

作り出すのではなく、現れ出てくるもの。  
それがランドスケープです



吉村 純一

Junichi YOSHIMURA

設計組織プレイスメディア パートナー  
多摩美術大学美術学部環境デザイン学科 教授  
ランドスケープアーキテクト  
<http://www.placemedia.net>

### 美しい「際」を作り、 佇まいを調える

僕たちランドスケープアーキテクトの仕事は、ホテルを建てるとか、建て替えをするというように、何か開発が起らないと生まれてこないんです。しかし、ただ生まれてきたものが、そこにあることを許しても

られるものでなければなりません。「今までそこにあったかのように風景に化けられるか」を考えるのが、ランドスケープアーキテクトの役割なんです。

永田町の東急キャピトルタワーの再開発にも関わりました。もちろん庭なども造るわけですが、それより、ホテルとホテルの後ろにある日枝神社、さらに首相官邸の緑に繋がる流れをどう作るのかがテーマでした。「デザインしたものの集合体」を作るのが目的ではありません。はずせないのは「繋ぐこと」。そういう考え方がないと、日枝の森と、建物と、首相官邸、ぜんぜん違うものになってしまいます。

僕は、ほかの所との接点、「際」が美しいと思うんです。そういう部分がぴしっと決まっていれば、全体がOK、という気がしています。

街との接点が決まっていれば、中がラフでも、スケール感が出る。後は、そこにはいろんな彩りの洋服を着た人が来たり、木の下に入ったり、芝生の上に寝転んだり、段差があるところがあればそこがベンチでなくとも、座ったりという行為が生まれて

くる。

そういったものをつくるには、その「場」をわきまえなければなりません。「わきまえる」というのは、たとえば経済的なこととか、その土地の歴史であるとか、周りにどんなものがあるか、という要素を考えることです。

その上で、我々がイメージする「佇まい」—佇まいというのは、おそらく自分の中で醸成されてきた美意識がそこに映し出されるもので、それぞれ違っていいと思うんですけれども—それを調える。

作り出すのではなく、現れ出てくるもの、がランドスケープなんですね。それが現れるときの仕掛けを作り、メトロノームのひと振り目だけをお手伝いする。なんとなく気持ちいいところだったね、あれどこだっけ? というように、気づかれないのが理想です。人の手はとても格好よく加わっているけれども、匂わない。そういう仕事ができればいいと思っています。

### 開発で傷ついた土地の リハビリも考慮に入れて

ランドスケープアーキテクチャーという学問がアメリカで生まれたときは、人の住んでいなかったところをいかに快適な居住環境にしていくか、ということが主眼だったと思うんです。日本の庭園文化のように、宗教的な思想をそこに表現するということとはちょっと違います。

風景自体を作るなどということは、普通に考えたらおこがましいことですよね。風景は切り取りようがありません。人が風景とどう関係するかということを考えなければ、何も生まれてこないはずなんです。

ランドスケープデザインにおいて一点鎖線で敷地境界を示すと、一点鎖線の中しか絵を描かない。大きなグラフィックデザインをやっているようなものになってしまいがちです。

けれども、敷地境界の外からせめていかない限り、中には何も生まれてこないんです。

僕は公園のデザインを手掛けることもあります。公園を作るとなると、ともすると「モノ」を作ることになってしまう場合があります。庭園や建築のようには、立ち上がってこそいいけれども、そこで完結するものをつくってしまったりする。

ぐるりとフェンスで囲んで、周囲には樹林帯を作り、多目的広場という名前の広場を作り、トイレと東屋と遊具が並んでいる、というようなものが、一般的な公園のイメージかもしれませんのが、本来はもっと街路や宅地との関係を考えたデザインにすべきではないかと思います。

最近、ある県のリハビリテーションセンターの仕事に取り組み始めました。

病院は寿命が短く、40年くらいで建て替えなければならない。建物自体は大丈夫なんですが、最新の設備

を導入するときには、一気に建物まで替えないといけません。少しづつ進めるあいだ、患者さんは待っていらっしゃませんから。完全に新しく違うものを作つて、患者さん、ドクター、看護師が全部移動し、古い建物を壊すようにしないと、完全な新築にはなりません。

そのリハビリセンターはかなり長くその場所にあって、周囲の環境が美しいところです。せっかく長い時間かけて大きくなつた樹木を移植したり、伐採することで新しい建物ができるわけですが、それによって土地に傷を負わせることになる。それは開発の宿命です。

僕らの仕事は、その傷を修復して土地のリハビリを行うことではないかと思います。建設において不都合が起つたときに、それをどのように直していく、かつ、元よりもよく、丈夫にしてあげられるか。そして、できあがったものは美しくなければなりません。

僕は学生たちに、ランドコンシャスであるべきであると伝えています。土地の持つている魅力を、ある面では増幅して引き出す。緩やかな坂があったとしたら、それがわかる仕掛けをして、坂道を楽しむようにするとか。ランドコンシャスは僕の造語ですが、こういった考え方を大学の課題の中にも入れています。



植村直己冒険館

**地歴を理解し、****人と話すことから始まる**

兵庫県豊岡市（旧日高町）は、冒険家の故・植村直己さんが生まれ育った場所です。そこに、植村さんの記念館（植村直己冒険館）を作るお仕事をしました。

建築予定の現場に初めて行ってびっくりしました。「ここを冒険館の敷地にしてください」と、すでに大造成がかけてあったんです。非常に美しい棚田があったと思われるところに、まっすぐな造成がかけられていて、これは困ったと思いながらも、遠くに棚田が残っているのが見えたんですね。その向こうには神鍋山が見えていました。もし、造成がなされておらず、そこがふさがれいたら、この素晴らしい風景を見ることはできなかつたはずです。

建築の人と話をし、冒険館そのものは、地面に埋め込むように作り、棚田や山が遠くに望めるよう、造成地をそのままアプローチにしようとすることになりました。帰りの電車でスケッチをしたのが、ほとんどそのままの形で完成したのです。結果的にとてもいいランドスケープになりました。いい施主、いい建築家、いい敷地が与えられた幸運な仕事だと思います。とても、運が良かったんです（笑）。

ランドスケープの依頼主への回答のひとつには「作らない」ということが含まれています。それはありがたいことです。建築はそういうわけ

にはいきません。

僕たちは、東京の花小金井というところから、違う土地へ仕事をしにいくわけですから、全くの「よそ者」です。よそ者が引っかき回して、ということになってはいけないので、とにかく土地の地歴を学び、土地の人の話を聞くようにしています。

僕自身にも、こうつくりたい、というものがありますが、それをござり押しで進めてもいいランドスケープはできません。経済的な条件、土地の条件を勘案し、普通の人の視点を持たないといけないんですね。

そして、そこに暮らす人と話をしても、意見が違っていても、むしろせめぎ合うことが大切なんです。せめぎ合えば合うほど、折り合う部分の位置は高くなるからです。

意見を、先方が持っていないこともあります、僕たちが地歴について説明し、こうしたらどうかという提案をしていくと、相手にもだんだんと、こうしたいというものが出てくるわけです。

JDCAも然りで、人と会って話をするということはとても大事なんですね。これまでなかなか時間が取れなかったのですが、今後は会に出て、お話を機会を持つとうと考えています。（談）



東急キャピトルタワー

**■よしむら じゅんいち プロフィール****略歴**

1956年 松江市生まれ。  
1980年 千葉大学園芸学部造園学科卒業後、  
鈴木昌道造園研究所入所。  
1990年 同研究所退所後、PLACEMEDIA 代表。  
1991年 PLACEMEDIA Landscape Architects, Inc.  
代表取締役。  
1993年～08年 千葉大学緑地環境学科非常勤講師。  
2002年～08年 多摩美術大学美術学部環境デザイン  
学科非常勤講師。  
2008年～ 多摩美術大学美術学部環境デザイン学科  
教授。  
PLACEMEDIA,Landscape Architects  
Collaborative 宮城俊作・山根嘉明・吉田新  
とのパートナーシップ。  
R.L.A.登録ランドスケープアーキテクト。

**作品**

1992年 城西国際大学／千葉県  
1994年 植村直己記念公園／兵庫県  
1995年 清里フォトアートミュージアム・パトリー／山梨県  
1996年 多摩N.T.20区／東京都  
1997年 飛騨高山美術館／岐阜県  
1998年 ルネッサンス長門／長門市  
2000年 パークシティー弦巻／東京都  
2002年 立教女学院／東京都  
2003年 ベンブローク氷川ガーデンズ／東京都  
パークシティー成城／東京都  
グランドハイアット東京／東京都  
静岡国際園芸博覧会・街のエリア／静岡県  
ロイヤルホテル Chiao-Hsi／台湾  
2008年 帝京大学病院／東京都  
2009年 芝浦ルネサイト／東京都

**受賞**

1989年 ひがしやまと湖と緑のデザインコンペ優秀賞  
1992年 名古屋国際パブリックデザインコンペ審査員特別賞  
1996年 建築学会賞(作品賞)植村直己冒険館  
1999年 社川小学校／近藤道男建築設計室 BCS賞  
2001年 平等院宝翔館 グッドデザイン賞  
平等院宝翔館 BCS賞  
氷川ガーデン／ベンブロークリアルエステート  
港区緑の街づくり賞  
2005年 パークシティー成城／三井不動産株式会社  
グッドデザイン賞  
2006年 城西国際大学ランドスケープデザイン  
造園学会賞  
2008年 土木学会デザイン賞(優秀賞)植村直己冒険館