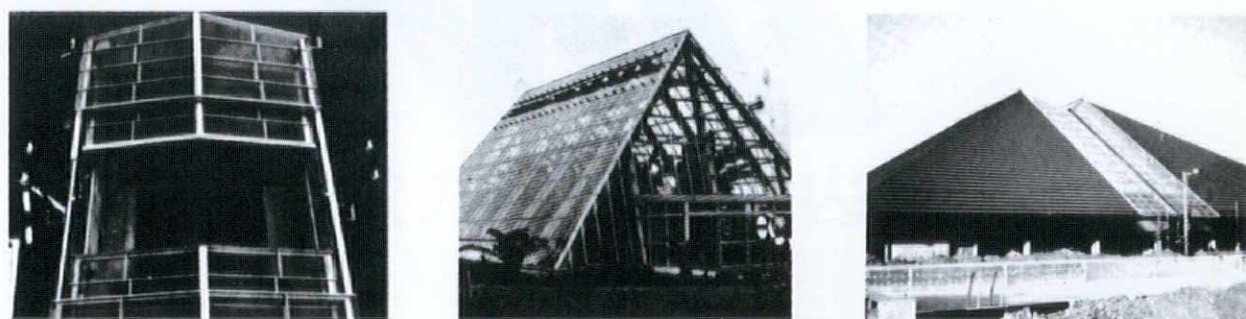


排煙・ルーバー装置



採光装置

“太陽の恩恵”を全身でウケとめる坂本式スカイライト



株式会社 坂 本 商 会

本 社 東京都中央区日本橋2-16-12(江戸ニビル) 〒103 電話 東京 (03)3271-5591(代)
 松戸工場 千葉県松戸市松飛台420番地 〒270 電話 松戸 (0473)87-6595(代)
 技術研究所 千葉県松戸市松飛台217番地 〒270 電話 松戸 (0473)87-3148
 施工部 東京都墨田区東向島2丁目15番11号 〒131 電話 東京 (03)3619-2221(代)

SD誌に広告をお申込みの際は下記広告代理店にご用命ください（五十音順）

東京——東京都中央区銀座8-2-1
新田ビル (3572) 3381
FAX (3572) 3590
大阪——大阪市北区西天満3-6-8
笹屋ビル06 (362) 6515
FAX 06 (365) 6052

東京——東京都文京区湯島2-30-8
(3818) 1961
FAX 03(3818)1968
大阪——大阪市中央区淡路町1-4-9
昭栄ビル06 (231) 4548
FAX 06 (227) 0268

東京都中央区八丁堀2-1-10
ハヤシビル (3552) 8247(代)
FAX (3552) 8249

大阪——大阪市北区浪花町14-25
日本生命天六ビル06 (379) 1791
東京——東京都千代田区岩本町2-5-12
神田ポンピアンビル (3863) 6011(代)
名古屋——名古屋市中区錦2-2-13
名古屋センタービル052 (221) 7641(代)

ア	(株)朝日工業社	A19
エ	(株)エドラス	表4
オ	大崎電気工業(株)	A1
	奥山化工業(株)	A19
カ	(株)関電工	A3
	鹿島	A4・A5
	軽井沢ホテル鹿島ノ森	A6
	川崎電気(株)	95
サ	三機工業(株)	89
	サンエントロジー東京	94
	(株)坂本商会	A20
ス	住友電設(株)	A11
タ	高砂熱学工業(株)	表3
	大興物産(株)	A7
	大栄電気(株)	A12
チ	(株)中電工	A12
ト	(株)東芝	A22
	(株)トーエネック	A13
	東洋熱工業(株)	97
	東光電気工事(株)	A17
ニ	日新工業(株)	A9
	(株)西原衛生工業所	A10
	日本バルカー工業(株)	A13
	日本電気(株)	A18
ヒ	日立電線(株)	96
フ	富士電機(株)	96
ホ	ホテルイースト21	A8
マ	松下電器産業(株)	A2
ミ	三菱電機(株)	表2
ヤ	矢崎総業(株)	A14
	(株)ヤナセ	90
	山田照明(株)	98

TOSHIBA

エス&エー・エレクトロニクス

E&Eの東芝

優しくされて、人は輝やく——
人と環境のあたたかなふれあい。
ルミナスの美学が、ここにある。

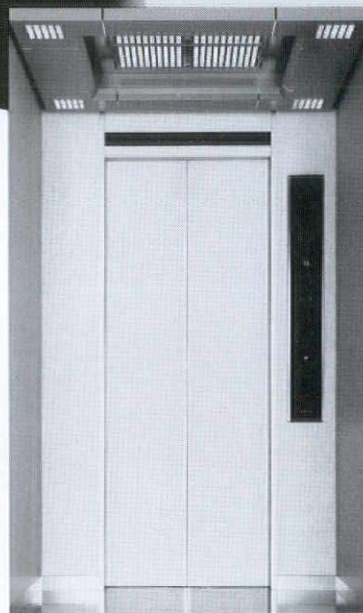
ルミナス・アメニティ。

- 人と環境の美しい調和をモチーフに設計された、ゆとり感覚あふれるニューデザイン。
- 快適な移動のために情報システムで制御された数々のインテリジェント機能を搭載。
- ヘリカルギヤを新採用し、大幅な省エネルギー化とランニングコストの低減化を実現。
- IGBTの採用と制御回路のデジタル化により、より静粛で滑らかな走行性能を発揮。

——人と環境のあたたかなふれあい——

——東芝ニューコンセプト標準形エレベーター——

エレメイト ルミナス・
Luminous



●お問い合わせは… 株式会社 **東芝 昇降機事業部** 本社 〒105-01 東京都港区芝浦1-1-1(東芝ビルディング) ☎(03)3457-4613

北海道支社(011)214-2451 東北支社(022)264-7640~1 東関東支社(043)299-1017 神奈川支社(045)664-8611 北陸支社(0762)24-2815 中部支社(052)564-8510~4
関西支社(06)440-2261~3 中国支社(082)246-3090~1 四国支社(0878)25-2440~2 九州支社(092)735-3056