

A Story of 'Kashiwa-no-ha 147 Common' 柏の葉 147 コモン物語

竹 山 聖
Kiyoshi Sey TAKEYAMA

2007年12月

柏の葉キャンパス駅前の開発計画に関わることになったのは2007年12月のことだ。柏の葉キャンパス駅周辺は、かつて広大なゴルフ場であった。そこに、つくばエクスプレスが通ったのが2005年8月。パークシティ柏の葉キャンパスとして街づくりがはじまり、2006年11月には駅前に、ららぽーと柏の葉がオープンした。

パークシティ全体の開発企画は三井不動産レジデンシャルによるもので、すでに一番街の工事は進行中。やがて二番街と呼ばれることとなる147街区と148街区の計画が、建築家、團紀彦氏のマスタープランによって進んでいた。

147街区と148街区は、それぞれ880戸、700戸の住戸を収容する大規模な集合住宅地計画である。特に148街区は商業施設や銀行、病院、ホテルなども併せて計画され、当時すでに銀行と病院は先行して工事が進んでいた。

私が担当することとなったのは147街区の中庭に計画される共用空間である。12月19日に團事務所において三井不動産レジデンシャル、ランドスケープアーキテクトの三谷徹氏を交えて初会合がもたれた。

まずはロケーションについて説明しておこう。柏の葉キャンパス駅は、つくばエクスプレスで秋葉原から30分。つくばまでのちょうど半分ほどの距離に位置している。東京大学と千葉大学のサテライトキャンパスがあり、駅前には大規模商業施設ららぽーとが人々を集め、新しい街が生まれつつあった。

團紀彦氏のマスタープランは、周縁に沿って建物を配置して街区としてのまとまりを与えるというものだった。街区の周囲をぐるりと、ちょうど中庭を囲むように住棟が配され、その中央を、駅からまっすぐに伸びるグリーンアクシスと命名された歩行者道路が貫いていた。これが同時に

全体をシンメトリカルに構成する軸線ともなっている。両街区はこのグリーンアクシスによって一体に結びつけられる。駅に近い方が148街区であり、遠い方が147街区。中央の街区の接する場所にはこんもりした森が置かれ、ここだけグリーンアクシスがその両側を回り込む。全体計画の緑の心臓。この森を囲むように四本の超高層マンションがシンメトリカルに立ち上がる。中央が高く、周縁に至るにしたがって低くなる地形的都市景観を生み出す試みであった。すでに三谷徹氏が計画に参加しており、團紀彦氏の構想をランドスケープの側面からサポートしていた。

まず先に着工する駅から遠い147街区の中庭に、集合住宅全体の共用空間が計画されており、これが私に与えられた課題だった。プログラムには、保育園、ワークショップルーム、カフェ、キッチンスタジオ、ミュージックスタジオ、トレーニングジム、マンション購入者がアトリエや店舗として使用するためのアネックスと呼ばれるスペース、そして留学生宿舎を想定したコレクティブハウスとスタディールーム、などが予定されていた。

團紀彦氏からの要望はふたつ。まずランドスケープと建築が一体となった計画としてほしい、ということ。これを彼は「歯と歯茎の関係」に例えた。歯が建築で歯茎がランドスケープだ。もうひとつは、グリーンアクシスを尊重すること。敷地中央を貫くグリーンアクシスは街区に流れと呼吸をもたらす重要なファクターであるから、これをとにかくまっすぐに通すことを最優先してほしい、と。つきつめればこの二点であった。

三井不動産レジデンシャルからは、10回ほどのワークショップを通して計画を進めていってほしい、との条件が出された。環境、アート、教育、コミュニティづくりなど、さまざまなテーマのワークショップを行いつつ、プログラムや配置計画を詰めて行く。これに割かれる労力はかなりのものが予想されたが、初めての試みでもあり、さまざま

な視点から計画に光を当てる機会ともなると考え、了承した。

私自身にとって初めてであるばかりでなく、三井不動産レジデンシャルにとって、いや日本のマンションディベロッパーにとって、さらにはおそらく世界の住宅計画の歴史においても、初めての試みだったのではないか、と思う。というのも、計画が進み完成が近づき、その成果をパリの会議で発表したときに、このような試みはヨーロッパでは皆無であり、ありえないことだ、との反応を得たからだ。また設計の現場を訪れた欧米の建築家やアーティスト、大学関係者からも、見たことのない計画の進め方だ、と驚きを持って迎えられたことから推し量ることができる。

これは、集合住宅の対象となる居住者層が、ヨーロッパと日本では大きく隔たっていることも一因だろう。ともあれ日本で独自の発達を遂げた「マンション」という住宅供給形式が、まったく新しい位相に入っていることは確かだ。「マンション」はおそらく1970年代にその居住形態が認識されて以来、いまや全く別物となった。それほどにドラスティックな変遷を続けてきている。その供給形式のみならず、維持運営のシステム、サービスの質、居住者層、そしてその意識のすべてに渡って。ワークショップという計画プロセスは、参加メンバー選抜の恣意性や、畢竟資本の論理がその底を流れているという事実、議論の内容反映が必ずしも担保されない制度的な不安定はあるものの、日本という比較的豊かで知的で分厚い中間階層をもつ社会にして、そして基本的に互いが互いを信頼し合うことに基づく社会にして、はじめてないうる集合住宅の計画手法だといっていだろう。ただし成果は統括者の能力にかかっている。ワークショップをリードする者たちの責任は重大である。

2007年12月、三井不動産レジデンシャルとのミーティングで判明したのは、彼らの意欲と熱意だった。と同時に、その意欲と熱意に、打ち鍛えはじめる前の熱い鉄の塊のごとく、いまだ形がないことであった。環境／アート／学び、といった全体テーマの方向性はすでにおぼろげに現れていた。しかし具現化の方法やプログラムの内容、建築の配置、面積、クオリティー、予算なども確定的でない。それらはすべて、ワークショップを通して徐々に詰めていこう、というプロセスがとられることになっていた。

三井不動産レジデンシャルにとってもチャレンジングな試みであったはずだが、私にとってきわめてチャレンジングなプロジェクトとなった。いま振り返ってみてあらためて感じる。

2007年正月

2007年12月29日の夕方、私は突然自宅で倒れ、救急車で病院に担ぎ込まれた。心機能が血圧脈拍ともに大幅に低下し、気を失ったのだ。

担ぎ込まれた病院で応急の手当を受け一通りの検査を受けたものの、夜半には帰宅し、自宅療養となった。年末年始の救急医療現場は忙しく、心臓が止まりかけた程度の、普段は元気な患者に、いつまでもベッドを占有させておく余裕はない。これは確かに次々と運び込まれる救急患者を見て実感した。とはいえ、自宅に戻ったものの年末年始はずっと寝たきりでほとんど食べ物も受けつけず、本を読む意識の明晰もなく、テレビを視る気力すら失われていた。チャレンジングなプロジェクトを前にして、危機的状況に陥ってしまったわけである。

倒れたときに、いや正確に言えば意識が戻ったときに、一番気にかかったのはこの柏の葉の計画のことだった。死にかけていながらプロジェクトを気にかけるとは業の深い話だがほんとうだから仕方がない。そして年末と正月を通して意識も定まらぬ朦朧状態、夢うつつの交錯の間に、私の脳細胞のどこかに何かしらのイメージが芽生えつつあったのかもしれない。やや回復すると、私はさっそくスケッチを描きはじめた。たまたま自宅にあった和紙のような紙に、インクの出の悪いペンでもって、脳裏に引っかかったイメージをつまみ出すようにして、無意識の底から浮かび上がりつつある空間の原型を、刻みつけていったのだった。

できるだけ襲のある平面形を持つ建築。襲の連続と重なりによる余白の形成。グリーンアクシスにはモノを建てないものの、これをあえて横切る運動を暗示する形態によって、すなわち横断的に連続する形を切断することによって、対面する建築相互に対話をもたらすこと。応答する気配をもたらすこと。ひとつながりのものを折りたたみ、切り取る、というシンプルな原理で多様な空間を生み出すこと。流れを止めないこと。運動の感覚を漲らせること。ジグザグとグリーンアクシスに絡みながら、局所局所にアイデンティティを保存する建築であること。絡み合うこととほどけることがヴォリュームを適切に分解し、分節し、結び合わせてヒューマンなスケールを与えること。中庭の緑に白い結晶を打ちこんだような、文字通り石庭のような景観を生成し、建築が打たれた石のような美的な緊張感と関係性をもって存在すること。ぐるりと中庭を取り囲む集合住宅群からは、まさしく庭のように見下ろすことのできる場所であることを自覚すること。つまり見られるステージの

ような場所であって、そこを行き来する人々は舞台の演者とも見なされること。マンションの中庭がコミュニティの華やかなステージとなること。見つつ見られる関係がお互いの間に成り立つこと。光や風を呼吸するような建築+ランドスケープをめざすこと。子供たちから老人まで、さまざまな年代の人々が安全に快適に過ごし、交流を促し、なおかつクリエイティブな刺激を与えられるような空間であること。

こうした一連の思考の果てに、私はかつて本で読んだひとつの言葉を思い起こしていた。〈カオスの縁〉。複雑系の科学で用いられる言葉であって、それは生命誕生の場のイメージでもあった。循環し生成と変化を繰り返す。生命体はそうした場の物質化に他ならない。建築もまた、人を飲み込み排泄する、ひとつの生命体ではないのか。ピノキオがクジラの胃袋でゼペットじいさんにめぐりあうように、その循環のプロセスに喜びを与えること。そこで新鮮な出会いが生まれるような、呼吸する建築をつくりたい。その気分にフィットする言葉が、〈カオスの縁〉だった。私はこれを変形して創造的なくカオスの縁、あるいは〈創造的カオス〉と呼んだ。

こうした一連の思考が、必ずしも秩序だった流れでなく、

不連続に噴出するようなそれであったことが、結果的に計画に簡単な予測を拒む深みを与えてくれた気がする。またまたかつて読んだことのある本の内容が思い浮かんだ。敬虔なユダヤ教徒は週一日の安息日を厳格に守るという。その日は何もしてはいけない。働いても、料理をしても、本を読んでも、文字を書いてもいけない。火を使うことも、電気を使うことも許されない。ただ安息に過ごすのだという。年末から正月にかけての私は、まるで敬虔なユダヤ人の安息日のような日々を過ごしたのだった。頭が空白になる。身体もいったん最低限度まで活力を削がれる。そうしてそれから、徐々に徐々に、安静の底から再生を果たしてゆく。そんなプロセスを追体験していた。

思考のリセットともうひとつ、身体全体に響き渡る音楽的体験が私を襲った。147という数字の組み合わせは私にバッハのコンタータ 147 番「主よ、人の望みの喜びよ」を想起させたのだ。これをワークショップのテーマ曲としたい。私はピアノでこの曲の練習をはじめた。毎回ワークショップの開始時にこの曲が流れたが、残念ながらそれには私の練習は間に合わなかった。しかし、バッハの対位法、旋律が次々と追いかけて交差していくイメージは、どこかしらプランに反映されている気もする。この計画を「柏の葉 147 コモン」と名づけた所以だ。

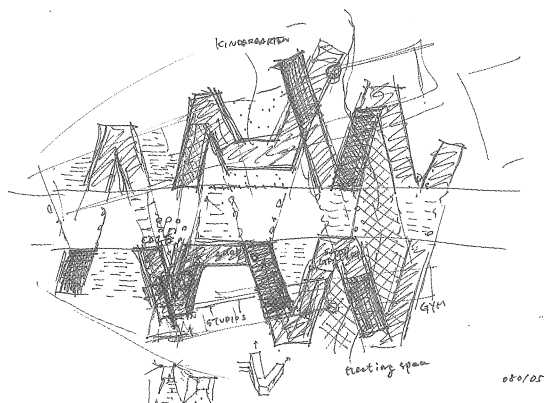
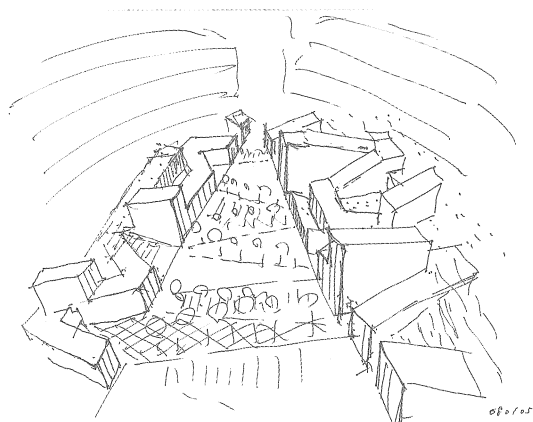
1月初めに描かれたスケッチの束にはそうしたもろもろの思いがこもっている。1月17日には1:500のスタディーモデルができあがった。

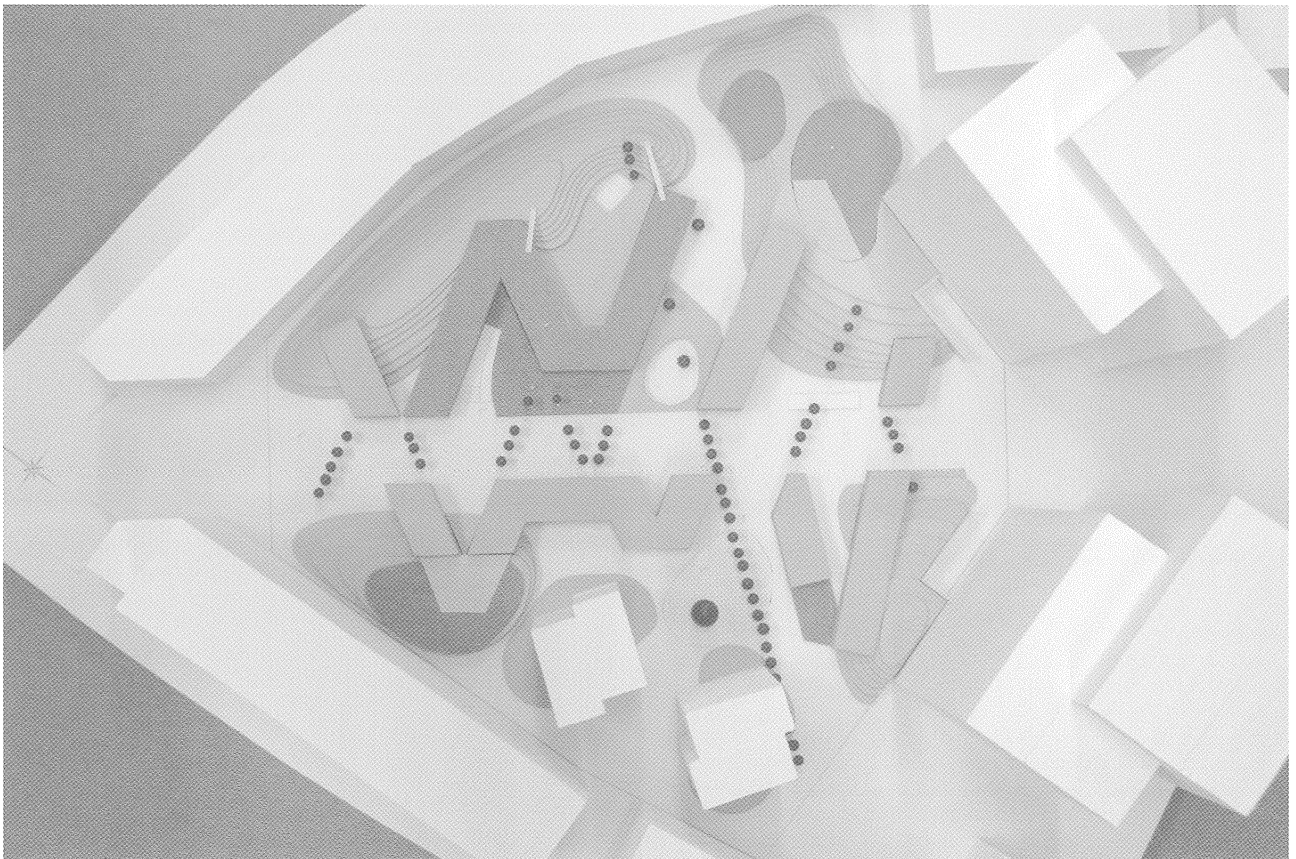
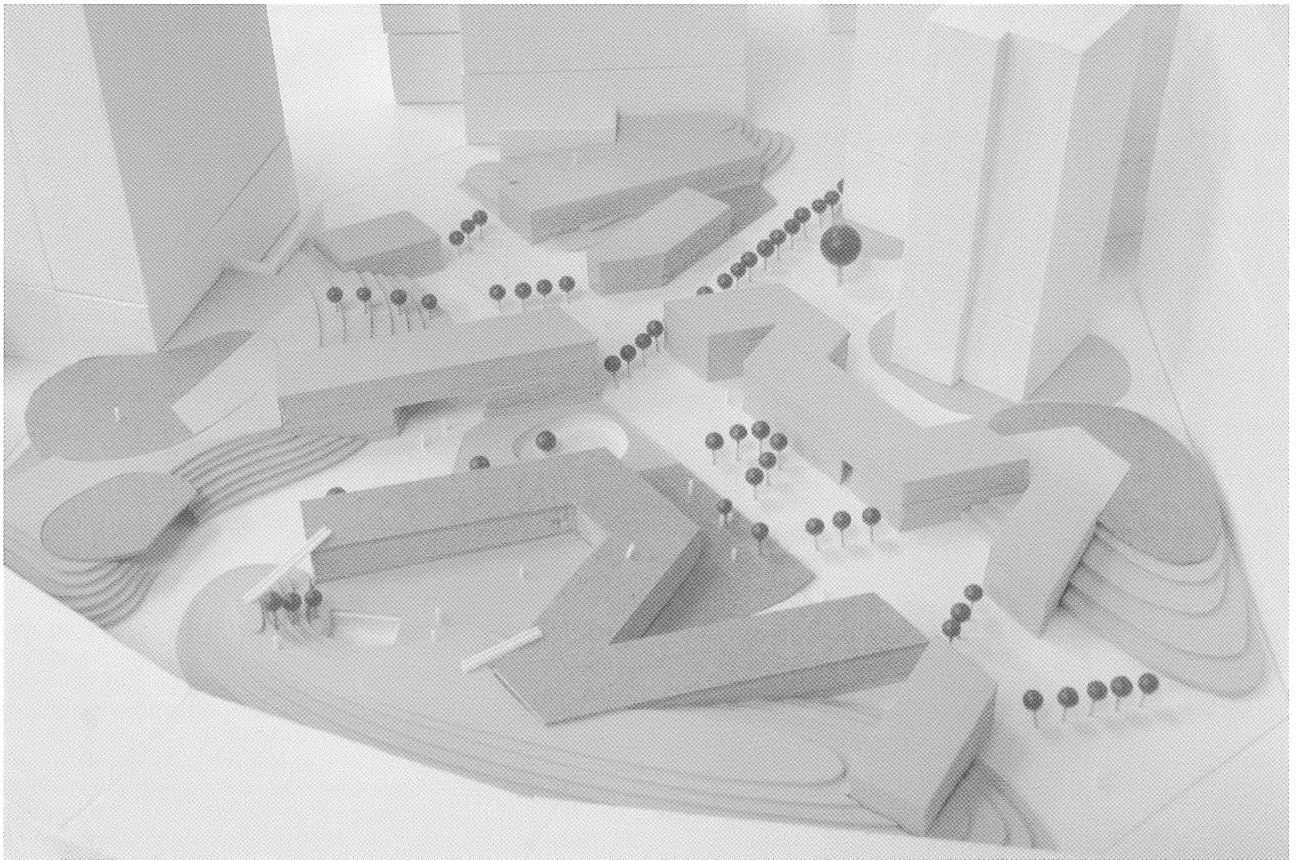
2008年3月

柏の葉 147 コモン・プロジェクトの第1回ワークショップは2007年3月31日に開かれた。すでにこれまでこの計画に携わってきた、あるいはこれから携わっていくメンバーが一同に介して、それぞれの思いを語り合った。

まずマスタープランを担当した團紀彦氏が全体計画にこめた思いを語る。すなわち、周辺環境との縫合関係、軸線、ゲート性、緩やかなシンメトリーについて、そして建築物を内包した緑のダム、歯と歯茎の関係、といったイメージについて。

次いでランドスケープの三谷徹氏が、グリーンアクシスを生活の数珠つなぎ、という言葉で説明し、生活の雰囲気外部ににじみ出、また内部が垣間見えるスリットというコンセプトを提示。グリーンアクシスを両側からはさむ緑の斜面はただの斜面でなく、緑段という柔らかな表情の階段状の緑を考えているのだと述べた。これを解釈して私なりの言葉でいえば、「不連続の連続」である。滑らかな連





Model 1 : 500

続でなく、ギザギザした壁の多いつながり方。

続いてマンションのファサードを担当する光井純氏がライムストーンのパージュを基調とする色彩計画、そして自然の素材感、陰影を大切にしたいという考えを語り、アート計画を担当したスパイラルから、単なる作品の設置でなく、活動の場としてのアートが柏の葉での基本的な考え方であり、その方向でアーティストの選定を進めていきたいとの考え方を述べた。そして保育園を担当する学研、キッチンスタジオ、音楽スタジオを担当するヤマハ、トレーニングジムである「十坪ジム」の主唱者、農園やピオトープを提案者、環境計画からの視点、など、多様な知と技能の持ち主が次々とこの場所にかける思いと各々の持論を展開していった。

正月以来、健康状態は徐々に回復して来たものの、食事に気をつけ、規則正しい生活を心がけるようになって、これらの自然、環境、農業、運動、料理、などの、いわば生活の原点を見つめ続けている人々の話は大いにうなずけるものでもあった。ただひたすら闇雲に働き続けていた自身のこれまでを振り返り、なにもない空っぽの時間の大切さが身にしみた。

敬虔なユダヤ教徒は週一日の安息日。ユダヤ人の創造性の秘密はそこにあるのかとすら想像した。しばしの思考的空白は、その後の創造性を増してくれたように、感じもし

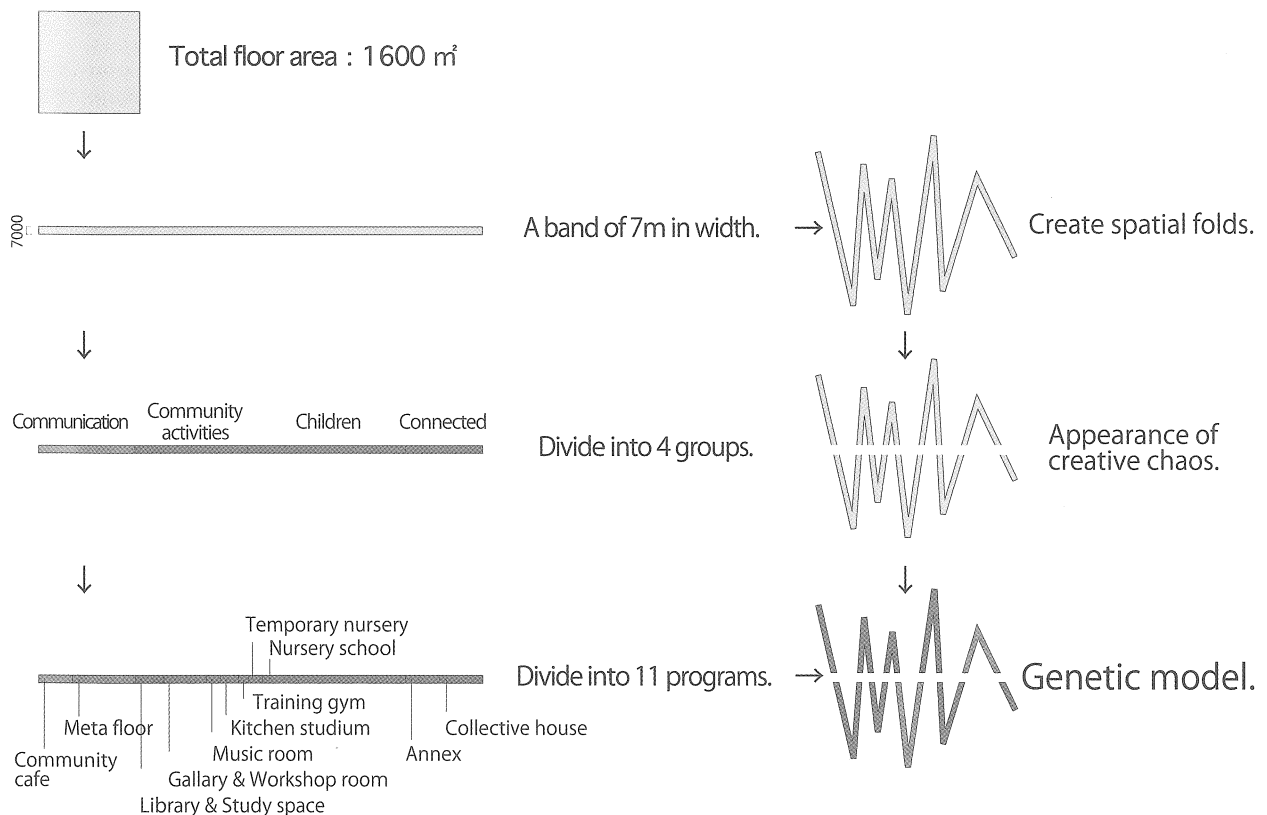
たからだ。もちろんこれはあくまでも感覚であって、それ以上のものではない。

いくつかの仕事を整理し、他の出張もなるべく控え、私はこの柏の葉 147 コモンのプロジェクトに専念した。

2008年5月

第2回のワークショップは2008年5月2日で、これは参加者全員を巻き込む壮大な実験となった。私たちは二つのゲームを持ち込んだ。ひとつはプログラムジーン・ゲームと名づけられ、今ひとつはメタフロア・ゲームと名づけられた。

プログラムジーンとは、必要諸室の面積を7メートル幅の帯に割りつけ、これを切断したりシャッフルしたりして再構成する手続きを遺伝子の切断とつなぎ込みに例えて名づけた愛称である。染色体から遺伝子を読み取ってつなぎ込んでいく。そこには染色体の立体的な空間構成もまた影響していることだろう。そこに一人一人のかけがえのない個性が生まれ出されていく。プログラムの帯を、子供系、遊び系、コミュニティ系、プライベート系という四つのグループに色分けし、これを再構成していく。4はDNAを構成するアデニン、グアニン、チミン、シトシンという四



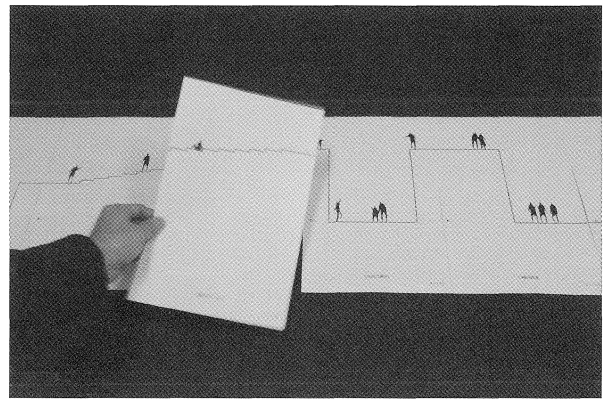
種類の塩基にちなんだ数でもある。

子供系は子供たちのための空間、すなわち保育園。遊び系はスタディールーム、ライブラリー、ワークショップルーム、ミュージックスタジオ、キッチンスタジアム、トレーニングジムな。コミュニティ系はカフェ。プライベート系はアネックス、コレクティブハウス。これらを基本的なコアプログラムとして、これをメタフロアという立体的な空間構成要素で結びつけていく。

メタフロアとは、このプロジェクト全体を貫く「学び」というテーマの発案者である教育工学者の上田信行氏の用語である。上田氏とはワークショップをはじめる前に意見交換をし、学びにおける空間の重要性をこんこんと説く同氏の思想に私はいたく感銘を受けた。

学びは実際に体験する段階（つくる）、そしてそこから少し身を引いてその現場を眺め振り返る段階（かたる）、さらにあとで冷静にこれを振り返ってまとめる段階（ふりかえる）、の三つを通して形成される。おのおのこれにふさわしい空間が用意されることが望ましい。段差や吹き抜けや窓や立体的空間構成はこの理論によって積極的意味合いを賦与される。建築設計者としてはまさに無意識の欲望に根拠を与えられたような心持ちである。

私はこのメタフロアの考え方をさらに敷衍し、計画全体



メタフロア・ゲーム

のなかで空間的に多様に展開していくことを心がけることとした。メタフロアは一応コミュニティのプログラムのなかに分類しておいたが、のちにより広い意味合いをもつ概念となってゆく。

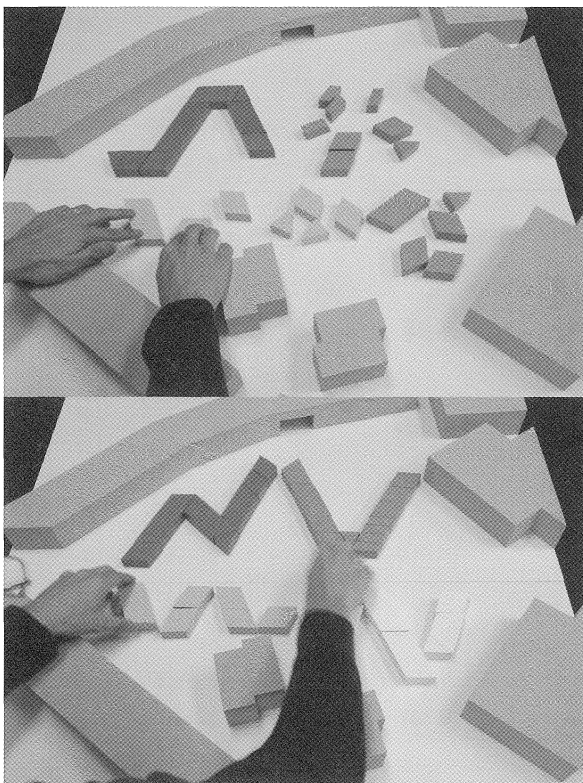
メタフロア・ゲームは、部分的場面を描いた断面図のカードを組み合わせながら、立体的な空間構成をつくりあげていくゲームだ。人と人が異なるレベルの空間相互の関係のなかで、どのように出会い、どのように関わり、どのように見つみ見られる関係となるかを、カードを並べていく行為のなかで工夫し確認しさらに考えてみる。

具体的にはワークショップスペースの内部空間同士や外部空間との関係のなかにその思考は活かされており、またグリーンアクシスに沿ったさまざまなテラスや広場のレベル差や広がりを考えるのにあたって力があつた。

「昨日の淵ぞ今日は瀬となる」飛鳥川よろしく、さまざまに変化する川縁をグリーンアクシス沿いに展開したいと考えていたから、レベル差によって次々と変化するステージと観客の関係のように流れる風景はパブリックなメタフロアを形成しているといつていいだろう。

滔々と流れる川に生物は棲みつかない。瀬があり淵があり流れがあり淀みもある多様な環境、循環しながら他の流れともつながっている適度に閉ざされつつ開かれた環境に、生命は棲息する。閉じなければ開かれない、切れなければつながらない。生命体はいわば禅的な境地にある。むしろそのような環境に、つまり交流を保つ循環を物質化したものが生命体だといつてもいい。物質運動の拡散でなく循環。グリーンアクシスを挟むちょっとした窪みや溜まりのなかで、生き生きとした生命体が宿り活動するような場を生み出したいと思った。それがとりもなおさず「創造的カオス」の空間的イメージである。移り変わる淵と瀬。

このワークショップを通してまとめられた全体計画は以下の特徴を持つ。5月27日に提出された「覚え書き」を再録しておこう。



プログラムジーン・ゲーム

全体（共通）

- ・カオスの縁をつくる。多様な空間、余白を生み出す。
- ・マンション上層階から見下ろされるため、上から見たときのパターンがきれいに浮かび上がるように考慮する。
- ・グリーンアクシスに直に面するところはコミュニティ系、遊び系など、パブリックに面しても良いプログラムを配置している。子供系、プライベート系などでグリーンアクシスに面する場合はレベル差を変える、緩衝ゾーンをとるなどワンクッション設ける。（アネックス住宅については一部パブリックに晒される住戸があっても良いと考える。）
- ・コモンゾーンの四隅にマウンドをつくる。（北の丘、東の丘、南の丘、西の丘と仮に呼んでいます）→敷地境界線を感じさせないづくり、歯と歯茎の関係
- ・駐輪場は東の丘、西の丘に埋設し上からの視線に配慮する。
- ・北側道路からのグリーンアクシスまでの通り抜けを確保する。
- ・タワーパーキングによって生まれた余白を取り込み、敷地境界線にまたがった広場をつくる。広場には、シンボルツリー（祠）やバスケットコートなども設けられる。また壁に映像を映すなどで上映会を開くこともできる。

保育園

- ・高層棟からの日影を考慮し一番日照時間を確保できる敷地北東側に保育園を配する。
- ・グリーンアクシスとの緩衝ゾーンとして600mm程レベルが上がったテラスを設ける。子供が外に出ないようにスクリーンを設けるが、保育園の様子は伺えるようなもので検討する。（例えば縦格子状のものなど）
- ・保育園のヴォリュームは長くなるため、スリットを設けてグリーンアクシスから奥の園庭まで視線が抜けるようにする。またスリットはテラスと園庭を子供が行き来する動線にもなる。
- ・保育園の通路は基本、半屋外とする。（0、1歳児と事務室廻りは屋内通路）
- ・園庭は半屋外の通路と北の丘に囲まれており、外部から半ば守られている。適宜スリットや開放的な遊戯室を通じて外の気配は伝わってくる。
- ・北の丘と保育園の屋上はブリッジでつながっており、子供達がぐるぐる回れるようになっている。

- ・北の丘には秘密基地、菜園、ピオトープ、四季を感じられる庭など。
- ・園庭には地下音楽ルームのためのドライエリアがほりこまれており、子供達が音楽ルームの様子をのぞき込むことができる。子供達のためのちょっとしたライブもひらくことができる。
- ・園庭、テラスとは別に0、1歳児のための庭（三角形の中庭）を設ける。
- ・遊戯室は園庭とテラスにはさまれた位置にあり気候の良いときは開放して一体とすることが可能。
- ・子供達が調理にふれる機会をもてるよう、厨房は遊戯室に隣接して配置。
- ・3～5歳児の保育室は北の丘に向けて少しずつ床レベルを上げていく。（検討中）
- ・0、1歳児の保育室の丘に近い方は適宜トップライトを設け採光を確保。
- ・丘に半分埋もれる事務室は一部天井を高くして採光と通風を確保。休憩室はロフトに設ける。

キッズルーム

- ・グリーンアクシスに面して大きなガラス面（園児作品もディスプレイ可能）
- ・保育園のエントランス、事務室などに隣接しており、機能的に保育園と一体となって使われることも想定。（管理運営は別なので要確認）

ワークショップ空間 + メタフロア

- ・地下にほりこまれた天井の高い大きな空間で立体的な構成となっている。GLレベルで通り抜けルートが貫通しており誰でもワークショップをのぞき込むことができる。→メタフロア（足の空間）
- ・階段状の屋外ステージでグリーンアクシスとつながっており、ワークショップの発表やイベントなどで観客席にもなる。屋外でのワークショップも可能。
- ・メタフロアとしてキャットウォークが壁に沿って設けられている。→メタフロア（目の空間）
- ・2Fレベルにはワークショップ空間から少し離れて振り返ることができるペントハウスが設けられている。→メタフロア（頭の空間）
- ・グリーンアクシスに面した大きなガラス面はディスプレイ面として機能する。（コミュニティカフェで貸し出すツール類のディスプレイなど）
- ・グリーンアクシスと通り抜けに切り取られたブロックは音楽ルームへのエントランスともなっている。音楽関係のワークショップなどを行う場合は一体で使うことができる。

- ・備考：ワークショップ空間は口の空間、耳の空間、手の空間

アネックス住宅

- ・分散して各所に配置されており、いろんなタイプを設定してある。
- ・最もパブリックに開いた住戸はグリーンアクシスに同レベルで面している。教室や趣味の店など店舗よりの目的で使うことができる。奥にはドライエリアも設けられていてグリーンアクシスから見ても奥が明るい。
- ・グリーンアクシスに面しつつも、2階レベルにある住戸はややプライベートな雰囲気をもつ。西の丘を登ってアプローチする。
- ・広場に同レベルで面した住戸はややパブリックに開いている。教室や趣味の店など店舗よりの目的の他、パブリックに開いた趣味のスペースとしても使うことができる。
- ・広場ゾーンで2階レベルの住戸は最もプライベートな雰囲気をもつ住戸である。専用のテラスを持つ。

コレクティブハウス

- ・コミュニティカフェと隣接し、学生達がカフェで働いたり、コンシェルジュとなったりカフェ運営に大きく関与することを想定。
- ・スタディスペースと隣接し、学生達が住民の子供達を教えたりすることを想定。コレクティブハウスのラウンジとスタディスペースがつながる可能性もあり。
- ・1Fはパブリックな雰囲気をもつラウンジ、2Fはプライベートゾーン。

キッチンスタジアム

- ・グリーンアクシス、広場に面するテラスも隣接しており調理したものを屋外で食べることも可能
- ・広場、ワークショップ空間などのイベントと連携することも可能。(食と音楽)
- ・近くの緑段(菜園)には、ハーブなど料理に使えるものを栽培しても良い。(管理の問題があるので要検討)

音楽スタジオ

- ・地下に設置し防音に配慮する。
- ・ドライエリアを2箇所設け通風と採光を確保。ドライエリアは上からのぞき込み、地下の様子を伺えるようになっていて。一つは通り抜けルートのところ。もう一つは保育園の園庭内で子供達が音楽ルームの様子をのぞき込むことができ、また子供達のためのちょっとしたライブもひらくことができる。

- ・エントランスはワークショップ空間と隣接し、一体で使用することも可能。

十坪ジム

- ・広場に面した1Fに位置し少し落ち着いた環境。ジムのトレーニングマシンだけでなく広場でさまざまな運動を楽しむことも可能。(太極拳、ヨガ、縄跳び、バスケットなど)

コミュニティカフェ

- ・コモンの拠点であり、グリーンアクシス、広場、通り抜けなど動線が交わる結節点に位置している。
- ・保育園のテラスとグリーンアクシスを挟んで対するようテラスが設けられており、子供の送り迎えの際に親達が立ち寄るコミュニケーション・交流の場となる。
- ・グリーンアクシスを挟んで面するワークショップのガラス面にはコミュニティカフェで貸し出すツール類のディスプレイなども行われる。
- ・コレクティブハウスに隣接し、そこに住む学生達がカフェで働いたり、コンシェルジュとなったり。
- ・コンシェルジュカウンターがある上部はタワーになっており、コモンのランドマークとなる。

スタディスペース

- ・半地下のスペースであり、グリーンアクシスに面しながらも、落ち着いた環境である。また外部から降りていきたくなる位置関係でもある。
- ・スタディスペースと隣接し、学生達が住民の子供達を教えたりすることを想定。コレクティブハウスのラウンジとスタディスペースがつながる可能性もあり。

2008年6月-7月

ワークショップはいよいよ佳境に入り、いくつかの分科会に分かれ、並行して開催されていった。準備—開催—まとめ、準備—開催—まとめの連鎖と交錯が、設計作業にカオスをもたらす。それが創造的カオスだといののだが。

教育・アート分科会は6月10日と30日、環境分科会は6月11日と25日、コミュニティ分科会は6月18日と7月2日に。そのたびに模型をつくり、ダイアグラムを作成し、図面をまとめ、新しいアイデアを持ち込んだ。言葉は悪いが、素人にもわかる表現が求められる。準備もさることながら、その場その場での当意即妙の対応が求められた。学ぶことも多かったが刺激や違和感も思考の契機となり糧となった。第1回の3月31日から第8回の7月2日まで、立て続けに開かれたワークショップを通して、計画は右に行ったり左に行ったり試行錯誤を繰り返し、ジグザグと進んでいった。デザインはいつも、そういうものなのだけれど。

異なるジャンルの人々は、あたりまえの話だが思考のパターンもまた異なる。たとえば「自然」や「環境」という言葉の定義自体も違っている。「健康」も違うし「幸福」だって違う。しかし多くの人々が、ジグザグに展開していく不均質な空間に興味と共感を覚えてくれた。完全にコントロールされた普遍的なものに、自然も環境も健康も幸福も宿らない。誰もがそんな風感じていたように思う。

なにかしらの違和感や異物、時には邪魔者が、あるいは障害物が、人間の想像力をかき立て、自由を感じさせる。そしてその向こうに健康も幸福も宿っているのだ。自然も環境も違和感と異物と邪魔者と障害物に満ちている。だから世界は面白い。

無味無臭無色透明な驚きも発見もない空間を、場所を、誰も求めていなかった。これがこのプロジェクトに参加した人々に共通する特性であったと思う。そして自然や環境や健康や幸福について考えている人々、教育やアートに想いを馳せている人々、そしてランドスケープや建築、照明やサイン計画に至るまで、クリエイティブな人々に共通して分け持たれている感覚であった。ワークショップはそうした人々の、あるときは戦いでありまたあるときは交歓の場であったといつていいだろう。

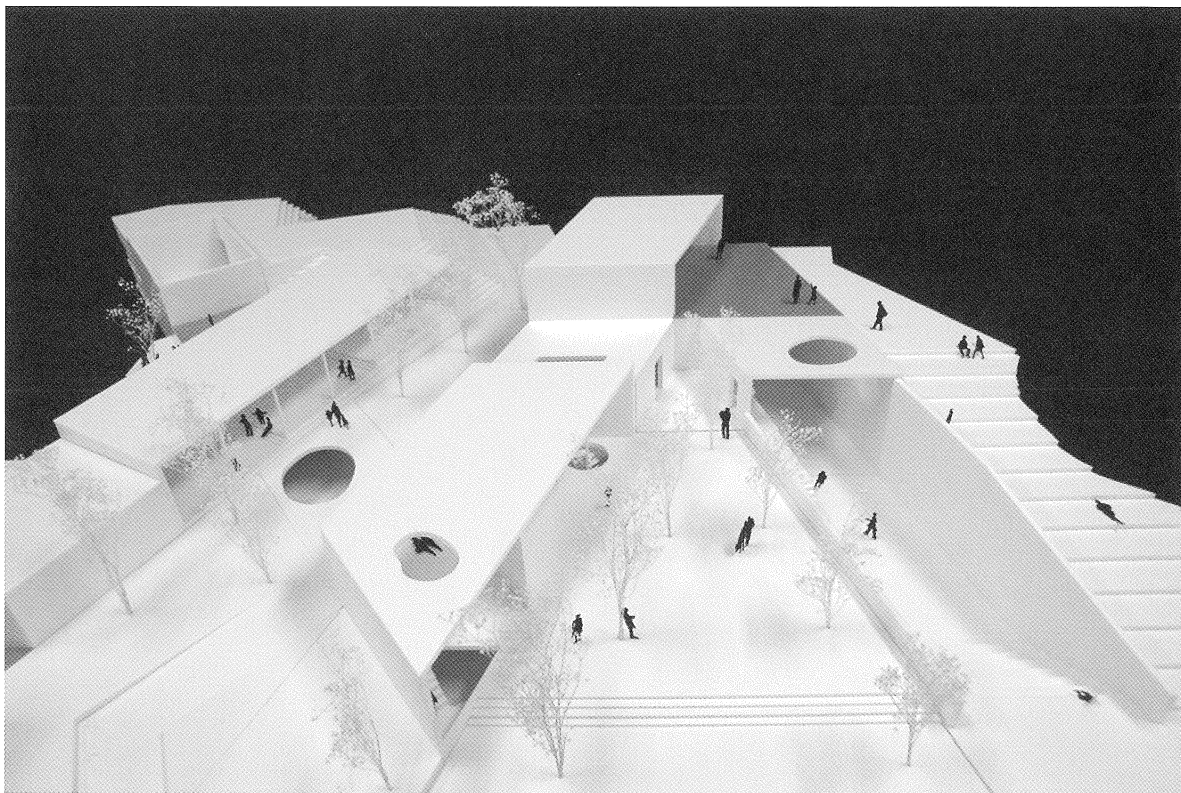
そんななかからはっきりと浮かび上がって来たのが、全体を「Learning Complex」あるいは「学びのミュージアム」として構成しようというテーマであった。この点について、6月30日のワークショップでの上田信行氏の発言を引いてみよう。

一つのキーワードとして entertainment をあげました。entertain「する」、人を楽しませるといことがすごく大事なことで、人を楽しませると、たぶん脳が10倍楽しむんじゃないかと思うんです。人を楽しませることによって、相手を楽しんだものと共振してこちらがより楽しくなる。だから受け身で楽しまされるよりも人を楽しませる方がずっといい、と。

この街は entertainment の街、と言った場合、entertainment なことがいろいろ起こるんじゃないかと、自分自身がこのステージの中で人と関わって積極的に人を楽しませていく。だから、楽しさとか楽しむということが豊かな街になる鍵じゃないだろうか、と。

ラーニングという誤解があつて、家に帰ってまで勉強しないといけないのか、と考えがちですが、学ぶこと自体が楽しいし、人とコミュニケーションをして自分が啓発されて豊かになっていくことが楽しい。そういう新しい、「楽しむ」という概念を、ともにこの街で作りたいたい、と思っているんです。そういう意味で、こちらですべて作り込んでいくというよりも、いろいろな人たちがそこで「振る舞っていける」ようなたくさん余白を残して、いろいろな学びの機会が重なっているようなところにしていきたいと思っているわけです。劇場の中でいつも自分が見られているという状況は、一見するといつも緊張していないといけないと思うかもしれませんが、世阿弥が言った『離見の見』という言葉があります。いつもお客さんから自分がどう見られているかということを意識して振る舞うということはすごく大事だと思うんですね。それが特別な形ではなく、いつも誰かから見られているというちょっとした緊張感が面白い街をつくっていくのではないかと。

そのためには、やっぱり木陰とか隠れるところとかも必要なのですが、そういういろいろなコミュニケーションが日常的に楽しめる空間があつたり、街があつたり……そこでの人と人の出会いが楽しみになるような……この街でどんな人と出会えるのだろうか、という、マンションを買って同じ地域に住んでいるから自然にコミュニティができるのではな



Model 1 : 100

く、一人一人がコミュニティに参画して作っていくという仕掛けがたくさんある街になったらいい。

今回竹山先生の計画はすごく柔らかなインターフェイスを持っていて、最初は、何となくここに入りづらいな、という人も、次の週には入ってくると思うんです。

一種の『縁側発想』なんです。「何をやってるんだろう？ ちょっと入ってみたいな」と最初は縁側で見ながら、だんだんと次は自分も料理を作って参加しようか、という気持ちになることがすごく大事なんですね。いろいろな予感があって、そこに徐々に周辺から参加していけるというモデルになっていると思います。

やっぱり、ここに来ると、参加していないのが不自然な感じになってきて、自分で仕事を見つけて自分から積極的になっていくんですね。entertainというのは、はじめはentertainしてもらうことに慣れているから自分は動かないんですね。でもそのうち気がついてきて、自分から人のところに行かないと全然楽しめないということが分かってくる。それが一旦分かると、次からはすごいわけです。

上田信行氏の言う「学び」が自発的な参加、あるいは巻き込まれていくことの喜びに支えられていることがよくわかる。「ここで起きている出来事に参画すること自体が学びである」というこの日の上田氏の発言にも見られるように、コミュニティがさまざまな世代の人々によるさまざまな形の「学び」を通して形成されていくのではないかと、というのが柏の葉 147 コモンの基本思想となった。

保育園は最も面積も大きく、コモンの中心を担うプログラムだが、学研ココファンナーサリーの矢野氏からもこういった発言がなされた。

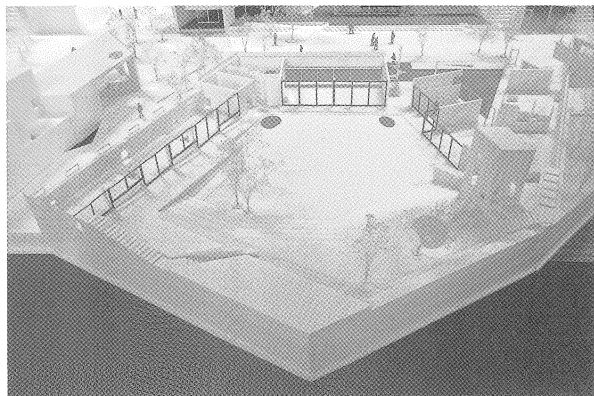
今までのお話を伺っていて、ありとあらゆる想像と妄想がうごめいていたのですが、今日始めて形にして見せていただきましたが、完全に考えていたこととうまくはまっているな、と思いました。

今日模型を見てあらためて認識したのは、今までセキュリティを、保育園で独立したものと考えていました。今までだと、テナントとして保育園が入っていて、周りの施設とうまく融合できずに、あくまでも安全性を重視して、言葉は悪いですが周りからは疎外感を持つイメージがあり、今回も安全面をどうしようかと考えていたところではありました。

ウッドデッキから、園の人だけではない第三者から見られるということが安全面でどうかな、園児の安全面が守られるかな、ということを心配していたのですが、今日拝見をして、「見つつ見られる」ということで、周りの人たちから「見られること」によって、園児の安全性がより保たれるのではないかと。この模型を見て、人が入ることで安全性が「保たれない」ということではなく、人が入ることによって安全性が「保たれる」ということで、180度考え方が変わりました。

コモンの風景の連続のなかで、保育園だけが孤立しないこと、むしろ全体の流れのなかに溶け込むこと、そしてそれが決して安心安全を脅かすものではないこと、むしろ地域に見守られることによって、悪意の侵入を阻むことができること。物理的にはゆるやかな隔離を行いながら、風景としてはなめらかな連続が保たれている。そのようなコモンの統一感、一体感を求めたいと思った。これは均質ということではなく、アイデンティティやプライドの問題だと思う。

そもそも保育園は、地域で育つ子供と、その親（さまざまな批判を覚悟しつつあえて母親と言ってしまうと思う）にとって特別な場所であり、それが自分たちの住んでいるマンションの中庭の最も祝福された場にあるということは、この地域の人々のプライドとなり、コミュニティづくりのひとつのコアとなるはずだ。だから、園児と母親と保育士たちとが一体となってこの場所を守り育てていってくれるのではないかと、ビオトープや花壇も愛情を持って見守っていってくれるのではないかと、新しいアクティビティも自然にこの場所から育っていってくれるのではないかと、という期待を抱きつつ、そのような保育園を孤立した形でなく、コモンの施設全体のなかの調和した一部分としてつくりたいと考えていたのである。この思いが運営者に



保育園

通じた。建築のデザインを介して。

閉ざしつつ開き、開きつつ閉ざす。弱者と強者が共存する社会では、その案配は実に難しい。真に地域に根ざし、場所を呼吸し、他者とつながる建築は、ある程度閉じていることが必要だ。それは循環しつつ静かに流入し流出する「創造的カオス」の特性でもある。開かれた場所とは均質性のなかに埋没し流れ去る無性格な空間にでなく、不均質でギザギザと特異点を孕み流れのなかできらめく喜びに満ちた空間にこそ、宿るものだと思う。

上田氏はこのことについて、このようにも語った。

MIT にメディアラボというのがあって、子どもの学びや先端テクノロジーを研究しているのですが、その研究グループに「Lifelong Kindergarten」というチームがあります。「生涯幼稚園」。つまり、僕たちの学びの原型は子どもの遊びの中にある……それを大人が見ていていろいろ触発される、と。

幼稚園での学び……自分で探求してモノを作って、友達と一緒に夢中になって遊んで、それを保育者が見守っているという風景がまさに学びの原型なのですが、それをこの保育園で見ることができる。だから、逆に言えば、全コミュニティの人たちが子どもの感性から学ぶためのショールームでもあるんですね。そういった意味で「Lifelong Kindergarten」というコンセプトはまさにここにあてはまりますね。

童心に帰る、ということが、ことによるとすべてのクリエイティビティの根底にあるのではないだろうか。クリエイティビティが自由と喜びをもたらすものとするならば。

アートもまた当初から、柏の葉 147 コモンの重要な構成要素と位置づけられている。アーティストのセレクションとコーディネーションを中心となつて行ったのがワコールのスパイラルのグループだ。スパイラルの松田氏はこのワークショップでこう発言した。

前回アートのアイデアの話をさせてもらったのですが、今日模型を見たら、全然気が変わっちゃったんですね（笑）。

この空間を見たら、この空間のためにちゃんと考えないといけないな、と思いました。

それまでスパイラルのアートコーディネートでは、単に「学び」というテーマを観念的に把握、あるいは作家の個人的興味からアイデアが出されていた。例えば黒板、表彰台、

クライミングウォール、といったように。それらは結局形を変えつつ最後まで生き延びたアイデアではあったが、当初は場所とか空間と全く関わりのない思いつきに近いものであった。それに対して松田氏があらためてアートと空間の関わりを口にしたことに意味がある。

そして松田氏との間でこうしたやりとりが交わされる。

松田：ジャン＝リュック・ビルムートさんというフランスのアーティストで、蜂蜜の巣箱をやっていた方です。最初は、ハニータワーを建てようということを書いて、アイデアのレベルでは「すごく大きなタワーがあったらいいよね」ということを書いていました。今日のこの模型を見ると、何に使う予定か伺っていないのですが1カ所だけ高いところがあるので、それがハニータワーだといいなと思ったんですね。

竹山：コモン・トラヴァースというちょうど逆パスがついている空間がありまして、その空間がフィレンツェのウフィッツィ美術館の前の通りのような感じですかいいんです。その正面にタワーが欲しいな、と思って立てたものです。

全体に隠れた秩序があって、同じ軸線上にのっかって大小二つのタワーが向かい合っています。ひとつがこのタワーで、もうひとつが保育園の「秘密基地」です。高いタワーを建てて、誰がこの街に入っても「あ、タワーがある。そこにコミュニティカフェがあってコンシェルジュがいる、そこが全体の中心の場所だ」ということをほのめかされる、暗示されるような場所をつくろうとしました。今のところ、機能はなにもないです。

松田：思いついてしまったので言うのですが、雨が当たらないようになっているので、そこに蜂の巣が入ってくれないかな、と思いました。

ちょっと高いところに巣があったほうが刺されないということもありますし、そのあたりがシロツメクサで屋上緑化されているということができればいいな、と思います。

私は了解した。タワーという建築形態のもつシンボル性が、このように暗示的なものから明示的なものへと変化していくこともアリだろうと思ったのだ。コミュニティはわかりやすい形や印を求めるから。このようにして、ワークショップでの和気藹々とした、しかし真剣なやりとりの

なかから、プロジェクトの重要なエレメントが決定されてもいったのである。

ヴィルモート氏の蜂の巣箱は金色の六角形をしている。私は心秘かに高い方のタワーを金閣、したがって低い方の秘密基地タワーを銀閣と呼ぶことにした。あとでヴィルモート氏になぜここで金色を選んだかを聞いたところ、ニホンだから金閣を思った、という答えが返ってきた。直観は過たなかった。異化とともにあるわかりやすさもまたアートの力である。

2008年11月

そしてついに11月14、15日の二日間に渡り、ワークショップの集大成、ブレインショップが開かれた。このときのテーマは「憧れ」。

コモン全体のソフトウェアとしては「学び」あるいは「Learning Complex」というテーマによって貫かれていくことになったが、このブレインショップに関しては、より身近な「憧れ」という言葉が選ばれた。

これは上田氏と私のミーティングで偶然出てきた言葉だ。このころ上田氏と私は頻繁に意見交換をしていた。互いに異なるバックグラウンドから生まれた思考が不思議に一致する。なにより空間への強い関心が互いの興味や問題意識を結びつけた。刺激が刺激を生み、発想が思いもかけぬ方向へと展開してゆく。

「憧れ」は私がつねに心密かに抱いてきた空間のキーワードだった。遠い距離の向こうに憧れがある。恋愛でもバスケットボールでも人生でも。距離やオブスタクルなくして欲望は発動しない。欲望の赴く場所が、あるいは吸引する力が、「憧れ」だ。身近なものでなく遠く離れたものに欲情する空間を、私はいつも思い描いてきた。幾重ものスクリーンに隔てられた遠い光、ちらりと垣間見える光景、秘めた想い。ブレインショップで私はこんな発言でそれを表現した。

たとえばグリーンアクシスを歩いている人は、遊戯室を透して奥の園庭まで見える。ライブラリーで読書したり書き物をしたりしている人の姿がテラスの向こうに垣間見える。カフェから人々に見られているのを感じる。ワークショップの階段テラスを降りていった先の賑わいを感じる。

全体がギザギザしていて、中庭は距離が140mあるから上手く視線を通して、広がりを見せたい。障害物をつくって、そこに穴をあけて、そこから向こう

に遠い憧れをみせる。

建築のテーマ。遠い憧れをみせたい。オブスタクルによって遠い憧れをみせたい。

Distant Yearning、障害物、壁とか柱があるからこそ、遠くのものが見えそうだったり、そういうものに対する魅力が高まる。手がなかなか届かない存在のものの方が、大切に思える。

そこに上田氏は教育理論的根拠を重ねた。「憧れの最近接領域」という言葉によって。これはもともとヴィゴツキーの「発達の最近接領域」をもじっている。いや、それをやさしく言い直しているといっていだらう。それは他者を介して新たなレベルへと自身を引き上げてゆく場のことだ。誰かがいることによって自分はさらに別の世界へと入っていくことができる。

ブレインショップでの上田氏の言葉を引こう。

竹山先生も憧れという言葉を使ってらっしゃった。建築とは遠い憧れである。

僕らは人間が持っている潜在的能力というものを仮定しています。そこでは実は他者の存在というものがものすごく大きい。

今回仮定している Zone of Potential Confidence (ZPC) という潜在的な自信のゾーン。例えば僕と小谷さん（柏の葉 147 コモン建築計画のチーフ）と一緒にやれば、一人じゃできないけれど、小谷さんたちと一緒にだったら、面白い建築がつかれるという自信ですよ。

人間は他者をあてにした自信、他者込みの自信というのが絶対ある。今の日本の教育は自分一人でするかをすごく考えさせるんです。難しい課題が来ると、僕はそんなこと出来ないと考えてしまう。やらないか、やろうとしてもすごいプレッシャーを感じてしまう。

だけど、ちょっとまってください。小谷さんに聞いてみますとか、曾和さん（ワークショップのドキュメンテーションリーダー）にも手伝ってもらったら、できるかもしれないという、そういう潜在的な自信。これを、ずっと ZPC として今回のメインのテーマにしていた。

もともとヴィゴツキーという心理学者が人間の発達レベルを2つにわけた。ひとりでするレベルと、だれか有能な人のサポートによってできるレベルの2つです。この2つの距離を、ZPD (Zone of

Proximal Development「発達の最近接領域」と呼んだ。このゾーン（領域）に他者からのサポートがあれば、自分がずんと引き上がっていくんですよ。教育が出来ることは、このゾーンに働きかけてここまでぎゅーんと引き上げること。

これは素晴らしいと思って、僕は20年くらい前に知ったんですけど、そこからずっと虜になって、ZPDの概念を自信の概念に翻訳したんです。それが「憧れの最近接領域 (ZPC)」なんです。

だから今度はこういう風にこうくるんですね。1人だったら出来ないけどあの人が一緒だと、やれるぞーと。

もう一つ、パワフルな概念に共同注視 (joint attention、共同注意とも言われる) というのがあって、お母さんと子どもがあるオブジェクトを見ているとしましょう。その時に子どもはお母さんがそれを見ている姿と一緒に見ているんですよ。

憧れも共同注視なんですよ。憧れは他者を介して実現しよう。それが、柏の葉なんです。あの場所に行けば憧れが実現できるかもしれない。で、これは結果的に、はじめに描いていたレベルで実現できなくてもいいんです。

かもしれないというのが、大切なんです。一步踏み出せるんです。やってみる勇気。やってみたら必ずできるんです。

そういう意味で、この柏の葉 147 コモンを憧れのゾーンと呼びたいのです。何で柏の葉に行くかという、すてきな他者がいるからなんですよ。他者がいて、こんな素敵な空間があって自分のマンションがあって、ここで生活すると自分の憧れが、あの人たちと一緒に実現出来るかもしれないという、そういう予感のある場所にしたいですね。

共同注視というのは、憧れと一緒に見るんですよ。今回のこのブレインショップも共同注視を大切にしているんです。みんな模型を見てるんですけど、小谷さんの顔を見ながら見ているんですよ。ここがすごい大事。

共同でひとつのものを見る。だけど、それは他者の目線に重ねて見ているんですよ。

だから今回のブレインショップに来た人は、わっ面白い！ といった他者の表情を目にして、え？ どこが面白かったの？ と問いかけることによって、これをより深く理解できるんですね。

一人でじっと見ている、自分の感じることを以外感じないけど、二人で見ると、ねね、面白いねとワクワクする、その息づかいを感じるということがすごく大事で、どこ見て面白って言ってんの？ と言うことで、そこを僕も見ると、ああーそっかー！と。それはお互いに視点を交換している。

こんなブレインショップを通して、柏の葉の空間の魅力を語りつつ改善点を見つけていきたいんです。

ブレインショップにはワークショップ・デザイナー、ファシリテーター、ドキュメンテーター、学生たち、ダンサー、料理研究家、アーティスト・コーディネーター、ランドスケープアーキテクト、情報デザイン研究者、ディベロッパーなどが前日夕方から入ってブレインショップ・イブを盛り上げ、二日目がいよいよブレインショップ本番となった。

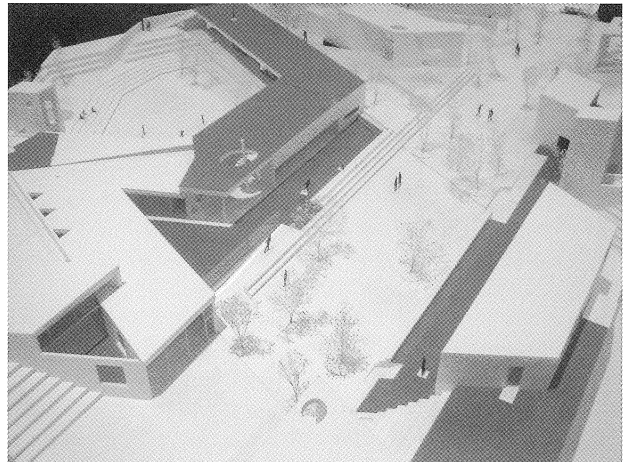
私たちは 1:50 の精緻な全体モデルをつくり、部分的に 1:30 の段ボールでつくった場面がリアルに想像できるようなモデルを持ち込んだ。UDCK (Urban Design Center Kashiwa-no-ha) というコミュニティ拠点として駅前に設えられた大空間で、二日間にわたるディスカッションが和気藹々と、パーティーのような会議のような雰囲気、自立した個性が自由に運動するなか、決して予定調和的でない問題提起の数々を通して、コモンの未来が、展望が、徐々に徐々に開けていった。

2008 年の 10 月をもって基本設計は修了、この 11 月のブレインショップでえられたアイデアは、実施設計を通して反映されていくことになった。

2009 年 - 2010 年

柏の葉 147 コモンの完成は 2011 年が予定されていたので、着工までに間がある。実施設計の作業と並行して、私たちは家具や備品の開発を行った。ワークショップルームやライブラリー、スタディールームで用いられる家具や備品である。これも上田先生のチームと共同開発を行った。

このためのフォーマティブリサーチが 2009 年 9 月 27 日と 29 日には吉野で、そして 2010 年 3 月 27 日には柏の葉のモデルルームで行われた。1 回目のフォーマティブリサーチはまさに老若男女を巻き込んだ大実験となり、子供たちが自ら家具や備品の新しい使い方、遊び方を発見していくさまに誰もが興奮を禁じ得なかった。これら家具、備品はプレイフル・ラーニング・デバイスと名づけられることになる。新たな遊びを誘発する装置、という意味をこめて。



Model 1 : 50

柏の葉 147 コモンは 2009 年 10 月に着工し、2011 年 4 月に保育園がオープン、2011 年 7 月にすべてが完成した。