



Rockefeller Center, 2001
©Hiroshi Sugimoto

ARCHITORIUM

OBAYASHI DESIGN PROJECTS

VOL.03

ARCHITORIUM

OBAYASHI DESIGN PROJECTS

VOL.03

建築作品 - ARCHITECTURE

それを創り出す人、設計者 - HITO

その情報が集う場 - ATRIUM

ARCHITORIUM(アーキトリウム)は

大林組設計部の建築作品と設計者を紹介します

feature 都市に恋して

Prologue

東京は広い。世界中の大都市と比較しても、明らかに広い。物理的にも、感覚的にも広い。例えばニューヨークと単純に面積を比較すると、東京都心(西は山手通りから東は隅田川まで)はニューヨーク(セントラルパークの北側からバッテリーパークまで)の約2倍である。ただ、東京が広いのは物理的な大きさの違いだけであろうか?

ニューヨークの面白さはその街並みの途切れのない連続性にある。今から30年以上前、私が初めて“都市に恋した”のもこの街だった。何よりも、歩いていて飽きない。ミッドタウン、ヴァレージ、ソーホー、チャイナタウンなど、人種、文化のダイバーシティが時間をかけて都市に溶け込み、新たな空間のダイバーシティを産み出す。そしてそれぞれに特色を持った街並み、コミュニティがつながり、一つの都市の中で連続した異なる体験をもたらす。建築を勉強しに行って、そんな都市空間に魅了された。

果たして東京は? 確かに東京の中にも特色を持ったエリアが存在する。

浅草、神田、銀座、青山、代官山などなど。しかし、これらの街はほとんどが「点」で散らばっていて、それぞれをつなぐ経路はどこもみな個性のない中小雑居ビルが立ち並ぶ同じような街並みで、街としての連続性などなく、都市内の距離感が際立っている。もちろん、そこを歩いて移動する気にならなない。

都市空間における建築のコンテクスチュアリズムvsオリジナリティ。建築設計者の永遠の命題であり、簡単に正解が見つけれられるとは思わない。それでも我々は都市で建築を創り続ける。日本の都市において、今ある「点」を「線」でつなぎ、更には「面」となる都市にすることができるのか。都市に恋する建築設計者の使命はまだまだ尽きない。

株式会社大林組 執行役員 設計本部長 賀持剛一
 1983年早稲田大学理工学部建築学科卒 / 1983年大林組入社
 / 1989年ペンシルバニア大学大学院修士課程修了
 / 本社設計本部 副本部長兼本部長室長を経て、2018年3月から現職



WEB ARCHITORIUM



CONTENTS

06	Link+ 都市の未来に想いを馳せる	杉本博司氏 × 大林組設計部
16	FEATURE 1 「なんば」をつくる	なんばスカイオ なんばパークス 南海なんば第一ビル Zepp Namba (Osaka)
24	FEATURE 2 青山に魅せられる	エイベックスビル パークコート青山 ザタワー
34	WORKS 1 たたずむ 白	oak神田鍛冶町
38	WORKS 2 浮かぶ 白	京都美術工芸大学 京都東山キャンパス
42	HITO 構造ナインの挑戦	北海道ボールパーク

<https://www.obayashi.co.jp/design/>



Link+

都市の未来に想いを馳せる

杉本博司氏 × 大林組設計部(伊藤翔/村田真悟/北村知里)

都市を取り巻く環境は、めまぐるしく変化を続けている。
未来は想像不能になっている一方で、
都市の未来を担うのはアーキテクトたちである。
ニューヨークと東京を拠点に活躍する現代美術家 杉本博司氏を迎え、
都市の未来について、想いを語り合う。

杉本博司（すぎもと・ひろし）氏

1948年東京生まれ。立教大学卒業後、1970年に渡米、1974年よりニューヨーク在住。徹底的にコンセプトを練り上げ、精緻な技術によって表現される銀塩写真作品は世界中の美術館に収蔵されている。近年は執筆、演劇、設計へも活動の幅を広げ、2008年建築設計事務所「新素材研究所」を建築家 榎田倫之と設立。2009年公益財団法人小田原文化財団を設立。2017年に構想から10年の歳月をかけ建設された文化施設「小田原文化財団 江之浦測候所」を小田原市江之浦に開所。主な著書に「空間感」(マガジンハウス)、「苔のむすまで」「現な像」「アート起源」(新潮社)、「趣味と芸術 謎の割烹 味占郷」(ハースト婦人画報社)。1988年毎日芸術賞、2001年ハッセルブラッド国際写真賞、2009年高松宮殿下記念世界文化賞、2010年秋の紫綬褒章、2013年フランス芸術文化勲章オフィシエ、2014年第一回イサム・ノグチ賞、2017年文化功労者等、受賞・受勲多数。

大林組設計部

写真右上 / 本社プロジェクト設計部 伊藤翔
写真右中 / 名古屋支店建築設計部 村田真悟
写真右下 / 広島支店建築設計部 北村知里



Link+

全世界的に都市が均一化している。

どこを見たってみんな鉄骨建てて締めて終わり。

伊藤翔(以下:伊藤) 杉本さんは海外を拠点にご活躍されていますが、様々な都市の、それぞれの個性、魅力をどう感じていらっしゃるのかを伺いたと思います。海外ではニューヨークに住まわれていますが、どのような経緯だったのでしょうか。

杉本博司(以下:杉本) そうですね、住もうと思って住んだわけじゃなくて、22歳のときにふらっと海外に行ってから、そのまま帰るきっかけを失っちゃったっていうのが事実なんで(笑)。22~25歳までの3年間はカリフォルニアに住んでたんですけど、25歳のときにニューヨークに。まあ、学校も終わったので。ニューヨークに出てみたら、現代美術に出会っちゃってですね。それで写真を使って現代美術をやっとうと意図的に決めて…。ニューヨークと東京に軸足を置くバランスっていうのは、その年によって全然違うんですけど、今年はバリのヴェルサイユ展が決まってる、バりにいたことも多かったですね。テルアビブでも大規模な回顧展がありましたし、国内(熱海)ではMOA美術館の改装もやって、「じゃあついでに展覧会もやれよ」ということでそれもやりましたし…。まあそういう感じで、毎年毎年いろいろな都市にいますね。

村田真悟(以下:村田) 私は少年時代にアメリカとドイツで育ち、そのあと東京都、東京、名古屋と、様々な都市を転々としています、日本の都市の固有性や独自性とは何だろうかと考えてしまいます。

杉本 京都には僕が骨董屋を始めたときから年に4回くらい行くんですよ。30代後半でしたから、その頃から比べるとずいぶん変わったと思うね。人は来てるけど…来ない方がいいんじゃないかな、きっと。本当に良いものが消えてくという感じがな。東京の場合は、とにかく建築ラッシュだね…。だって大手町なんかパッと見るとマンハッタンかな?と思うような光景になってきてるよね。だから全世界的に都市が均一化していると。どこを見たってみんな鉄骨建てて締めて終わり、みたいな。昔みたいに一つ一つに個性があるっていうのじゃなくて、コストを考えるともう「これしかない」っていう、超高層の作り方が画一化されている。これはニューヨークも一緒に、チェルシーに住んでるんだけど、やっぱり巨大な開発が行われていて。60階だか90階だか10棟くらいいっぺんに建っているんだよね。みんな同じ。耐震基準が緩いからか、こんなんでもいいの?っていうのもあって…(笑) それは、ニューヨークだけではなくて、シンガポールも上海もみんな同じようになってる。文化の違いがなくて均一化された、ほんとにインターナショナルスタイルっていうのかな、作り方にムダがなくなっちゃって。都市はどんどん均一化して、つまんなくなっていると思う。

都市の未来に想いを馳せる



Link+

村田 建築物だけでなく、人の暮らし方、衣食住遊働も同じように均質化されつつあるのでしょうか?

杉本 東京なんかでも、やっぱり長く続いていたおじちゃんおばちゃんがやってくるようなラーメン屋さんとかが全部排除されてるからね。みんなチェーン展開するような店に変わって……。銀座なんかほとんどそういうことになって。上海でもそうらしいけれども、個人単位で成り立ってた小さな商店、飲食店がなくなって、みんなマニュアル化されたチェーン店に……。それはそれで手軽だし、美味しくていいのだけれども、人間がいなくなるっていう、ね。そのうち全部ロボット化され、カードを差し込むと食事が出てくるような都市になっていくんじゃないかなと思うわけ。人と人が出会わなくていいような都市に…。

空き家を壊して、庭にするとかね。そういう法整備をしていかないと。

この均質化に飽き始めた人たちが出てきた今だからこそ、ね。

北村知里(以下:北村) 私は大阪で築90年の長屋に住んでいたことがありますが、改修して住んでもいいということだったので、それこそ漆喰を塗ったり…いろいろと手を加えました。そこで暮らしていると、同じような興味や関心を持った人の

コミュニティに参加するようになり、新しい人との出会いが生まれてきました。人々の意識の中でも、均質化したものにちょっと飽きてしまって、町屋とか長屋に、私のように文化や出会いを感じて、改めて興味を持つ人が増えてきているのかなって気はしますね。

杉本 そうだね。例えば、国の問題として人口減少が大問題だなんて言ってるけど、僕は人口減少は当たり前だと思ってるのね。だって、この拡大再生産の資本主義で年間5%の成長だとか言うけれど、成長ということは、森の木を切ること、自然を壊すっていうことになるんだよ。それを人間の住むように変えていくわけだから。今でも都会で空き家がいっぱい出てきてるじゃない。今後、人口減少が進んでいけば、もう家を建てる必要がないんじゃないかな。空き家をもう一回活用した方が、いい生活ができるんじゃないかと。だから、都市のせいにする前に、近い未来を想像しながら人間の生産の仕組みみたいなものを大枠で考えていかないと袋小路になっちゃう。一つの視点からでは行き詰まっちゃうわけ。昔の一人当たりの住居面積はもっと広がったよね。庭付きの家に住めてたんだけど、今そういう状況じゃなくなったじゃない。これからは空き家があった場合、その隣の家を買った人はその空き家を壊して、自分の庭にできるとかね。そういう法整備をしていかないと。この均質化に飽き始めている人たちが出てきた今だからこそ、ね。

都市に恋して - Link+



写真左上 / 杉本氏作品
写真左下 / 杉本氏コレクション
写真中 / 杉本氏アトリエ内床石
写真右 / 対談風景

Link+

森を切らずに成長を抑えるという基本的なコンセプトは、自然とどうやって共生していくのかという日本人の血が持っている感性とシナジーを生み、これからの世界を共振させていくことなんだと思う。

伊藤 私はドイツの設計事務所へ2年間出向して働いたことがあるのですが、そのときの海外の同僚たちの方が、光や風といった自然を感じたいという欲求が強いことにショックを受けました。ブラインドや窓を閉め切った空間で過ごすのが当たり前になってきている私たちは、日本人が本来持ち合わせているはずの光や風、自然に対する感受性を失いつつあるように感じます。

北村 杉本さんも、いろんなメディアで「越境する文化」という言葉を発信しているらしいです。あえて平たく言えば、私たちは日本的感性を取り戻さなきゃいけない、というメッセージだと思っています。ただ、正直なところ、若い人は特にだと思いますが、あまり具体的に感じる事がなくて…。

杉本 日本の中にいると気が付かないよね。日本人がどれくらい変わってるかということについて、わざわざ自分から考えてみようという機会もないから。いったん海外に出ると気が付くだけだね。私はアメリカに22歳からいるおかげで、みんなに「なにそれ？」って聞かれる。答えに窮しちゃうわけで、それで急いで鈴木大拙とか読みあさって。日本文化については20代の頃から意識

するようになってたかな。あとヨーロッパやアメリカの人たちは、日本の縄文時代の一万年を、新石器時代から文明化しなかった、というようにネガティブに捉えているところがあって。頭が悪かったから文明化できなかったんだろうと思われてたけど、日本人は頭も良くて感性も鋭いから、意図的に文明化を避けていたと僕は思ってるのね。要するに、こんなに豊かな自然に囲まれたところに住んでいると、栗はある柿もある、狩猟採集をやっていたら生活できるっていう。海に入れば魚がいるし、入江には貝があるし、こんなところ世界中には少ないわけだね。すると、自然とのコミュニケーションをどうするかということを真剣に考えるようになるし、ひいてはそこに神々がいると自然に思えるようになった。だから神々に感謝の祈りを捧げ、来年の収穫を保証してもらうために、自然とのコミュニケーション技術が圧倒的に高まっていく。

コミュニケーションに必要なから、色の名前一つとっても日本には何百何千つであるでしょ。基本的に西洋には七つしかないから。同じように風の名前にしても、空気の乾いた状況の名前にしても、とにかくたくさんある。そうして言語能力やコミュニケーション能力が高まってきた。森を切るなんてことはとんでもない崇りがあると。文明化すれば、耕地ができて畑が作れるけれども、そんなことをしたらバチが当たるという感性があるから、壊さずに調和の中で一緒に生きていくという共生の能力を身に付けた。だから日本の技術というのは細かい。

Link+

西洋とはスタンダードなこまやかさが違う。それは自然のこまやかさに対する気配りがあるから、日本人の感性として、そうになっている。だからこそ、森を切らずに成長を抑えるという基本的なコンセプトは、自然とどうやって共生していくのかという日本人の血が持っている感性とシナジーを生み、これからの世界を共振させていくことなんだと思う。

伊藤 日本人の感性を大切に、ですね。本当にそうありたいと思います。

僕のやっていることは、石工に普通通りの仕事をさせてあげること。日本の職人技術が途絶えちゃうのは忍びない。

村田 以前、別のメディアで、「ジャンルを超えた文化的アーキテクトという役割を明確にし、日本人の感性や技術をかたちとしてしっかりと設計できる人材を育成していかなきゃいけない」という杉本さんの言葉を拝見しました。この文化的アーキテクトにはどんな役割、能力、意識が必要で、どのような職能を持っている人が必要だとお考えですか？

杉本 例えば石工とか左官の職人にしても、昔はいっぱいいたのよ。今はプレハブ工法になってしまって、要するに職人技術がなくても外国人労働者を雇

って安く働かせてとどん作ってこうと。それは由々しき事態だね。僕がやっていることは、石工に普通通りの仕事をさせてあげること。近代以前までに行われていた日本の職人技術が途絶えちゃうのは忍びない。いろんな石の積み方とか様式をやっていたら、仕事がないと、その技術がとどんなくなっちゃうからね。文化的意識というか、こういったものを今の時代にも伝えていくことが、行き詰まりが見えている生産の仕組みというものになにか、一つ石を投げられるんじゃないかと僕は思うね。僕は晩年になってしまったから、あとはみなさん若い世代にお任せしますね(笑)。

北村 確かに日本では、日常の中で職人技術に触れたり感じたりする機会はなくなってきていますね。一方で、ヨーロッパでは、材料を長く使って、昔ながらの技術を継承し続ける文化が残っているように感じます…。

杉本 ヨーロッパの旧市街っていうのは中世から石造りでできちゃってるからね。だから歴史が断絶されていない。今とずっとつながってるの。パリなんか、ちょっと郊外に行くともう建物があるけど。タワー・ド・モンパルナスなんてのは唯一の汚点だけだね(笑)。エッフェル塔だって最初は猛烈な批判で、万博が終わったら壊すことになっていた。それが意外と馴染んで、今も残ってるけど(笑)。



Link+

**逆に今は屋台のラーメン屋さんみたいな、
場末のそういうところがあると入ってみたいなる。
おしゃれに飽きちゃった(笑)。**

北村 ちょっと都市の歴史の話が出ましたので、未来の都市についてもお話を伺いたいと思います。10年前は多分思いもなかったのですが、現在は都市の中で人間よりもスマホと接する時間が多くなってきていて、これからは生まれながらにコンピュータに接しているジェネレーションが中心になっていくでしょう。人が変わるなら、その中で都市もどのように変わっていくのかを伺いたいです。

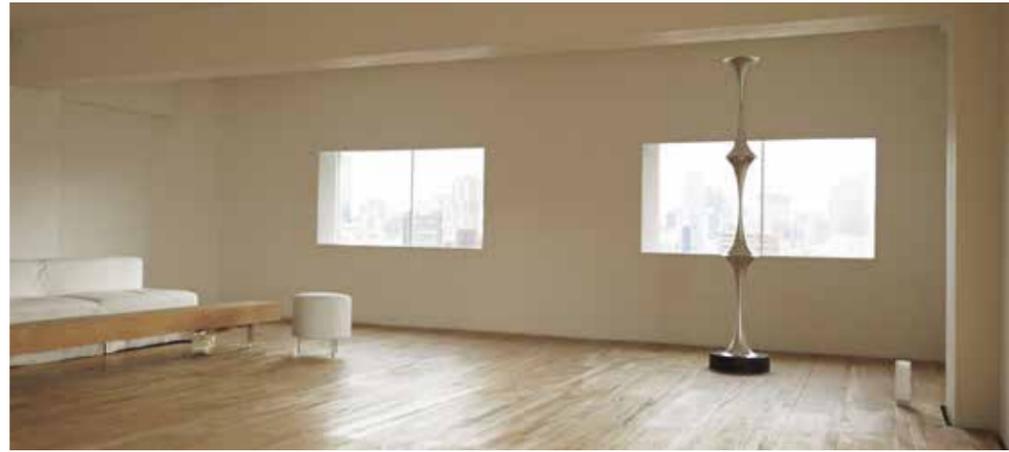
杉本 一極集中はもう必要なくなってくるよね。過疎化した地方に、どんどん戻っていく方がいいんじゃないかな。僕も最近はほとんどバリでのミーティングとかニューヨークでのミーティングで、飛行機で10時間もかけて行きたくないという感じになっている。なるべくコンピュータを使ってやるようになった。だから旅行する必要もなくなってくるんじゃないかっていうね。そのうち3Dミーティングみたいに、ここにスッとバーチャルな人が出てきて、ミーティングとかは、もうほんとに5年後くらいにできるんじゃない?そうすると都会にいて、常にこうして会う必要っていうのがなくなってくる。やっぱりどこか自然の中に出て行って、午前中は畑を耕して、午後は仕事のミーティングに出るとかの方がいいんじゃないかな。

北村 そうなると東京の姿も変わっていきそうですね。

杉本 そう。だから空き家率が増えて、また平屋に戻っていくと。超高層の50階建みたいなものは次の大地震が来たときに機能的にダメになる。エレベータが止まったら終わりだからね。超高層から廃墟化していくっていう時代が今度来るんじゃないかな。

村田 そういう時代でも、やっぱり訪れたい場所というのが、存在していて欲しいなと、個人的には思うんですね。都市の様相は均質化していく中でも、私たち設計者の思考が均質化しないようにしなければならないと思います。もともと日本人が大事にしていたものを振り返って学び、私たちが持ち合わせているはずの日本の感性を呼び起こして、創作につなげていくこと。それが個人のアイデンティティになって、建物にも反映されていく。長く残っていくことができれば、都市の個性にもなっていくと信じたいですね…。

杉本 まあ、僕は基本的に悲観論者だから(笑)。だから世界の終わりがどういう姿かっていうのを、展覧会でも写真を使ってやったし。たとえば昔、おしゃれなカフェがなかった頃はそういうのも素晴らしいけど、今はおしゃれなカフェなんてどこにでもたくさんあるわけで。逆に今は屋台のラーメン屋さんみたいな、場末のそういうところがあると入ってみたいなる。おしゃれに飽きちゃった(笑)。



写真上 / 杉本氏スタジオ
写真左下 / 杉本氏作業デスク
写真右下 / 杉本氏書斎

Link+

**今の若い人たちは明るい未来なんて信じられないでしょ？
都市が縮小化していくことをネガティブに捉えずに、
都市と世界の未来を考えて欲しいなと思っています。**

伊藤 均質化していく中で、アイデンティティなり、違っていくのをどうとこ
ろに見出せるかという、やはり時間の中で自然に生み出されてくるもの、だと思
うんです。デザイナーが意図して作ったおしゃれなものが違いを生み出すのでは
なく、時間を経て使われ続けて、風化したりに生まれてくるものにこそ個性や愛
着を感じます。

杉本 だから人間くささなんでしょうね。新建材が劣化していくあの嫌な感じて
いうのもあるんだけど、それさえも面白いような…。

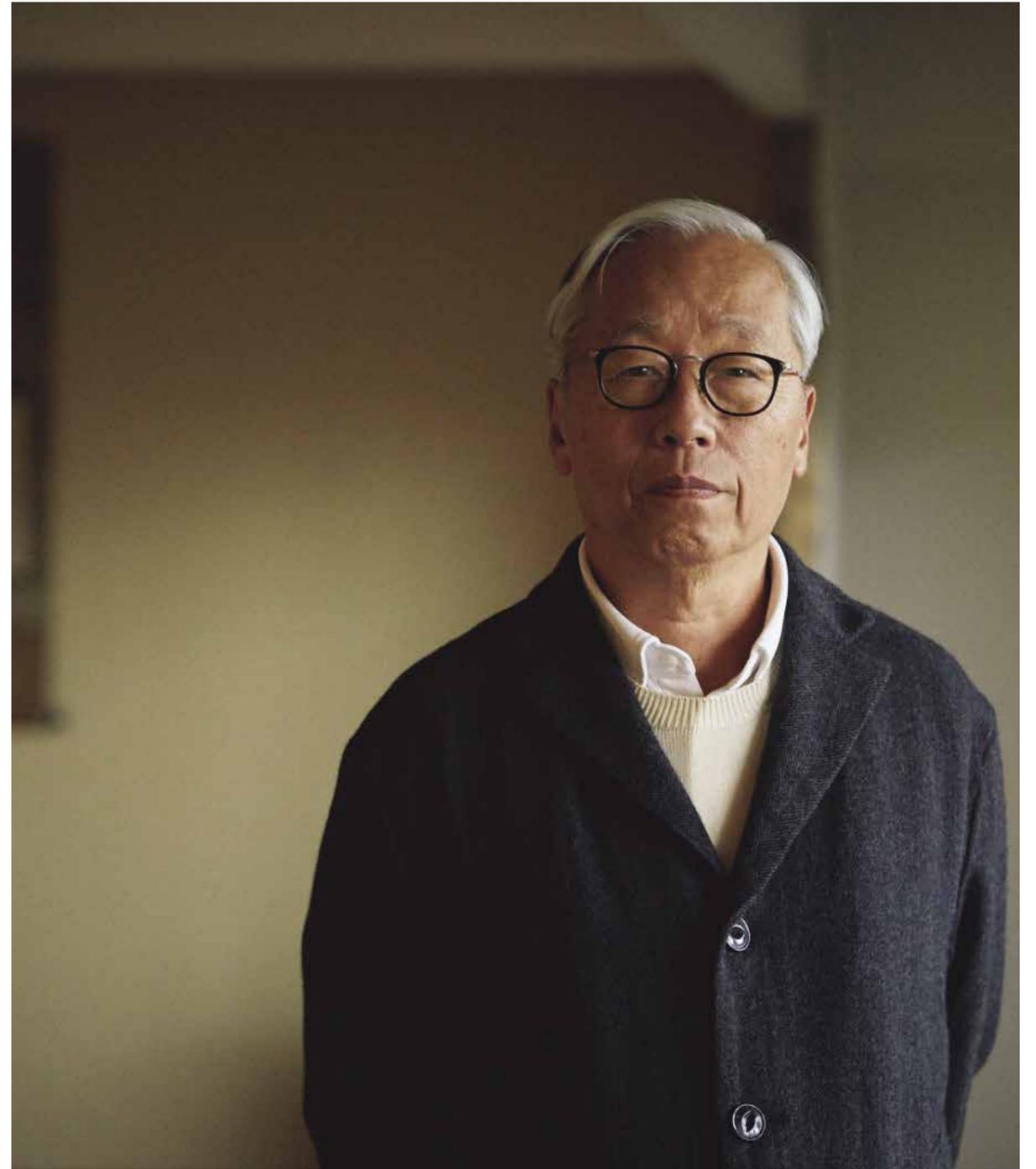
伊藤 杉本さん自身は悲観論者だとおっしゃいますが、建築活動においては、
一つ一つの素材を吟味して愛でるとともに、その空間の未来を想い描いて楽し
んでいるように感じます。私たちは、都市の未来をコントロールすることはできな
いというネガティブな感情を抱く一方で、目の前の建築に思いを入れて作り続
ける、それらの集合が都市の明るい未来につながるというポジティブな感情も
芽生えた気がします。そんなアンビバレントな感情を胸に抱きながら、アーキテ
クトとしてもを作り続けるためには、やはり明るい未来を描きながら創作を続け

たいと思うのですが。

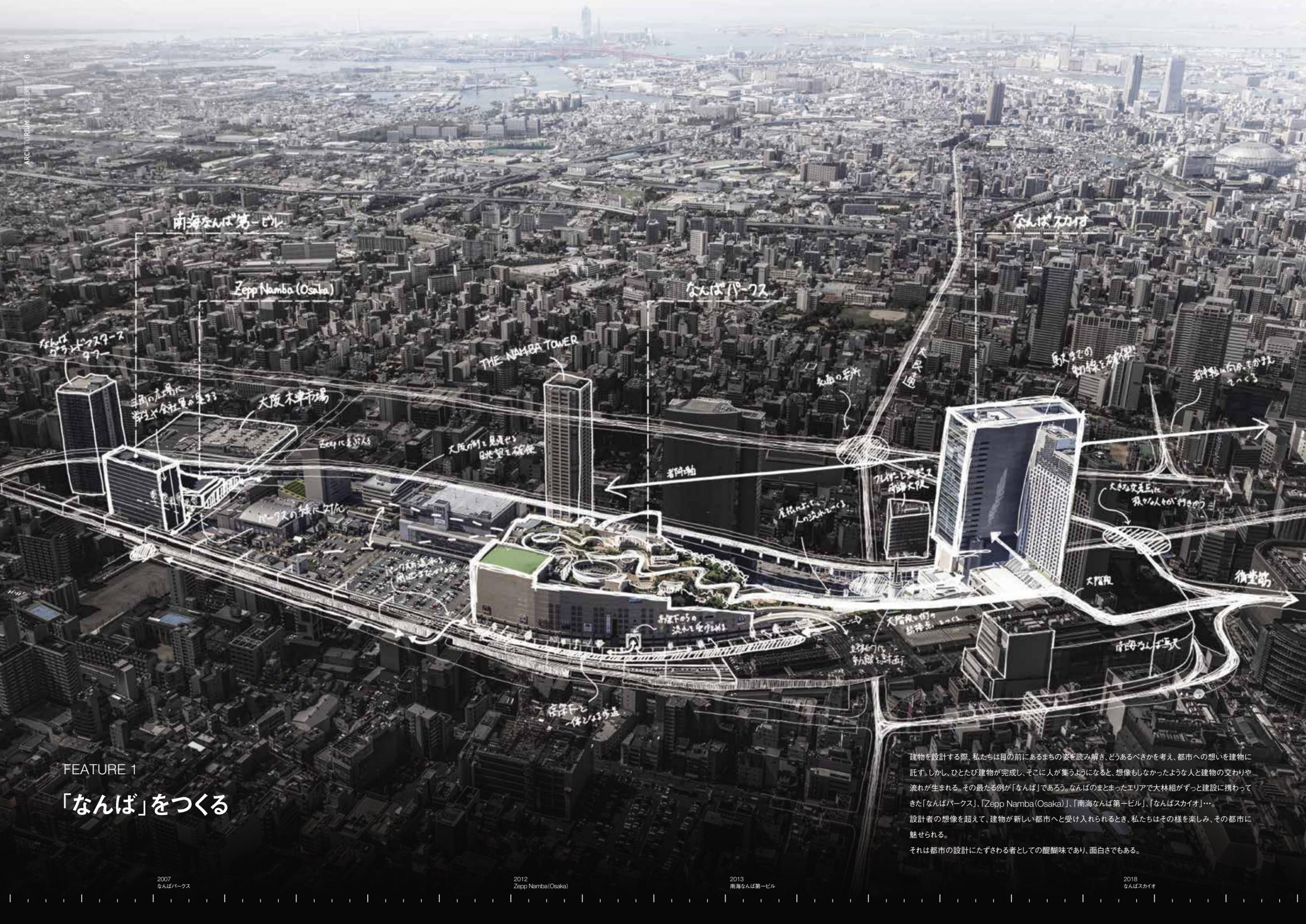
杉本 僕が若い頃なら、シンプルに明るい未来を信じることができた。今の若
い人たちは明るい未来なんて信じられないでしょ？(笑)戦争は起こりそうだし、
大地震は来そうだし。それが一回終わった後に、残った世界にも何らかの役割
が出てくるかもしれないけど。平家物語の最後みたいに、「見るべきほどのこ
とは見つ」ってことで、人間が減っていくという、滅びの美学は日本の文学に通
奏低音としてあるのね。廃墟を愛でる、荒城の月みたいな、ああいう感じは悪くな
いと思うんだよね。都市が縮小化していく、それは美学的にも捉え方があるんじ
ゃないかな。

伊藤 縮小し衰退する都市の未来も、ネガティブに捉えることはない。

杉本 目先の10年、20年じゃなく、人類の歴史全体をもう一回考え直す大風
呂敷を広げて、これからの世界がどうなるべきかを考えることが重要だと。都市計
画ってというのはその後に来るもんじゃないかと思うな。個々の建物はその後の後
なので。自己矛盾に陥りつつある文明そのものを、哲学者とか経済学者と一緒
に建築家も考えなくちゃいけない。そういう都市と世界の未来を、みなさんには
考えて欲しいなと思っていますね。



2018年12月13日 都内アトリエにて



FEATURE 1

「なんば」をつくる

建物を設計する際、私たちは目の前にあるまちの姿を読み解き、どうあるべきかを考え、都市への想いを建物に託す。しかし、ひとたび建物が完成し、そこに人が集ようになると、想像もしなかったような人と建物の交わりや流れが生まれる。その最たる例が「なんば」であろう。なんばのまとまったエリアで大林組がずっと建設に携わってきた「なんばパークス」、「Zepp Namba (Osaka)」、「南海なんば第一ビル」、「なんばスカイオ」…。設計者の想像を超えて、建物が新しい都市へと受け入れられるとき、私たちはその様を楽しみ、その都市に魅せられる。それは都市の設計にたずさわる者としての醍醐味であり、面白さでもある。

なんばをつなぐ散歩道

なんばスカイオ／なんばパークス

なんばスカイオ



なんばパークス

なんばの主要エリアは、レジャー施設やショッピングエリアを歩いて回遊できるように設計されている。人々が気軽に、そして自由に、自分の足で楽しめるところが魅力である。「なんばスカイオ」や「なんばパークス」は、地上での人の流れを活かしながら、意図して立体的な動線をつくり、よりまちとしての魅力を高めている。たとえば「なんばスカイオ」は、1階だけでなく2階にも南北を貫く通路があり、「なんばパークス」は階段状に広がる踊り場のような広場や豊かな緑により、都市の中に森をつくっている。それにより、光の入り方や風の流れ方が変わり、まちに多様な顔が生まれ、訪れる人の感性を刺激している。

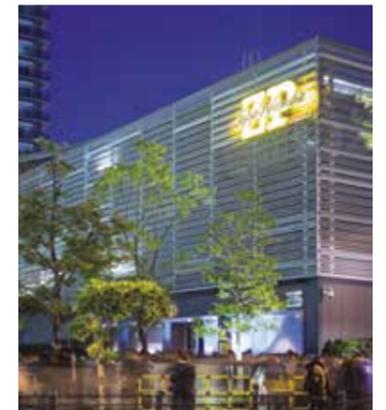
「なんばスカイオ」の西に位置し、パークス通りと名前を変えたメインストリートは、年齢や性別、国籍も異なる様々な人々が行き交う。一見雑多とも思える人の流れこそ、なんばというまちの個性であり、大きな魅力となっている。

人がつながるなんばの余白

南海なんば第一ビル / Zepp Namba (Osaka)



南海なんば第一ビル



Zepp Namba (Osaka)

なんばの開発エリアの南にはライブホール「Zepp Namba (Osaka)」と、大阪府立大学のサテライトキャンパスと南海電気鉄道のオフィスが入った「南海なんば第一ビル」がある。趣の異なる二つの建物が、三角形の広場を共有して向かい合っている。あえて全く違う用途の建物と建物の間に広場を設けることで、目的の異なる人たちがすれ違う偶然性とそこに生まれる物語を期待している。緑が少ないと言われてきたなんばのまちに、北側のエリアからの緑を連続させようと、広場にも植栽が多く配置されている。この緑が広場に季節感や安らぎをもたらし、学生やワーカー、ライブを訪れる人々を優しく受け入れつなく、緑化広場となる。昼間は学生とワーカーが同じ空間で、思い思いに憩いの時間を過ごしている。あたりが暗くなる頃には、ライブを待つ人々の期待感や高揚感が熟となって広場を大きく包み込む。まちの中に人がつながる余白があること、これもなんばらしさだ。



なんばのまちへ出かけるたびに、私たちは時に驚かされ、時に愛おしく感じることがある。それは、まちとの対話に近い。設計するということは、作り手からの一方通行ではなく、日々の中から、まちの声を聞き出していくことでもある。

都市と人、建築の関係は徐々に形を変えていき、設計者の想像を超えていく。あらゆる可能性に満ちたまち、それがまさになんばであり、唯一無二の魅力となっている。

まちに寄り添い、受け止め、対話を楽しみながら、設計者もまた、なんばというまちと共に成長していけるのだ。

FEATURE 2

青山に魅せられる

トレンドが集まる街、青山。

新しいものが好きで、お互いの個性を見せ合う若者が街路を行き交う。それはまるで訪れた人々が舞台上で共演しているかのようだ。

建築が街の中で「舞台空間」をつくり、青山らしい風景を生み出す。

人々はそんな青山に魅せられる。



WORKING

舞台上働く

多くの人が行き交う青山通り沿いのオフィスビル。その足元に大きくつくられた広場では、一日の中で様々な人の活動を見ることができる。朝はワーカーが颯爽と歩くランウェイ、昼はランチを楽しむための憩いの場、夜は仕事が終わりと、同僚と待ち合わせる場。広場の賑わいが青山通りへ染み出すことで、働く場と街がつながる情景が作り出されている。



LIVING

栈敷に住まう

栈敷(さじき)とは、劇場などの一段と高く設けられた特等席のことをいう。青山の空へと伸びる曲面状の建物では、栈敷のように全ての住戸から東京の景色を一望できる。建物の足元につくられた丘には植栽が連なり、緑豊かな景観を創出している。東京の高層建築が立ち並ぶ美しい眺望と緑を愉しみながら、そこにしかない青山の生活を送ることができる。





WORKING

エイベックスビル

青山に広げられた舞台

エンターテインメントを通じて、時代のトレンドを発信してきたエイベックス。その新社屋が青山の地に建てられた。それは単なるオフィスビルではない。中層ビルや商業施設が位置を揃えて立ち並ぶ青山通りに対し、建物の足元には、40m×30mの広大な広場が設けられた。ベンチや背丈の低い植栽帯を設けることで、見通しの良い人々の溜まりの場がつけられる。広場は、道行く人の交差点や街のイベントスペース、ワーカーの憩いの場にも姿を変える。オフィスビルの足元に人々が集い賑わい、街と働く場の新しいつながりが生まれる。



時のうつろいを感じさせる背景

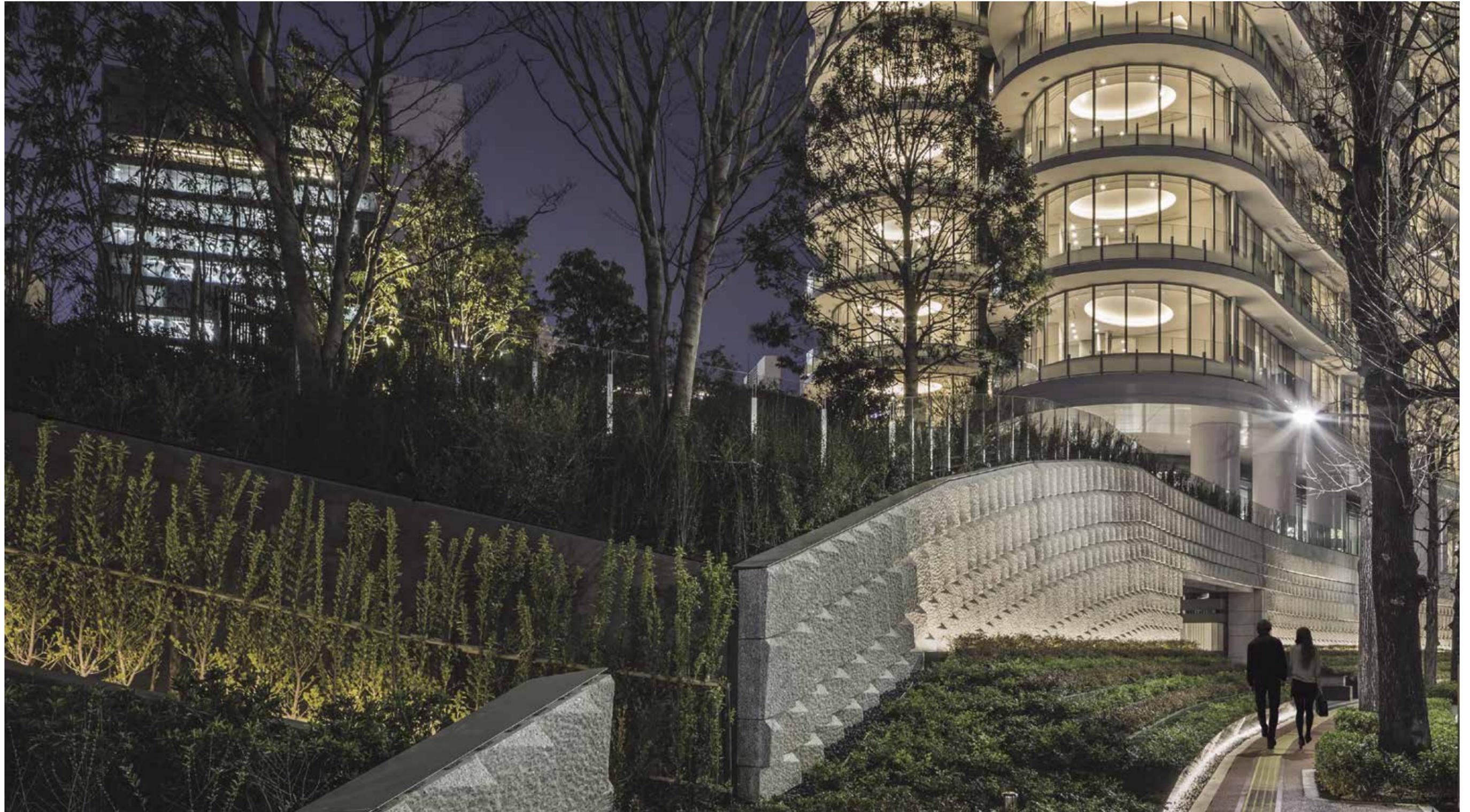
エイベックスの新社屋は、青山通りに立ち並ぶ建物群より30m後退して立っている。そのため青山通りの歩道を行き交う人々も、空に向かって垂直に伸びる姿を捉えやすい。建物を覆うガラスに青い空やオレンジ色の夕焼けが映り込む。その空模様が道ゆく人々の視界に入り、一日のうつろいを感じることができる。舞台背景としての姿は、働く場でありながら、街のシンボルとしても青山に溶け込んでいく。



立体的につながる第二の舞台

広場を抜けたエントランスホールには、1階から2階へ立体的な吹抜空間と大階段が続く。大階段を登った2階にはホールが設けられ、ワーカーの二つ目の舞台となる。ホールの大きなガラス窓は、遠くに見える六本木の眺望を豊かに取り込み、ワーカーの集いの場を演出している。大階段を振り返ると、ガラスの玄関に広場からの青山の賑わいが入り込んでいることが感じられる。ワーカーは広場の賑やかな風景に魅せられ、オフィスに居ながらも、街とのつながりを感じることができる。





LIVING

パークコート青山 ザタワー

都市と緑の風景を愉しむ

道に沿ってつくられた小高い丘に、緩やかな曲面の建物が現れる。バルコニーの床を住戸内より低くし、住戸内から外を望む視界には手摺や設備機器などが入り込まない。さらに窓が曲面状の全面ガラス張りとなることで、そこに立つ人は東京のパノラマビューに囲まれる。まるで劇場の桟敷(さじき)のような住まいで、住人は青山の緑が際立つ美しい都市の風景を愉しむことができる。夜には、住戸から漏れる光が閑静な公園と住宅街を柔らかく照らし、桟敷から一変して舞台空間となる。



都市に浮遊する空と水の空間

最上階に位置し、まるで水際と空が連続しているかのように見えるインフィニティプール。曲面状のガラス窓から青山の眺望を取り込むことで、空の上にある水の空間を演出している。水の中に身体をあずければ、都市の上空に浮かぶような感覚になる。夜は、緩やかな曲線を描く天井照明がガラスに反射し、都市の夜景に光のラインが浮かび上がる。照明の光は、天井と空が連続しているかのように錯覚させ、訪れる人々の記憶に残る印象的な場所となる。

青山の風景としての姿

建物の形状は、私たちが思い浮かべる集合住宅とは一線を画した形状であり、青山のシンボルとして風景をつくっている。建物の足元では、丘の緑地と公園が連続している。そこには青山の豊かな緑と街並みに惹きつけられた多くの人が集う。木々の間を駆け回る子どもたち、それを見守りながら愉しげに会話をする夫婦、ベンチでゆっくり過ごすカップル。そうした街の共演者がつくる一つ一つの場面が青山のシンボルに寄り添い、街を彩っている。



WORKS



WORKS 1

たたずむ 白

oak神田鍛冶町



喧騒にたたずむ白

レトロな雰囲気を持つ神田駅前中央通りは、オフィスビルと商業看板が立ち並び、様々な人が往来する。この街の喧騒の中で、静かにたたずむ白の建築がひととき存在感を放つ。彫りの深い格子による光と影のコントラストが「白」を一層際立たせ、静謐なたたずまいの中に深みのある表情を生み出している。

静けさをまとう白

「鍛冶町」という地名は、その昔鉄を扱う鍛冶職人が多く住んだことに由来する。エントランスには、街のアイデンティティである鉄の白い滝が流れる。鉄が持つ堅強な質感と、職人が生み出す繊細で柔らかなたたずまいを併せ持ち、空間全体に緊張感が漂う。街の喧騒は流し落とされ、静寂に包まれた空間が今日も人を迎える。





WORKS 2

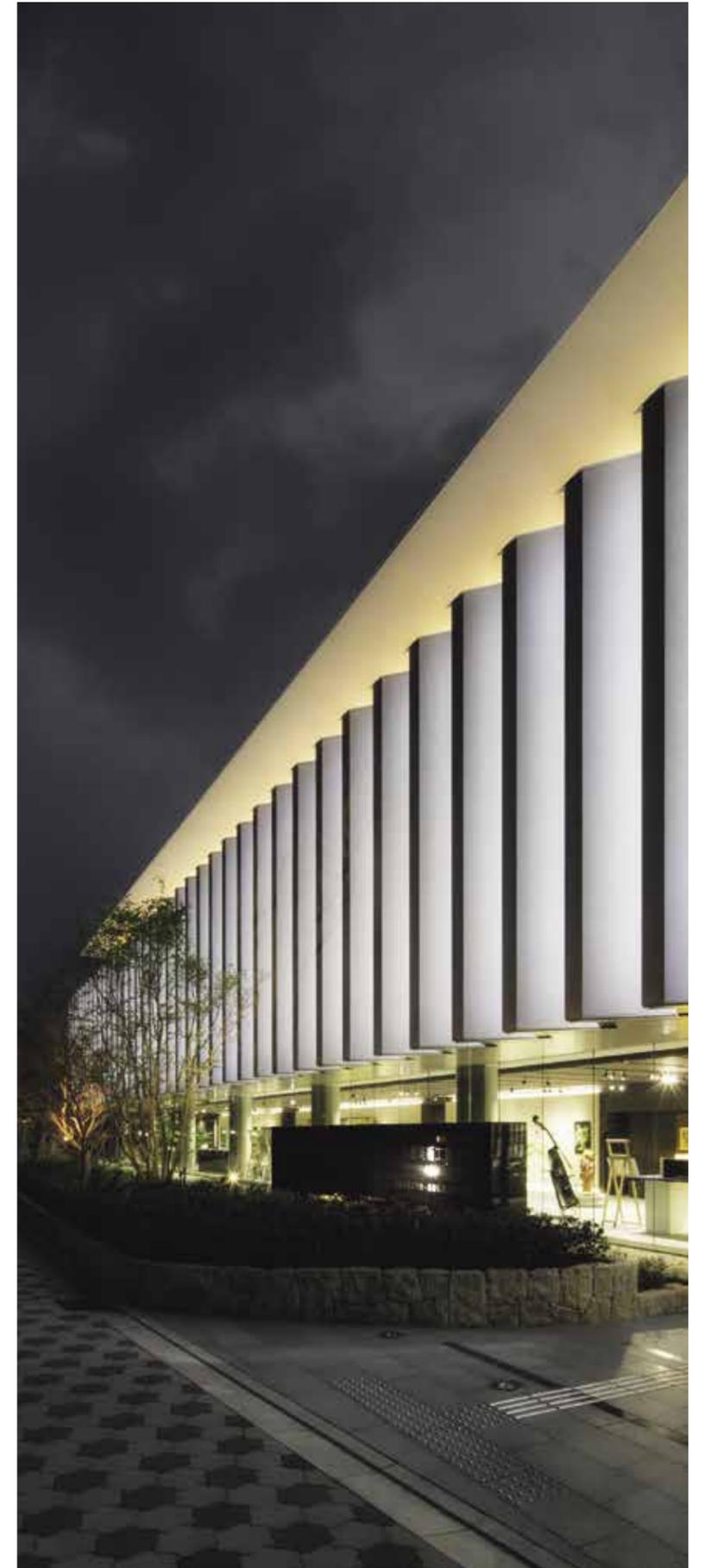
浮かぶ白

京都美術工芸大学 京都東山キャンパス



白いキャンバスに描かれる学生の色

京都東山キャンパスは、自らの専門を学ぶだけでなく、学科を超えた交流により文化継承と新たな創造を行う場となっている。この建築でひととき目を引く長大なファサードは、宙に浮かぶ巨大な白いキャンバスを彷彿とさせる。そこには、連続したスリットを通して垣間見える学生達の様々な色が描かれる。



夜に浮かび上がる白

照明の光によって薄く表現された屋根が、彫りの深さを強調した白いキャンバスと対比的に夜空に現れる。白いキャンバスを屋根や1階と独立して見せることで、建築全体の浮遊感が一層強調される。昼間、学生たちによってカラフルに彩られた様子とは打って変わり、照らされた白が光と影のリズムを刻みながら夜の鴨川に浮かび漂う。



HITO

構造ナインの挑戦 北海道ボールパーク

2023年春。
北海道北広島市に、日本で未だかつて見たことのないスタジアムが生まれる。
北海道日本ハムファイターズのホームスタジアムとなる、35,000人収容の大規模な屋内型球場、北海道ボールパークである。
スタジアム建設のほか、鉄道新駅の設置、駅前開発、周辺の公園整備等が行われる構想だ。スポーツを核として、都市が生まれ変わろうとしている。
コンセプトは「北海道のシンボルとなるボールパーク」と「サステナブルな共同創造空間」。スタジアムの大きな特徴は、天然芝のフィールド、切妻型の可動屋根、巨大なガラス壁。これらをいかに実現するか。
カギを握るのは、構造設計を担う「構造ナイン」だ。



上段 左から 佐藤 朋成、乾 智洋、田中 嘉一
下段 左から 齋藤 元嗣、吉田 昇平、柏俣 明子、新居 努、長屋 圭一、木村 寛之

9人集まると、化学反応が生まれる

佐藤 構造設計は、コンペ時は3人でしたが、基本設計が始まり、メンバーが増えました。構造担当だけで総勢9人もいると言うと、社内でも驚かれます。

田中 私は受注が決まってから加わったのですが、最初に、コンペ時からの初期メンバーより、プロジェクトと提案内容の説明がありました。その後、新規メンバーも含めた全員でブレインストーミングをしました。

長屋 テーマを設けて7回やりましたね。まだ多少の方針変更は可能な段階だったので、自由な発想ができて面白かったですね。

柏俣 コンペの時点で一度構造の考え方の方針は決めています、もっと良い方法はないかな?と改めて全員でアイデアを出し合っただけです。そこで出たアイデアを元に、可動屋根のつくり方を変えることになりました。

木村 皆でスケッチしながら議論しているうちに、切妻屋根の山の部分をピン接合にしたら、軒にかかる力を合理的に分散させられるのではないかと思いついたんですよね。

新居 チーム内では、全体統括、屋根、ガラス壁、スタンド、基礎…と、普段は役割分担をしていますが、一人で黙々とやっている、皆煮詰まったり思い込んでしまったりします。それを、たまに9人全員で顔を突き合わせて話し合うと、別の人から思いがけない良いアイデアが出て、一気に突破口が見えることがあります。こうした化学反応の繰り返しで、設計が洗練されていきます。

コラボレーションを楽しみながら

長屋 このプロジェクトでは、大林組設計部の意匠・構造・設備だけでなく、海外の設計事務所ともコラボレーションしています。アメリカで多くのスタジアム設計を手掛けている事務所です。彼らも月に一度日本に来て、数日間に渡って集中的に打合せをしています。

乾 英語でのコミュニケーションだけでなく、仕事の進め方も日本とは感覚が違うことがあり、新鮮です。佐藤さんは、昨年までドイツの構造設計事務所に出向されていましたが、今彼らと仕事していて、どんな印象ですか?

佐藤 海外の設計事務所は、設計者としてやりたいデザインが明確で、そこに強い信念がある印象があります。また、新しいツールの活用にも積極的です。パラメトリックデザインを行うソフトも、ドイツの事務所で見方を覚えました。

このプロジェクトでも、構造面だけでなく、様々な要素に対して最適化できるよう、率先してパラメトリックデザインを取り入れています。

齋藤 海外の設計事務所と協働する中で、日本のゼネコン設計部ならではの良さに気付くこともありますよね。このような大規模な特殊用途の建物は、ゼネコンの組織力が特に活きると思います。施工方法だけでなく、雪や風の対策、天然芝の維持管理検討など、多岐に渡るエキスパートがいて、気軽に相談できる。社内でも様々なコラボレーションがあるのが面白いです。

私たちの描く線が、都市のランドマークになる喜び

新居 北海道ボールパークは、天然芝のフィールドを実現することがお客様の第一の要望でした。気象条件の厳しい土地でそれを可能にするのが、日光をしっかりと取り入れるための開閉屋根と、南東面のガラス壁です。

柏俣 大きく開閉する勾配屋根と、透明感ある大面積のガラス壁のシンプルかつダイナミックな構成を、どうやってきれいにつくるか。構造設計の腕の見せどころでもあります。

長屋 屋根は、可動部分の面積が圧倒的に大きいですよね。最初にイメージパースを見た時は驚きました。

田中 スタジアムのような建築は、構造的な美しさがそのまま造形の美しさにもわかりやすく現れるので、そこが面白いんですよね。私は下部構造とスタンドの設計を担当しているので、可動屋根を支える長いレール受けや、揺れを低減したはね出しのスタンドにも注目して欲しいです。

乾 私はスポーツ観戦が趣味で、日本各地のスタジアムに足を運びました。スタジアムも様々ですが、共通しているのは、その街のランドマークになっているということですね。多くの人が集う場所ですし、街の賑わいを発信する中心という印象を受けます。このスタジアムも、ここから活気ある街が生まれると思うと、わくわくします。実は、大林組に入りたいと思ったきっかけも、阪神甲子園球場を大林組が手掛けていたことだったんです。

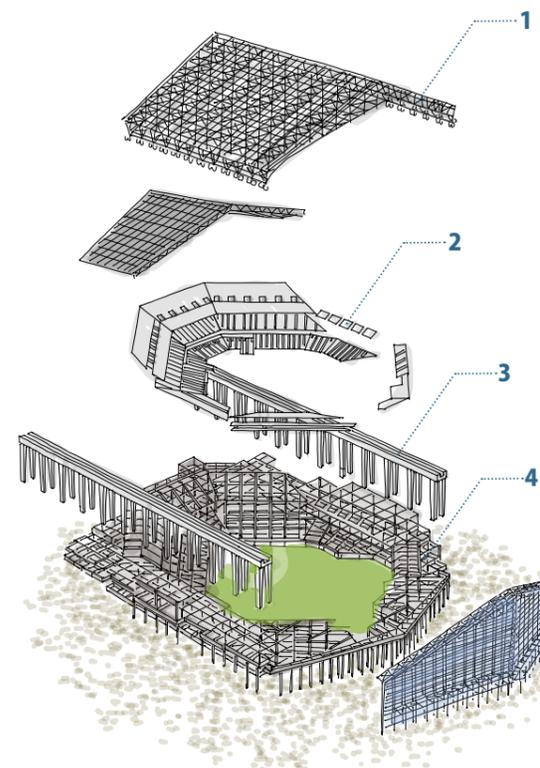
木村 2023年の完成まで長い道のりですが、地道な構造計算や検討の積み重ねも、ランドマークとなる建物として形になっていくと思うと楽しみです。

吉田 今入社3年目の私も、これが完成する頃には7年目。ボールパークとともに、構造設計者として成長していきたいです。

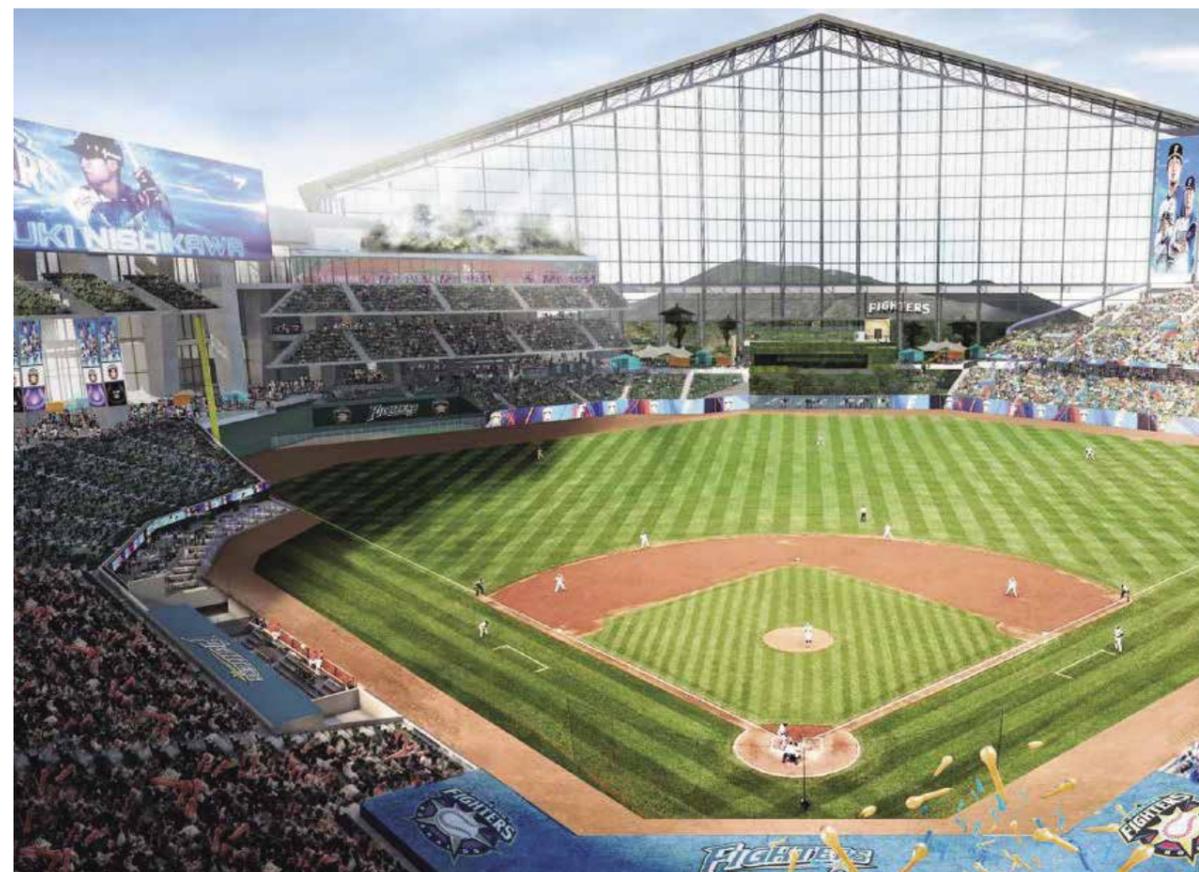
2019年3月

構造ナインが挑む、北海道ボールパークの新しさ

05



- 1 グラウンドの2倍以上 (約28000㎡)の面積の 可動屋根**
雪を載せたまま開閉可能
切妻型 開閉屋根の大規模スタジアムは世界初
- 2 フライング・カーペット**のようなはね出しのスタンド
臨場感と開放感を味わえる
- 3 長さ274mのレール**を受けるコンクリートガーダーを
約9000tの屋根が動く
- 4 2段構造の360°コンコース**を実現する下部構造
内部の壁を少なくし、360°どこからでもフィールドが見渡せる
- 5 高さ70m×幅180mの自立ガラス壁**
野球場のフェアグラウンドとほぼ同じ面積、約9900㎡の
巨大なガラス壁が自立

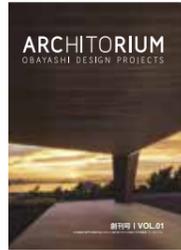




都市に恋して

OBYASHI DESIGN ACTIVITIES

MAGAZINE



創刊号 | VOL.01
特集「大林組設計部のDNA」



VOL.02
特集「GATHERING」



VOL.03
特集「都市に恋して」

DESIGN REVIEW



計画段階に合わせて社内レビューを行い、広く意見交換をすることで、設計力と品質を高めることを目的としています。

EDITORIAL NOTE

普段は構造エンジニアリングの世界にどっぷりと浸っている私だが、海外構造設計事務所での経験を思い返し、情報発信することの意義を感じている。元々少なからず雑誌デザインに興味はあったものの、雑誌編集の知識もなく、とまどいもあった。そんな中でも「都市に恋して」というコンセプトのもと、編集を通して都市について深く考える機会を持てたのは構造エンジニアとしても収穫であった。新しいことへの挑戦はいつでも苦勞が絶えないが、その分世界が広がり、刺激的な時間を過ごすことができたと思う。ご協力いただいた方々には心より感謝申し上げます。(佐藤朋成)

WEBSITE



大林組設計部のプロジェクトを写真や動画で紹介しているWebサイトです。

CENTURY FORUM



設計者たちの情報を広く共有する社内勉強会の一つで、海外視察、企業留学などについてプレゼンテーションし、議論が行われます。

「都市に恋して」。私が都市に恋した原体験は、上京した時のことだと思う。私の田舎の町には、四方八方が一斉に青になる交差点は無いし、途中で名前が変わる電車も通っていない。全く異なる都市の風景に畏怖の念を抱いていた。しかし、その裏に見え隠れする歴史文化、静かに営まれる生活の影に気が付いた時に、親近感と共に高揚感を覚えた。私の田舎への想いを「愛」とすると、あの親しめるような親しみないような複雑な感情は、「恋」だったのだと思う。読者の方々には本誌の内容はもちろんのこと、自身の初恋の記憶に思いを巡らせながら楽しんでいただければ幸いである。(林山超大)

DATA SHEET

WEB ARCHITORIUM (p.4)

作品名 : 森ビル デジタルアート ミュージアム : エプソン チームラボボーダレス
所在地 : 東京都江東区
延べ面積 : 26,928m²
階数 : 地上4階
竣工 : 2018年3月

FEATURE 1 (p.16 - 23)

作品名 : なんばスカイオ
所在地 : 大阪府大阪市
延べ面積 : 85,945m²
階数 : 地上31階 / 地下2階
竣工 : 2018年9月

作品名 : なんばパークス

所在地 : 大阪府大阪市
延べ面積 : 185,100m² ※
階数 : 地上12階 / 地下4階 ※
竣工 : 2007年4月

受賞歴 : グッドデザイン賞 建築環境デザイン部門2004
第49回BCS賞 特別賞2008
土木学会デザイン賞2011 優秀賞
第4回屋上・壁面・特殊緑化技術コンクール 屋上緑化大賞・国土交通大臣賞
日本建築学会賞(業績) (平成28年度)他

※ 面積・階数は商業棟のみ オフィスタワー(他社設計)部分は除く

作品名 : 南海なんば第一ビル

所在地 : 大阪府大阪市
延べ面積 : 16,799m²
階数 : 地上12階
竣工 : 2012年12月

受賞歴 : グッドデザイン賞2013
第26回日経ニューオフィス賞 近畿ニューオフィス特別賞 コミュニティデザイン賞
第36回大阪まちなみ賞2016 奨励賞

作品名 : Zepp Namba (Osaka)

所在地 : 大阪府大阪市
延べ面積 : 3,436m²
階数 : 地上3階
竣工 : 2012年3月

受賞歴 : 第36回大阪まちなみ賞2016 奨励賞

FEATURE 2 (p.24 - 33)

作品名 : エイベックスビル
所在地 : 東京都港区
延べ面積 : 28,344m²
階数 : 地上18階/地下2階
竣工 : 2017年9月

受賞歴 : 第31回日経ニューオフィス賞 ニューオフィス推進賞

作品名 : パークコート青山 ザ タワー

所在地 : 東京都港区
延べ面積 : 27,788m²
階数 : 地上26階 / 地下1階
竣工 : 2018年3月

受賞歴 : グッドデザイン賞2018
DSA日本空間デザイン賞2018
第52回日本サインデザイン賞
JID AWARD 2018

WORKS 1 (p.34 - 37)

作品名 : oak神田鍛冶町
所在地 : 東京都千代田区
延べ面積 : 8,169m²
階数 : 地上9階 / 地下1階
竣工 : 2017年8月

受賞歴 : グッドデザイン賞2018
建築学会デザイン発表部門賞

WORKS 2 (p.38 - 41)

作品名 : 京都美術工芸大学 京都東山キャンパス
所在地 : 京都府京都市
延べ面積 : 9,873m²
階数 : 地上3階
竣工 : 2017年3月

HITO (p.42 - 45)

作品名 : 北海道ボールパーク(仮称) 建設計画
所在地 : 北海道北広島市
延べ面積 : 120,000m²(予定)
階数 : 地上8階 / 地下1階
竣工 : 2023年3月(開業予定)

ARCHITORIUM VOL.03

2019年8月6日

企画・発行 株式会社大林組本社設計本部
Tel. 03-5769-1564

統括
川口晋

編集長
上原耕

編集
石井利明、伊藤翔、宇野匡俊、梅野麻希子、太田裕人、鎌田順寛、
茅岡彰人、岸本将成、佐藤剛、佐藤朋成、田中希枝、堤友紀、
鶴海秀一郎、中国昌志、西村海、林山超大、藤井栞、藤澤寛久、南尚季、
南野剛也、安福賢太郎

協力
杉本博司、榎田倫之(株式会社新素材研究所)
小原景介、岡村徹、菟田涼太郎、杉本有輝(株式会社アマナ)
吉田達矢(株式会社NAW)
松下尚嗣、堀口武士、鳥海和之(株式会社大林デザインパートナーズ)

写真・画像提供

杉本博司
表紙

株式会社アマナ
p.3/p.6-9/p.10(左上)(左下)/p.10-11(右)/p.12-15/p.42-44

井上登写真事務所
p.18(右)

株式会社エスエス大阪支店
p.38-41

株式会社エスエス東京支店
p.25(上)/p.26-27/p.29(右上)

株式会社大林組
p.1/p.10(中)/p.18(左上)(左下)/p.19(右上)(右下)
/p.20(左上)(左下)/p.21(右上)(右下)/p.22-23/p.24
/p.28-29(左上)/p.33/p.46-47/p.48

株式会社大林組・HKS.INC
p.45

株式会社川澄・小林研二写真事務所
p.25(下)/p.30-32

株式会社近代建築社
p.20(右)/p.28(下)

株式会社新建築社
p.29(下)

株式会社伸和
p.16-17/p.21(左)

ナカサンドパートナーズ
p.35-37

西日本写真福岡
p.19(左)

森ビル デジタルアート ミュージアム : エプソン チームラボボーダレス
p.4

本誌掲載の記事・写真・イラストの無断転載および複写を禁じます。



<https://www.obayashi.co.jp/design/>

ARCHITORIUM
OBAYASHI DESIGN PROJECTS

OBAYASHI 