

# SHIBUYA FUKURAS

渋谷フクラス デザインブック



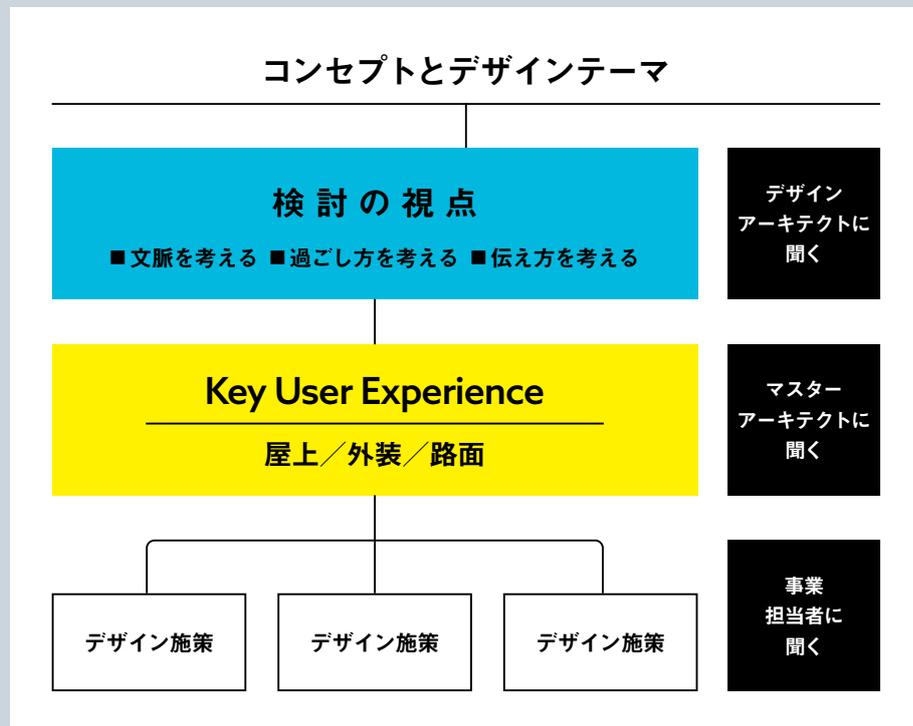
## はじめに

渋谷フクラスでは、施設全体を貫く建築コンセプト「小さな物語の集積」を、施設利用者の体験価値につなげるために、建築の内外装のデザインに留まらず、家具、植栽の計画はもちろん、照明、音響、映像、アート、情報発信等、様々な切り口から、建築と環境演出が一体となった総合的な施設環境づくりに取り組んできました。この本は、これらの細部にわたるデザイン施策の意図や、それを実現するために講じた手法を取りまとめ、今後の関連プロジェクトに活かすこと、および長く当施設を運営していく上での、重視すべきデザイン施策のポイントを伝えることを目的としています。

# 本の構成

本書では渋谷フクラスにおけるデザインワークを、都市や建築の骨格に関わる大きな視点を踏まえたうえで、この建築のデザイン上特に重要と言える、屋上、外装、路面の3つのエレメントごとに紐解いていきます。実際のデザインプロセスに沿って、デザインテーマ、検討の視点（3つの考え方の切り口）、望ましいユーザー経験（Key UX）、デザイン施策の順に紹介します。デザイン施策は、建築の空間構成から、音響、映像演出に至るまでの横断的な内容が盛り込まれたレシピ集となっています。

また、デザイナー・アーキテクト、マスター・アーキテクト、事業担当者のそれぞれの視点からデザインワークを振り返り、複雑で、大規模かつ長期間におよぶプロジェクトにおいて、何を重視してきたのかを浮き彫りにします。



## CONTENTS

002

コンセプトとデザインテーマ

004

インタビュー：デザイナー・アーキテクトに聞く  
手塚貴晴+手塚由比（手塚建築研究所）

014

検討の視点  
～3つの考え方の切り口～

016

鍵となる望ましいユーザー経験  
～Key User Experience～

018

屋上  
KeyUX／Scene／Recipes

028

外装  
KeyUX／Scene／Recipes

036

インタビュー：マスター・アーキテクトに聞く  
坂本隆之（株式会社日建設計）

042

路面  
KeyUX／Scene／Recipes

050

インタビュー：事業担当者に聞く  
山田潤太郎（東急不動産株式会社）

056

渋谷フクラスデザインチーム

057

おわりに

## DESIGN CONCEPT

デザインコンセプト

# 小さな物語の集積

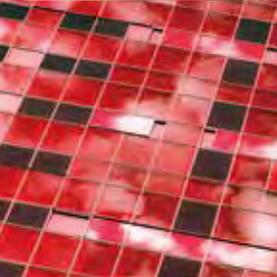
この地で暮らしを営む人、働く人、訪れる人。それぞれの多種多様な営みや思いがこの街の魅力となって息衝いています。施設はこの魅力を引き継ぎ、街の一部となって、新しい物語を上層に向かって積み上げていくような在り方を目指しました。

## DESIGN THEMES FOR ARCHITECTURE

建築のデザインテーマ

# 結晶体

街の魅力である、路地の境界が持つスケール感や、各々の思いや営みが滲み出る表情の豊かさ。建築の姿はこの街の情景を擬態すべく、たくさんの不揃いな面を併せ持つ結晶体というテーマで考えられています。この言葉には、原石が放つ可能性に満ちた力強さを纏うという意味も込められています。

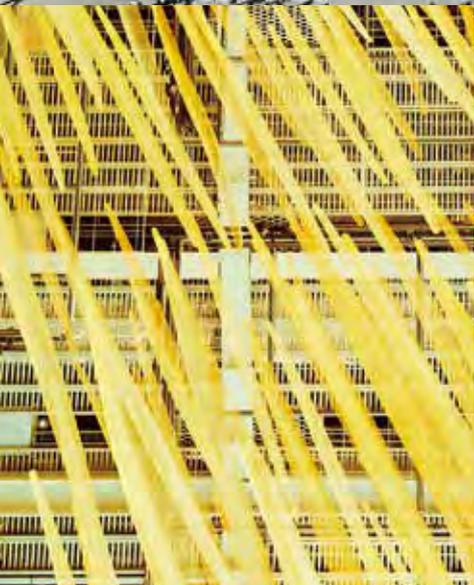


## SPACE AND ENVIRONMENTAL DESIGN THEMES

空間デザインと環境演出のテーマ

# Thousand Stages

小さな物語を生み出し続けるのは、そこに関わる人々の営みや思いです。空間はこれらを支える舞台装置のようなものと考えました。一つの大舞台ではなく、多様な場面を支える無数の舞台装置を用意する。それら一つ一つが最高の場面になるような仕掛けを用意する。そのような考えから空間デザインと環境演出に臨みました。



# 街の一部となって関わり続けた アーバンデザインの集大成

手塚貴晴＋手塚由比（手塚建築研究所）

Interviewer  
株式会社 日建設計  
マスター・アーキテクト  
坂本隆之

## デザイナー・アーキテクトの役割

—— 渋谷の再開発、全体を通して考えられていることをお聞かせください。また、デザイナー・アーキテクトというのは社会的にどういう意味を持っているのか。その役割とプロジェクトの課題意識という点で、実現したこと、しなかったことも含めてお聞かせください。

**手塚貴晴氏（以下、貴晴）**：そもそもデザイナー・アーキテクトという名前自体が最初はなくて、東急不動産（以下、TLCという）の鮫島さんから「こういうポジションでやってみる気はありますか？ 何人かの建築家の方に話を聞いています」という話を受けて聞きにいきました。さすがにウチに超高層を一本任せてもらえることはないと思って聞いてみたらやはりその通りで。だけどデザイン会議という経緯を聞いて、これは大変な役目だと思って、どうしようかといろんな人に相談したんです。大多数がやめたほうが良い、と。内藤 廣さんにも聞いたんです。そしたらそれはやるべきだって言われた。一貫して大きな視点でものを見ている人間の存在っていうのは大切だと。その一方でアトリエの問題というのもある。小さいから組織事務所ほど平均して優秀な人材がいつでもいるわけじゃない。反面で大手には会社の中の限界というか、やっちゃいけないっていうことがある。さらには配置転換もあって、一貫性を保つこと、いかにその人が優秀であってもできないことがいっぱいある。そのときに責任をとれる人間が一人いると、一貫したものができるんじゃないかと思ったんです。

それよりもっと大切なことは、アーバンデザインにもものすごく興味があって。ペンシルバニア大学でアーバンデザインの授業をエドモンド・ベーコンさんから受けていました。その後に都市計画家の影武者をずいぶんやってましてね。都市計画家っていうのはご自身の事務所を持ってないことが多いので、実際に私のところに依頼がくるんですね。実際に海外でも都市計画みた

いなことをやるようになって、日本でもやりたいと思っていたところにやってきた話で始めたのが今回の仕事なんです。やってみたらやはり大変な仕事で、やらなきゃ良かったと、毎年何度思ったか分からないですが、最初から最後まで8年半ものあいだ関わってくると、物事が動き始めるんですよ。担当がいなくなると、次に新しい人がちゃんと出てきて、いい方向に動いていくんです。やっぱりずっとやり続けるっていうのはすごく大事なことです。隈研吾さんと話していて、気がつくとお前と俺しかいないねっていう話をしていて。隈さんも私も同じ人間が下で支えてくれていると思うんだけど、ずっと見てる人がいるんです。そうすると思想というのは伝わっていく。そういう役割でよかったかなと。わたしたちの役目は、デザイナー・アーキテクトっていう形のような気がするんだけど、そうじゃなくて、むしろコーディネーターとか、それをまとめたアーバンデザインとは何か。都市とはどういうものか。そういうことを考える役目だと思っています。

それともうひとつ、浜野安宏さんから教わったこともすごく多くて、渋谷ってこういうものだっていうことを浜野さんから聞いていたんです。その影響もすごく大きいですね。色々あったけど、やって良かったと思います。

**手塚由比氏（以下、由比）**：本当に長い間やっていて。毎年お祭りにも参加させていただいて。子供も渋谷の道玄坂が、自分のホームグラウンドみたいに思うようになっていて。その中で道玄坂の街並みを活かしながらあの建物を作っていくってずっと思い続けて、それが形になったのはすごく良かったなと思います。

**貴晴**：他のアトリエ事務所はどうだかわかんないけど、うちにとっちは一大イベントなんです。もうほとんど10年ぐらいこれにかかりきりなんです。その間に子供も大きくなる。大きなプロジェクトだけを抱えている事務所とは違って、このプロジェクトというのはひとつの人生なんです。そうすると突っ込まざるを得ない。神輿

## 手塚貴晴+手塚由比

OECD（世界経済協力機構）とUNESCOにより世界で最も優れた学校に選ばれた「ふじようちえん」を始めとして、子供の為の空間設計を多く手がける。近年ではUNESCOより世界環境建築賞（Global Award for Sustainable Architecture）を受ける。手塚貴晴が行ったTEDトークの再生回数は2015年の世界7位を記録。国内では日本建築学会賞、日本建築家協会賞、グッドデザイン金賞、子供環境学会賞などを受けている。手塚由比は文部科学省国立教育政策研究所において幼稚園の設計基準の制定に関わった。現在は建築設計活動に軸足を置きながら、OECDより依頼を受け国内外各地にて子供環境に関する講演会を行なっている。その子供環境に関する理論はハーバード大学によりyellowbookとして出版されている。



に最初私も参加して。そうすると子供達はその山車に乗かって太鼓を叩いて。ウチの娘が太鼓の学校に通って、太鼓を叩き続けて。そうこうしているうちに、道を歩くたびにだんだんみんなうちの娘のことを知るようになった。あの道を歩いていると、渋谷フクラス的设计者じゃなくて、ぶなちゃんのお父さんというのが通用するようになって。お店はどこですかって聞かれるまでになった。これは面白い出来事だと思うんです。建築家の関わりとしても、街の一部としての関わりが出来たっていうのが、このデザイナーアーキテクトとしての一番面白い役割だった。

——デザイナーアーキテクトの役割をご自身の中で考えられて、アーバンデザインをやっていく、コーディネートをしていく、街に入り込んでいく役目なんだっていう風に、信念みたいなものを持ってプロジェクトに関わられた結果、街と密着したような考え方ができていったのかなとお話をうかがって改めて感じました。

**貴晴:** 実は私たちって建物全体のコーディネートはもともと頼まれてないんです。私が頼まれたのはアーバンコアをデザインしてほしいと。後はどうなるかわからないぞと言われて入ったんですね。入っているうちに、アーバンコアだけやってもしょうがない、全体がどう街と関係するかを考えないといけない。だからデザイナーアーキテクトっていうのはトップのようなイメージでとられちゃうかもしれないけど、実は全然そうではなかった。その中で今回面白いのはチームの中でお互い信頼関係ができて今の状態ができた。これがすごいところだと思うんです。

——デザイナーアーキテクトっていう言葉自体がこの業界の中で浸透してきて、あまり説明されないままイメージが持たれつつある状況だと思いますが、それを自ら切り開かれて、模索しながら自分たちの役割を作って来られたという歴史があるのは、すごく大事なお話ですね。

**貴晴:** 作ったのは人間関係かもしれないです。面白かったのは、

デザイン会議に出るときに、「クビになるかもしれないですけど言っていていいですか」って言うと、「いいですよ、一緒にクビになるから」と言える人たちが組織の中にいることが画期的だったんです。実際はクビになっていないですけどね。そういう一連托生みたいところをできたのが、今回の面白いところですね。

## 街との関わり

——もしかしたら渋谷フクラスのプロジェクがそもそも持ってた特徴として、渋谷中央街という街を後ろに背負っていて、それと一緒に考えていくというところが、他の街区とも違うのかなと思いました。

アーバンデザインも、言葉の捉え方が人それぞれ違うと思いますが、手塚さんがおっしゃっているアーバンデザインという言葉の背景にある考え方、あるいは渋谷をどういう風に見てらっしゃったのかを聞かせてください。

**貴晴:** 私が留学時代に受けたエドモンド・ベーコンさんのお話が肝になっていて、どういう風に路面店を街に開いていくかというと、街と建築の関係から入っていくんです。実際にやっていた面白かったのは、大きなアーバンデザインと違って全員の顔が見えるんです。リアリティがあって面白かったですね。うちの娘が毎週通ってた『千両』という店があるんですけど、みんなそこに集まるわけです。そこで話をしていると千両さんは地権者さんでも何でもないんだけど、ものすごく想いが強いんです。私が渋谷について感じたことは、地面に染み付いている執着心みたいなものが皆すごく強いなど。投資対象じゃないんですね。ここは昔何があったとか、そういうのがものすごく色濃く残っている街なんですよ。高低差があって、ここは谷でここに川があって、そういうところから始まるのかもしれないんだけど、全部の角に、

全部の道にちゃんと謂れがあるんです。センター街だったらそこに小川があったとか全部あるべくしてできているので、いわゆる人工的な街ではないんです。そこが本当にやってみて面白かったです。このプロジェクトではその面白さが建物の原点になっていて、TLCさん一軒の建物だと面白くなかったかもしれない。地権者さんがいっぱいいて、TLCさんが一番大きなオーナーのはずなのに、皆TLCさんの言うこと聞かないんです。これはおもしろいなど思っていて。みんな平等になっている。そういう背景があって道路沿いに路面店が並んだんです。あれって実は超高層としてはすごく画期的な事なんです。高層ビルというのは基本的にいろんな法的な理由で全部、一階はほとんどガラスになって入り口が限られてくる。その中で今のデザインをつくれたのは、路面店を巻き込んだ、もともといらっしやった地権者の人たちのおかげであれが出来た。TLCさんはすごい大変だと思うけど、TLCさんだけだったらああいう街はできなかったと思う。

**由比**：道玄坂もそうですけど、渋谷全体が歩いていていろいろ楽しめる街なところが大きくて、道玄坂も後ろに商店街があって、その街の雰囲気はどこで続けていくか、どこで切っていくかが、一番大事にしてきたことですね。道を歩いて楽しい、超高層だけ下を歩いて楽しい街ってのがすごく大事。地権者さんやいろんな関係の中で、最終的にうまくいったよかったなど。

**貴晴**：あの建物は低層の壁面ラインがすごく大切で。上は四角いけど下は歪んでるでしょ。あれは道の形に歪んでいる。当たり前のように、効率だけなら四角いままの方がいいわけです。でもそうしないことで、五叉路が生まれて、軒下が生まれた。道を歩いているとクラスが街の一部みたいにに見える。そういう情景が生まれた。あれは日本の高層ビルとしてはもしかして初めての珍しい現象じゃないかと思うんです。中央街側から見るとどこまで建物なのか、どこまでが街区だか、全然わかんなくなっているんです。

**由比**：高層ビルって普通、表裏とはっきりしてしまって、裏ってうら寂しい感じが出ちゃうんですけど、今回それがなかったからよかったなど。

—— 出来上がった低層に初めて照明が灯ったときに、どこまでが街なのかかわからない雰囲気を確かに感じました。街の雰囲気を理論的に説明したり、街の雰囲気を意図して出すことは簡単じゃないと思うんですが、雰囲気みたいなものをどう形にしているか、というところでこだわられた点はありますか？

**貴晴**：秋本治さんの漫画『こちら葛飾区亀有公園前派出所』にでてきた雑居ビルのイメージなんです。ひどい雑居ビルでやきとり屋があって、煙突がでていたり。これがいいんだと僕が言い続けたんです。あれの大事なところはそれぞれの店を、それぞれのオーナーが一生懸命思い込みをもって作っているんです。それぞ

れの人が日本一の店だと思ってるんですね。それが重なると、統制が取れなくてひどい建物として全体に見えるかもしれないけど、行く人たちにとってはそれが面白いんです。

今回の場合、多様性といったときに私ひとりで多様性を作らないようにしようと思ったんです。私も終盤の役割としては、いかに坂本さんを焚きつけるかというところがあって、坂本さんが言ったら、いいじゃないっていうのがすごく大事だと思ったんです。私がやったら恥ずかしいかもしれないけど、坂本さんがやったんだからいいやってことをよく言っていた。逃げ道があるのが面白いと思っています。

私みたいなポジションの建築家には、いわゆる自分の壁があって、ここから先は越えられないポイントってどうしてもあるんです。そういうときに自分が一歩引いて、街のひとりになったときに、いいじゃんと思うこと。不思議な現象でね、普段きれいなものを作ってるのに、ゴールデン街でお酒を飲みたくなるわけですよ。その二つが一つにまとまったような。すごく面白いポジションだったかなと思うんです。アーバンコアの時も私が言ったのは、これは劇場みたいなものでいろんな人のステージがある。多様性というのは建築家がストーリーをいっぱい描くことではない。人を集めてそれぞれの人が一生懸命やることによって生まれた多様性というのが今回の成果ですね。

**由比**：街の多様性も一人の人でやっていないことが大事だから。それが一つの建物だけ一人の人がやってない状況づくりが大事なんです。

**貴晴**：坂本さんが壁の隙間を光らせると言ったときに、「まいっか、こういうのも」と思って。嫌われたら、ダメだって言われたら坂本さんのせいにすればいいやと思って。だけど出来てみたら、ユニコーンガンダムのお話が出てきたり。

いろんな人が読み換えるんですね。これは俺一人にはできなかったなあと思う。いろんな人が入ってできている。チームワークとしてはすごく強かったなと思います。

すごく大事な話なんだけど、渋谷って過去を引きずりつつも常に未来を向いている面白い街なんです。いわゆる新宿のゴールデン街と渋谷の違いだと思っています。渋谷が今回の開発によって駄目になるという人がいるけど、私は絶対によくなると思う。何が違うかという、渋谷がそのままあれを全然変えずにレトロな雰囲気になっていったら、それは過去を見るだけ。だけど面白いところは、渋谷ってどんどん成長していくのにもかわらなく、どこに渋谷川があるかとか、センター街は昔、小川があったとか。全部あぶり出されてくるんですよ。過去から未来まで一度も途切れてない。懐かしいと同時に、未来が見える。そうすることによって、これから先もずっと変わり続けるエネルギーを感じる状態になったかなと思うんです。それが渋谷。これはどこの街に



渋谷フラスの象徴となっている屋上広場の円盤の初期の模型やCGは手塚貴晴氏が自ら制作した。右は模型写真を加工した夜景のイメージ。

もない。品川にも汐留にもない。東京にも東京駅の周りにもない。渋谷独自の文化だと思う。

——新しいチャレンジが許されたりとか、そういう寛容さがありますよね。例えばセラヴィさんが上陸するという出来事は、あの街の中ではひょっとしたら大事件なんですけど、それも何かしら受け止めてくれる。そういう新しい物語とか想いが入ってきてもいいんじゃない、やってみたらっていう。

**貴晴**：渋谷だからです。他の街では出来ない。あの円盤なんて、宇宙人が飛んできたって言うてもいいんじゃないかと思っていて。その一方で、春の小川みたいな歌が出るでしょう。それが面白いところなんだよね。

——いろんな人の発想とか想いみたいなものを受け止めながら、街が大きくなっていくと面白い。実際、浜野さんから渋谷ってこういう場所だよって教えてもらったっておっしゃっていましたが、ご自身が関わってみて重なるどころと、それとは違う新たな発見はありますか？

**貴晴**：私が浜野さんから言われたのは、五叉路。スクランブル交差点の話をしてるんです。あそこまで活性化しているスクランブル交差点というのは渋谷しかない。あそこに人が集まっている。だからわざわざアメリカから来て、スクランブル交差点を映画に撮るわけなんですよ。でも実は渋谷って歩き回ると、五叉路がいっぱいあるんですね、驚いたことに。なんでこんないっぱいあるんだろうってくらい五叉路がいっぱいあるんです。今回も五叉路ができた。浜野さんは大きな五叉路でスクランブル交差点を見つけたかもしれないけど、いっぱいあるじゃんっていう。それが驚きでしたね。

——普通の交差点と五叉路の環境的な違いというのが面白さに繋がっていると思いましたが、それはいかがですか？

**由比**：道が直交してないから、次に起こることが何となく見えてくる。それが歩いている楽しさにもなりますよね。

**貴晴**：十字路だとまっすぐ行く。まっすぐ行って、ちょっと気が変わって曲がる人がいるだけで。五叉路だとどうしたらいいの

かなって街を見回す雰囲気があるんじゃないかな。それから人がぶつかって混雑する。ぶつかることによって生まれるエネルギーが五叉路だと現れる。もしかしたら七叉路でも面白いかも。奇数が大事で、割り切れないところがいい。普通の道沿いにあつたら行かないようなお店も五叉路にあると魅力的に見えるわけです。

## 建築のエLEMENTと街の移り変わる要素

——プロジェクトについてお聞きしたいのですが、今回、手塚さんから教わって大事にしなきゃと思っていたことが、いくつかあります。例えば低層からの賑わいとか人の営みが上に積み上がっていき、屋上まで繋げていくというお話だったり、設計者が変に環境を整えずで、そこで何か活動したいと思っている人の邪魔をしてはいけない。あまり仕上げすぎないように、というお話だったりとか、路面の開き方、バスターミナルの在り方など、いくつか渋谷フラスで気をつけなければいけないポイントがありました。

**貴晴**：ひとつ大事なことは、できるだけ裸にしようと思ったんです。建築の基本的ELEMENTと、街の移り変わる要素があって、移り変わる要素を建築が全部規定してしまうと、活性化しなくなっちゃう。渋谷フラスの屋上って、鉄骨がむき出しになってるんですよ。あれはもともと隠すつもりだった柱が出てきちゃったんです。だけど私はあれがいいと思っていて。それが本当の設備架台を支えるときに必要な鉄骨だから。

本当に必要なものというのはデザインされてカッコよくしようとしたものに比べて、意志力があるんです。H型のものは必要な方向にHが向いている。そういう強さだと。工場萌えて何で綺麗かという、作り上げられた美しさじゃないんです。ちゃんとそこに理由があって出来ているから、ものすごいパワフルなんです。



GMO

TONY MONZA  
12.5

東進  
ハイスクール

渋谷 中央  
SHIBUYA CHUO-G

全部裸にすると、入った人が自由にできる。自分が行きたいお店ってそういうお店なんですよ。何でもいいじゃなくて、何かをやりたくなるような環境を作る。屋上もそうだし、アーバンコアのところもそうです。上にあった飾りも天井も剥がしちゃって、足場が鉄骨がむき出しになっているでしょう。あれはむき出しだから吊物が下げられる。そういうことをすごい気にしています。

二つ目に大事にしたのは、アーバンコアは見えない方がいいという話をしています。私は最初からカッコいいアーバンコアを作る気なんてなくて、大事なことは、アーバンコアというのは、内側の人が見えるのがいいと思うんです。その奥にあるお店が見えるのがいい。だからアーバンコアは空気のように、透明な方がいいんですよ。このデザインでいいのかどうかという話も、私としてはこっちの方がカッコいいですよじゃなくて、どちらの方が透明感があって、ガラスが見えなくなるか。照明も「中のお店が見えますか？この照明」と選んだり。主役は奥のものであって、アーバンコアのガラスは見えない方がいい。

三つ目は、そこに入ってきた人が自由にやるって雰囲気を作り上げる。だから私は森田さんのデザインに一度も苦情をつけたことがないし、坂本さんにはちょっと言ったかもしれないけど大体大枠、やりたいように私はバックアップしたつもりなんです。

**由比:** 中に入ってくると人が動きたくなる。そのためのインフラのように建物も考えています。建物で表現するのではなくて、建物に入った人が表現になる。それでできるだけ、建物自身は目立とうとしない。だから高層ビルだけど中に入った人がいろんなことをしたくなって、中に入ってる人がよく見えてくる。そういう澄ました建築じゃない建物が楽しいなあって。

**貴晴:** 私なりのセオリーがあって、商業ビルが目立ったら終わりだと思っている。商業ビルに起きてる出来事が目立つのが面白い。それで商業というのはどんどん変わるもの、人がうつりゆくものと思っている。その時間というものが見えるのがすごく大事だと思うんです。だから渋谷フクラスも、今見えている姿から、ちょっとまた違うことが起きてもいいと思っています。僕はコマースシャルっていうのは悪いことじゃないと思う。コマースシャルアーキテクトだろうと言われることがあるんですけど、何が悪いんだと。コマースシャルが簡単にできてるのかって。いわゆる劇場の舞台を作るみたいなものなんです。例えばすごくいい料理を誰かが作ろうとしているときに、お皿がどんどん目立ってきたら料理を盛りつけられないでしょう。みんなが料理を乗せたくないようなお皿。それは必ずしも白いものじゃなくて、もしかしたら土のような雰囲気かもしれないし、ちょっと薄緑色かもしれない。だけど何か入れたくなるようなそういう状況を作るっていうのが、商業ビルの大切なところだと。今回はそれができたから、あれは派手なようだけど、いろんな人がやってるだけの話で。私として

はバックグラウンドをよく作れたかなって。

——何かしたくなる劇場の舞台を考えていく、能動的な気持ちになるような仕掛けがある、そのやりたくなる仕掛けとは例えばどんなことなんでしょう？

**貴晴:** 昔の話からすると、ふじようちえんというのは、屋根の上が平らじゃないんです。少し傾いていることによって、子供が走りたくなる。あれはもともと水勾配から入ってきたんだけど、傾くといいんだよという話は園長先生から出たんです。ほんとちょっと傾いただけで子供って走るんです。形じゃないんですよ。

今回の渋谷フクラスの場合でも、全部裸になってますよと。裸のママだとただの空っぽの舞台じゃないかと。その空っぽの舞台だけど、ぶら下げられるところがあったり、透明で全部丸見えでここに置くんだったらと言われるとやりたくなるでしょう。

例えば劇場の舞台をもらってね、スポットライトがあたって、あなたの舞台ですって言われたらダンサーは踊ってくれるでしょう。だからそういう状況を作る。本当に微かなことなんだけど、微かな仕組みをどう作るかっていうのは結構難しいんですよ。

**由比:** アーバンコアだったら人の動きがよく見えるのが大事だし、奥のお店から見るのも大事だし、屋上のセラヴィの赤いテントがちょっと見えるだけであそこに何かあるなって。そういういろんなことが起きてるんだというのが見える。外にどれだけ開いてるかというのがやっぱり、何かしたくなるのきっかけになるかな。

**貴晴:** 一階の外壁に鉄骨をつけてここにオーニングつけるんだって言ったのはすごいことだと思っていて。なんでもつけたくなるような場所を準備していくことは大事だと思うんです。実は、雑誌に建築を出す観点から言うと、あんなものないほうがいいんです。あると雑誌の写真撮る時に邪魔でしょう。だけどそれは、ライフではないと思う。ベニスとかパリにしてみてもいろいろ吊ってるじゃないですか。あれがなくなったら街じゃないですよ。

——例えばカウンターみたいなものが飲食のバルコニーに最初から用意されているほうがいいのか、カウンターを付けられるようにしておいた方がいいのか。照明が付けられるようにした方がいいのか。最初からつけたデザインをした方がいいのか。さじ加減っていうんですかね。それはどのようにお考えですか？

**貴晴:** 私の師匠で、新居千秋さんという人がいて、「綿密な計画、いい加減な実行」って昔言ってたんですよ。これは今でも心の中に持っていて。

カウンターの話って綿密な計画なんです。一生懸命デザインするんだけど、悲しいかな、その通りにならないことがいっぱいあるわけです。それでもいいじゃないって寛容な心が大事じゃないかなと思うんです。その中でずっと変わらないものというのがあって、建築家としてはそこから先は変えてもいいよというところがちょうどいいさじ加減かな。例えば、屋上に木を生やすでしょう。あの木

があるだけで中の家具が変わっても、場の力というのは変わらないんです。それはやっぱり強いデザインだと。あと屋上の円盤。あの円盤がなかったらセラヴィは来ていない。あれは綿密な計画。

それから屋上に渋谷の坂の街を作ろうとしたんです。フクラスをてっぺんから撮るとスクランブル交差点と繋がって坂の街ができるようになっているんです。坂の街のようなランドスケープを屋上に作ろうというのは、仕掛けですよ。私達が具体的な図面をひいてるわけじゃないので、色々思い通りにならないけど、はじめに私が思っていたものより良かったかもしれない。そういう結果だなあと。大事なのは、変わらないところをすごく考えること。

**由比**：どこまで作り込むかは使う人の力量によるところがあって、テーブルを用意した方がいいときもあるし、仕掛けだけを用意した方がいいときもある。どちらにしてもいろんな人が入ってきて、お店の人が何かここでやってみたかったり、こういう風に使ってみたくなる。お店に来た人は座ってみたいかなとかそういう環境作りですよ。それが木を生やすことだったり坂の街を作ることだったり。

**貴晴**：屋上のランドスケープってどんなのがいいんだという話になったときに、ランドスケープなんてどうでもいいんだって話をしたんだよね。ランドスケープデザインでこういうのやりたいって言ったら、人は座らなくなっちゃう。ここは出来上がった俺がお酒を飲む場所なんだよ。でもこれじゃあお酒飲めないじゃんという話をずっとして。そこが屋上ではものすごく大事なこと。じゃあ屋上でお酒を飲むということはどういうことなんだろうと皆で考えたときに、シンガポールの話をして。屋上へいくと、低い手すりでも景色がすごい見えるんです。それを東京でもやろうと。それは形のデザインじゃなくてそこで起きる出来事のデザインなんです。手すりを下げるだけでもものすごく大変いろんな工夫があって。落ちて飛べないようにネットつけたりとか。そこからさらに飛び降りたら溝に落ちて出られないという動物園みたいな構造が出来上がりました。あれが実は、私たちの綿密な計画なんです。一步步引いてじゃなくて、その前の所でもものすごくしつこくやっている。延々と手すりの話をしたでしょう。手すりの高さガラスはここまで。もっと下げられないのかって。何で溝がないののかって怒ったりしてたんだけど。そういうことが私の中で大事なデザインなんだと思う。

## 目には見えないもののデザイン

——本当に最後まで仕上げについての会話って、ほとんどしませんでしたね。そこは任せて頂いているというか、寛容に見て頂いていたのかなと。話をしていたのは、こういう風に過ごしたかったらどうあるべきなんだとか。立って話したいときもあれば、座っ

て話したいときもある。座るんだったらどんな高さで座るんだってところを、ずっと現場でもやっていました。超高層のデザインをやっているんですけど、そういう身体感覚みたいな細かいところにもすごく時間をかけました。人の体験の手触りとか、肌感覚や音の話。いわゆる建築のハードの仕上げ以外に出てくる要素について、考えてらっしゃることを教えてください。

**貴晴**：もともと私は大きなものをつくる事務所でトレーニングをしました。リチャード・ロジャース・パートナーシップにいたんです。私が最初に関わった仕事は、30万平米。その次は1万何千平米。だけど私の師匠のリチャード・ロジャースは、「お前はここにいて気持ちいいか」とずっと言い続けていた。それを学んだのがものすごくよかった。あれだけ高層ビルとか、空港とかやってみる人なのに、いつもテムズ川が見えるバルコニーにきて、あのポートレースいいだろうって話をしたり。本当にヒューマンの話をするんですよ。リチャード・ロジャースは自転車ですぐ事務所に通うんです。雨の日もびしょ濡れになって通う。あれを見ていて大きなものも小さいものも同じだなんて。私たちは日本に帰ってきて住宅をやったときに何の苦労もなかったんです。やっぱり空港を作るときも、お店をどうするのかとか。空調ここ寒いのか暑いのかとかそういうのをやってきて、小さいものを作っても同じ。

さっき音環境の話もあったけど、やっぱりどのぐらいの残響かっていうのには私たちもものすごく気になりますよ。大きな空港を作っていくと、残響の設計ってものすごく大事で、「ガン」と鳴りすぎたらもう終わりなんですよ。いい空港ってちゃんと音の制御ができています。もしかしたら私たちがあまり見えないものの設計をしようとしているのかもしれない。だけど結果として、そこに賑わいだったり、そこに行きたいという思い入れとかが生まれてくれれば、成功かなって。

**由比**：ロジャースの事務所にいたときに、ロジャースって日本だとハイテクスタイルの元祖みたいな風に捉えられているけど、本人は本当に窓の向こうに見える景色とか、そういうことに興味がある。ロジャース事務所はテムズ川沿いに立っていて事務所の中にいると、川の向こうに沈む夕日がものすごくきれいに見えるんですね。結局ロジャースがやりたいことってこっちの方なんだなって。建物っていうのはそれをサポートするために、できるだけ透明感を保つために、できるだけ構造が細くなったり。それは手段であって目的ではないというのはすごくよく分かって。何のためにその形を作るかって目的が一番大事だなんて。それはロンドンで学びましたね。

**貴晴**：人間はいつも一定の環境がいいというわけではない。もっと雑多な環境の一部だと思うんです。風だったり、音だったり。人の動き。そういうものがたくさんある雑駁の中で生きている。人間ってそんな綺麗なものじゃないと思うんです。そういうものを今回のプロジェクトでは表現できたのかなって。批判もあると



思います。いつもツルっとしたものを作っているワンアイデアの建築家が違うだろうと。でも私の中では渋谷フクラスはある意味でアーバンデザインの集大成なんです。いろんな人とコラボレーションして、それができたと思います。

——一貫して人の営みとか気持ち良さとかということを考えてきて、小さいものから大きいものまで色々手がけていらっしゃる。今回、外装を景観としてどういう風に捉えるのかという話もありました。大きなシルエットの建物の外装で、特に大事にされたところは、何でしょうか？

**貴晴**：これは誤解しないでいただきたいんですけど、私としても綺麗なビルを作りたいと思ってんです。ただね、渋谷という場所を考えたときに、あそこにヒュッと綺麗なものが建つのは違うんじゃないかな。やっぱりあの場所をもっとライフが見えるべきだろうと。渋谷らしいかどうかを判断したということ。たぶん丸の内だともっとシュッとしたものを作ったと思う。もしくはお台場だったらもっとスツとしたものを作ったと思う。私の中では『こちら葛飾区亀有公園前派出所』に出てきた焼き鳥屋のイメージが常にあったんです。ただ問題は、その焼き鳥屋のイメージのままでは、未来に繋がらない。次に『スタートレック』の写真を持ってきて、これだって言って。今度は『スターウォーズ』のミレニアム・ファルコンの外壁を見せてこれだって言って。皆困ってるんですよ。手塚はバカなこと言っていると。そこで成功したのは坂本さんが、私が言っている困るようなことを、「これは結晶体です」と翻訳してくれて、そしたら同じものを出しているのに、皆話を聞いてくれる。これはいいや。ちょっとほっといたら面白くなるかなと思ってほっといたらいいところに入った。私が一人で雑多なものをやろうと思っても、誰も理解してくれなかったんだけど、それを綺麗に最もらしく説明してくれる人が現れたんです。外装のデザインとして良かったかなって。

**由比**：坪井善勝さんという構造家が「美は合理性の近傍にあ



渋谷らしい建物を考えるうえで、雑多で複雑な表情を目指していた。写真はその考えを模型の写真に書き込んだもの。

り」っておっしゃって、昔からすごく好きな言葉。合理性を追求するけど、ドンピシャじゃいけなくて、ちょっと外れたところ。その辺が良いんです。人間って理屈だけじゃないところ。理屈はだいたい大枠大事にしてるけど、ちょっとその理屈から外れちゃう個性というかユーモアというか。そういうところに人はぐっと惹きつけられるものなのかな。

## デザインチームの在り方

——合理的なものだけだと興味が湧かなくて、逆になんだろうと思ふところに、引っかけができて記憶に残る。景観というものが人の営みも含めて、見た人の知覚によって記憶されていったり、伝播されていったり。割とメディア的というか、人がどう捉えるのかにある程度委ねられて、語られているものなのかなと。自分が好きな形を描けばいいのではなくて、第三者が見たときに何を感じるかということですね。

デザインのチームの在り方について、チームといってもデザインの専門家だけでなく、地権者の方や事業者の方だったり、あるいは街の人だったり。いろんな方と会話をしながら、この建物の形が少しずつ出来上がってきました。今回のチームの在り方のプロセスに、私自身すごく未来を感じました。大規模な開発をやっていく上でのチームの在り方について、お聞かせください。

**貴晴**：今回の仕事のおもしろかったところは、TLCさんが変わっていったところかなと思います。TLCさんは、最初は1の方が全部まとめようとしていたんだけど、だんだん後半になってくるといろんな役者が増えてきたんです。それがちゃんと動き始めた。たくさん歯車が動き始めたのがすごく良かった。強いて言うならもうちょっと早くコマースのチームに入ってもらいたかったと思うんです。始めて4年くらいまで、商業の話をしていたのは私しかいなかった。誰も反応してくれない。TLCさんの中であれば、本当は反応してくれる人がいる。そういう人ともうちょっと早く話ができると、もっと早く進んだと思う。

建築家って、デザインだけをする人間ではない。私は今学校をやったり、病院をやったりしてるんだけど、病院をやったら、森も作りましょうと話してるわけです。そのときにお医者さんと話をしたり、学校の先生と話したり。いろんな研究者と話したり。こうやって作っているんです。今回の最初の頃は「手塚さん、箱を作ってください」という話だったと思うけど、私はそれは違うと思う。私たちがコマースの話と一緒にしていくと、もっともっと面白くなると思う。これからはこういう開発をするときには、最初から現場のコマースチームが参加するってすごい大事だと思う。

**由比**：建物って、エンドユーザーにどこまでなりきれるかというのが一番大事だなと思っています。都市計画をやるときは都市計



画のことを詳しい人がそれだけやる。建築に入ると建築に詳しい人だけがそれをやる。そういう切り分けによって、作り手側の論理で最後に目的がよくわからないままできてくるのが問題だと思う。できるだけ最初の段階から一番最後の使い手になりされるか、が大事だと思います。

**貴晴:** 今回のプロジェクトで、いろんな意味で長く居たことがよかったですと思う。私たちの思った通り全部いってはいない。それも良かった。一番大卒なことは実はちゃんと最初のスケッチの通りになってるんです。長かったから良かったんです。8年間いたからこそ面白かったんだと思う。これが短かったらこうはならなかった。—— 言い続けることも大変だと思うんですけど、建築の形じゃなくて、どういうプロジェクト、どういう環境を目指すのかというところが、シェアされていたので、役者が増えていっても、アイデアを出し合いながら最後までいけたのかなと。

**TLC:** チームでやったことが、結果的にいろんな意見を集められて、相互に刺激あって、持ってるものをそれぞれ出しあって、転がっていった先に、あんまり想定してなかった最後の姿になっている。それが今までTLCがやってきた方法とまるで違うアプローチで、かなりの恐怖感も正直あったんですけど、結果よかった。

これをもう一度再現できるのかが次の課題なのかなと思います。何かアドバイスがあればお聞かせください。

**貴晴:** それは簡単です。最初から最後まで一人の担当者がやればいいんですよ。もう一つ大事なことは、チームにいろんな人を最初から入れた方がいい。フェーズで分けると、この先の最後のところを誰も心配しなくなっちゃうんです。だから一人の担当者が最初から最後までやった方がいい。変なものができたらお前のせいだよって言える状態が一番大事だと思うんです。私たちは、変なものができたら子供に顔向けできないと思っていたので、一生懸命やるわけです。俺のものだと思える思い込みがあることが、すごい大事なんじゃないかな。チーム作りですよ、結局は。

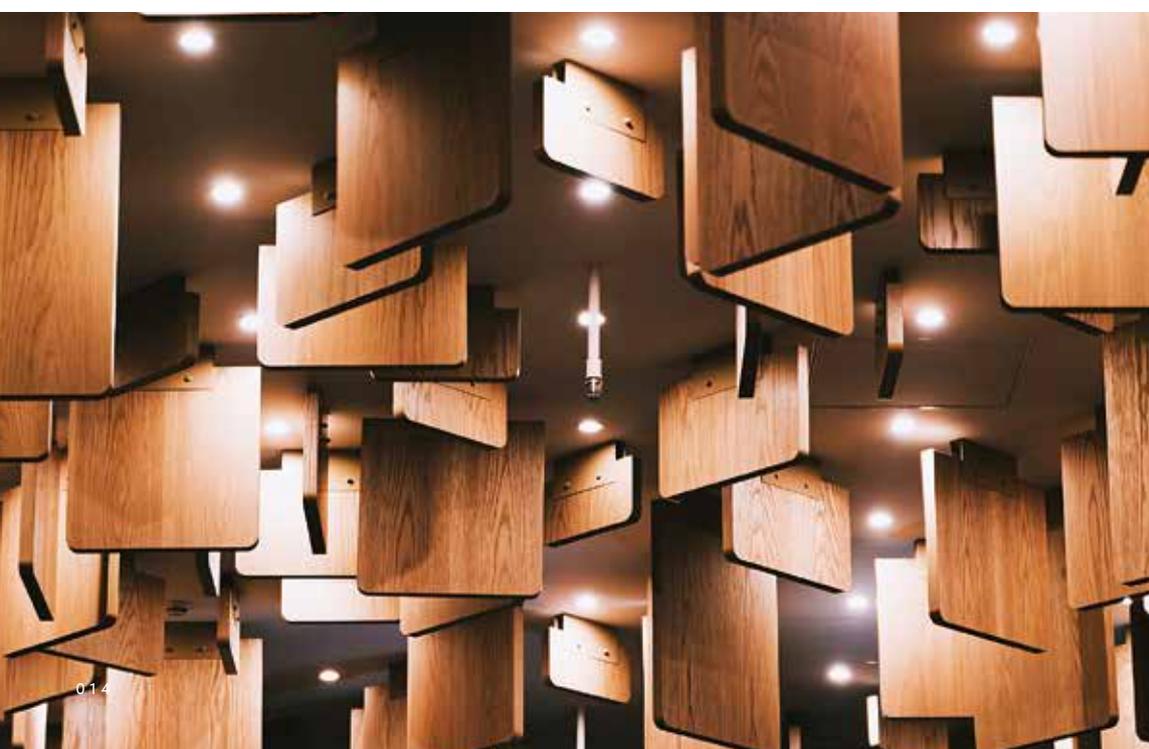
今回の仕事ですごく良かったのは、自分たちの子供に誇れる仕事が出来たということ。うちの子供達に、これは私たちがやっただよって言える仕事ができただよ。行きたいと言ってくれて。これって凄いことだと思う。普通の人の心に届く仕事になったと思うんです。あの仕事っていうのは、これから50年後、私たちがこの世から居なくなっても、100年後もなんらかの形になっても残っていくと思う。そういう意味ですごくいい仕事になった。時間を超えていくものが作れたかなって。



# Three ways of thinking

## 検討の視点

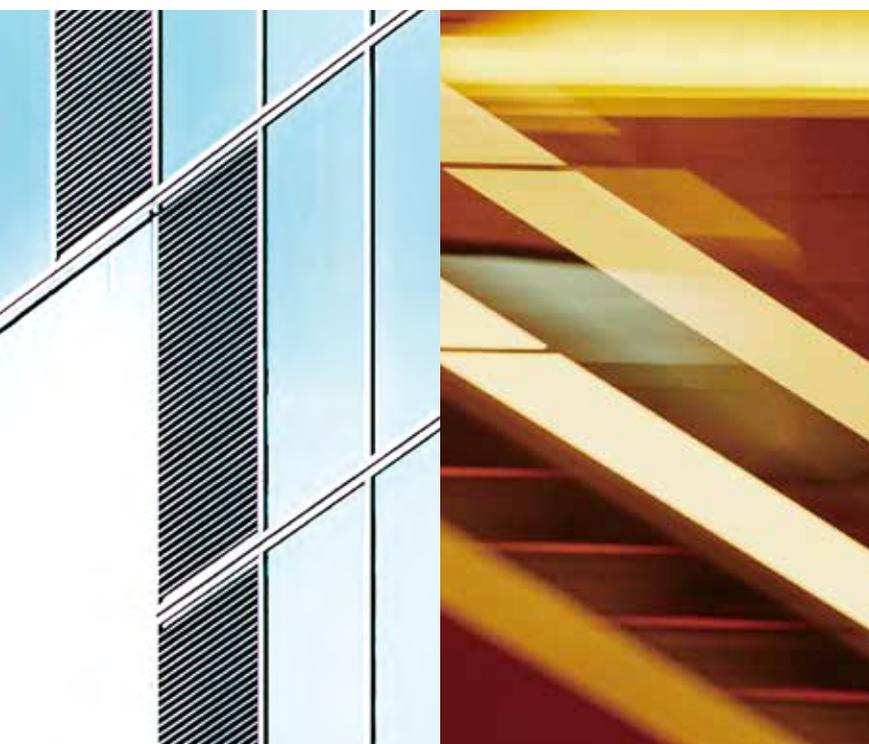
体験価値を豊かなものにするための  
ヒントとなる3つの考え方の切り口





## 文脈を考える

「面白ければ何でもあり」ではなく、その場所の背景にある歴史や、環境特性、人の営みに配慮したうえで、新しいチャレンジや、価値提案ができていますか。



## 過ごし方を考える

見た目の奇抜さや豪華さだけでなく、毎日でも行きたくなる、長居したくなるような心地の良さが生まれているか。



## 伝え方を考える

自己満足の表現に陥らず、来訪者やそこで働く人が思わず第三者に伝えたいくなるような仕掛けが工夫されているか。

# 鍵となる望ましいユーザー経験

～ Key User Experience ～

デザインの施策を、照明、音響、映像、アート、情報発信等、  
多面的に検討するための、実現したい未来の経験イメージ

## いつ見ても違う風景に出会える

Facade / 外装・中層・高層

KEY USER EXPERIENCE

## 街の多様な物語に触れる

Facade / 外装・低層



日常と非日常の間の特別感がある

Rooftop/屋上

EXPERIENCE

街の魅力に迎えられ、見送られる

Street/路面

A night view of a city skyline from a rooftop terrace. The scene is framed by a dark metal railing with glowing white LED light strips. In the background, a large glass-walled building is illuminated from within, and other city lights are visible in the distance. Overlaid on the center of the image is the text "Rooftop Key Club" in a white, cursive, neon-style font.

Rooftop  
Key Club

## 日常と非日常の間の 特別感がある

屋上広場は、渋谷の交差点の上空に浮かぶ新しい街。複数の店舗に立体的に囲まれた空間の魅力を最大限に生かし、多様な人々の気分に合わせた居場所を用意しました。環境演出では、これらの場所の個性を引き出し、来訪者の感性を刺激するような、発見や驚きにあふれた場となることを目指しました。毎日ふらりと訪れ、長く過ごしたくなるような17階の広場。知らなかった渋谷の新しい表情と出会い、ちょっと非日常なひと時を過ごす18階のテラス。特別な人と特別な時間を共有する最上層のデッキ。それぞれが全く違ったシーンを生み出し、ここにしかない経験を提供します。

# Rooftop Design

## 渋谷の街を屋上に

「今までの日本の超高層にはないすごい屋上を作ろう!」という合言葉の元に計画当初から屋上をどうすべきかというのは常に議論の中心であった。タイやシンガポールへ行きルーフトップの視察をする中で感じたのはどんなに高層部にあろうともちゃんと仕掛けを作ってあげれば盛り上がるということである。何か目新しいものをとずっと悩み続けたがヒントは眼下に広がる渋谷の街にあった。まず、スクランブル交差点を底部としたすり鉢状の地形が屋上にも連続するようボリュームを計画した。渋谷的な地形を作ったのである。各層が階段で結ばれているのも渋谷的であることを意識した故である。そこに店舗を点在させ、各層で設えを変え、街に埋もれることがないようにアイコン的な円盤を先端に突き刺すことで様々な人が多様に過ごせる場所を作った。さらには機械置場をも隠さず賑わいの一部として構成要素の一部に取り込み、画して天空の渋谷が出来上がった。ここでの体験は今、そして未来の渋谷そのものである。結果的に答えは海外やフィクションではなく眼下の街にあったのである。







## 様々なシーンを作り出す 動的な光環境演出

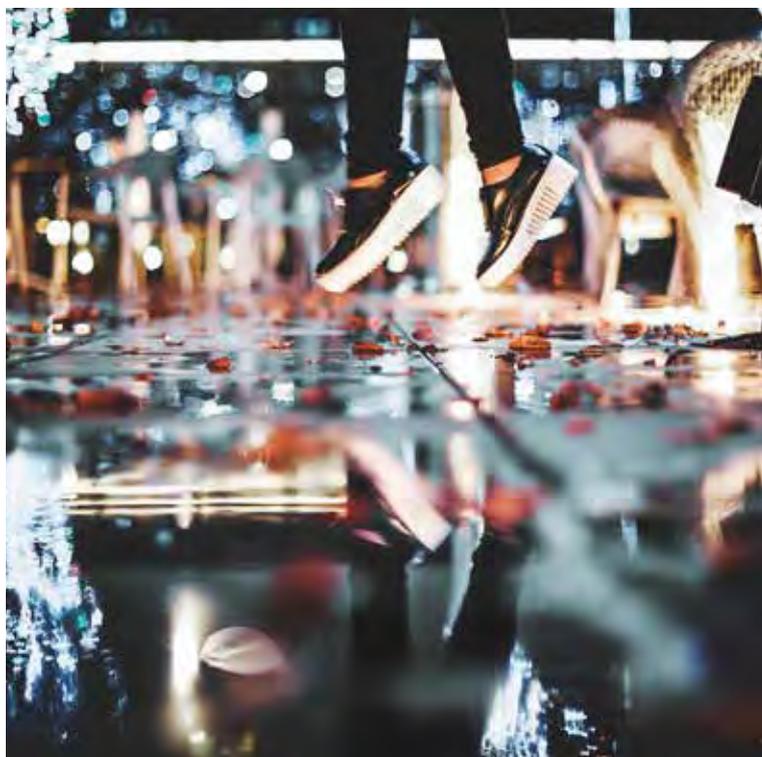
*Light*

渋谷の上空に浮かぶケヤキの木の下で過ごすひと時。そんな不思議な日常の風景を彩る光環境をつくりました。季節に応じて夏は涼やかな、冬は暖かみのある光が滞在者を包みます。見た目のインパクトや楽しさだけを追求するのではなく長い時間いても居心地よく過ごせるよう、木漏れ日のような影を内包し、ゆっくりと時間をかけて光は動き続けます。また、外装のライティングと連動し、定時には光と音による特別な演出が時報となって奏でられます。

## 音響演出

～日常の居心地の良さと、  
環境の魅力を増幅する～

何となく長居してしまう、あるいは毎日でも訪れたいような場所の醸し出す魅力はどこに宿るのでしょうか。人は無意識のうちに空間の見た目だけでなく、五感全体で居心地の良さを敏感に感じとっており、耳に入ってくる環境音も大切な要素の一つです。個性的で立体的な魅力を持つ屋上の空間に、それぞれの場の特性に合わせた音像を用意することで、環境の魅力は増幅されます。



Sound

## アートウォール

空間を、訪れた人々にとっての舞台装置と捉えるならば、ステージに上がる人やその空間で滞在する人々の背景となる壁面は大変重要なエレメントと言えます。歌舞伎や演劇の背景がそうであるように、物語の文脈や、環境のコンセプトを切り取り、時には鑑賞者の想像を超えた世界観を提示するような役割を果たす。それはアートの持つ役割とも通ずるといえるでしょう。また、どのような場所で過ごしたのか、そこでどんな驚きや発見があったのかを他者に伝えたい、そんなインパクトと発信力を持つ環境の仕掛けが必要です。空間のコンセプトを直感的に伝える舞台装置として、非日常的な特別感を演出するメディア装置として、18階のステージを彩ります。

Art



## Recipe 2



### ここにしかない視点場から 「自分では撮れない自撮り」

交差点を見下ろす渋谷の新しい視点場で、施設のシンボルであるルーフトップを背景に記念撮影。自分では撮影できない特別な構図で構える定点カメラを、スマホで遠隔操作して撮影、DLできるサービスを開発、導入した。

## Recipe 1



### 渋谷の街と下階の賑わいを見下ろす特別な場所

地上100mの開放感、スクランブル交差点を見下ろしながら音楽や食事を楽しむ瞬間の高揚感。この場所での過ごし方を押し付けられないように空間の余白を大切にした。17階、18階、18.5階の3つの空間で表現したいシーンを実現するため、家具だけでなく、照明、音響、アートなど空間を構成する要素全体を一貫してデザイン。

## Recipe 3



### 変幻自在な 木の下での過ごし方

オフィスユーザー、店舗利用者、観光客、渋谷に住む人や働く人など多様なユーザーが、自分にあった場所や過ごし方を選べることを意図した。

## Recipe 4



### 機械室も賑わいの一部だ

通常隠されてしまう機械室も見方を変えればアクティブな要素としてとらえることができる。工場が生命を感じさせるように機能的な点光源を配置し、あたかもそこにライフがあるよう設えることで機械室も賑わいの一部となる。

## Recipe 5



### むき出しの解放感と共に街を見下ろす

最高のビューに遮るものは欲しくない。外周に落下防止メッシュを回し手摺を低く抑え、テーブルの高さに合わせたガラス幕板とすることで立っても座ってもむき出しのビューを安全に体験することができる。

## Recipe 6



### コンテンツの魅力を実際立たせる世界観

日本庭園にあるような植栽に、ゆったりとくつろげる什器で設えられたラウンジ空間。雨を凌ぐ開閉式のテントの下、地上100メートルの東西に抜けた風景を楽しむ。この世界観がテナントを引き寄せ、コンテンツの魅力を際立たせた。







# Facade Key AX

# 街の多様な物語に 触れる

## いつ見ても違う風景 に出会える

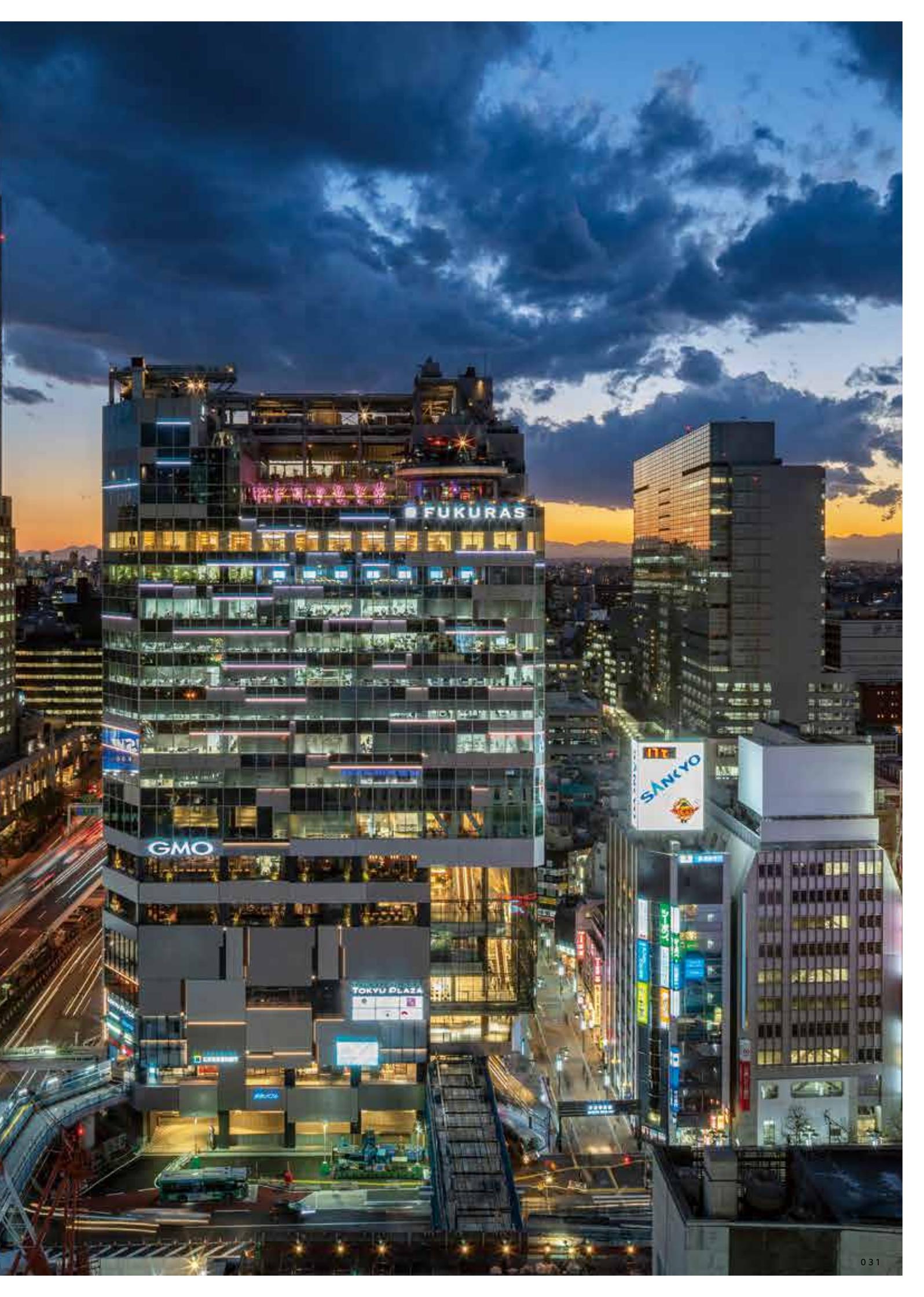
建築の外観は、特に大規模なものであるほど事業者やデザイナーの思いだけで語られることはありません。それは街の風景の一部として、目にした人々の記憶にとどめられ、語られていくものです。その記憶も語られ方も、その時の気分や時間帯で人それぞれ違うものと言えるでしょう。街を歩き交う人々と同じく、この建築も一つの価値観ではとらえきれない複雑さを孕んでいてほしい。そのような思いから、生き物のように多彩な表情を持つ外装を目指しました。

# Facade Design

## 街の営みが立体的に 積み重なる

建築のコンセプトである「小さな物語の集積」を具現化する外装のデザイン。おおもとの発想である街の営みが立体的に高層まで積み重なっていく、というイメージを「結晶体」というデザインモチーフのもと既存の商店街の持つスケールに分割されたランダムなパネルとガラスの構成で表現。実際に内部空間の賑わいを透過するガラス面と、「人の活動する気配」を表出するパネルスリットの複雑な組み合わせ。街の風景たらしめるために、あえて色温度の異なるライティングの構成。細部に至るまで統一しすぎない街の一体感を狙った外観は、既存の街に溶け込むようで、でもこれまでになかった「近未来の風景」を実現している。









## 「光の鼓動」

渋谷フクラスの外装照明は、ライティングデザインとしてどうあるべきかではなく、建築コンセプトを際立たせるためのデザインとして外装と一体で考えられました。訪れた人々の感情と共振し、そこにしかない特別な体験＝「物語」がより魅力的に演出される舞台照明のような光の体験を表現。点、線、面という特徴の違う光源の複雑な組み合わせが、建築に立体的な奥行きを持たせ、積み重なる街の風景を生み出しました。

*Light*

# FACADE RECIPES



## ベースモード：ライフ

館内から漏れ出る店内照明や人の動きだけでなく、利用客は存在しない場所、例えば設備スペースのエキスパンドメタルの裏などに、敢えて光源の種類や色温度の違う照明を配置。メンテナンスゾーンも含めて都市の光の総体をあらわにし、「ライフ」を感じるような照明計画としている。スパンドレル部分の「人の気配」を感じる光も、常に同一ではなく、夕刻から深夜の都市の営みの変化に寄り添い時間ごとに移り変わる仕掛けが施されている。



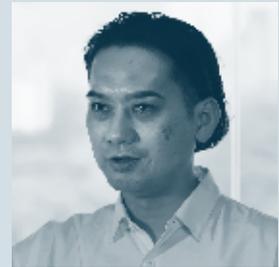
### 演出モード：光の鼓動

静的なベースの光から一変、数分おきに「光の鼓動」というテーマの動的な光の演出が始まる。賑わいの象徴であるアーバンコアを中心に、色づいた光が施設全体にリズムカルに拡がる。色は10色のキーカラーを和のテイストで選定（琥珀、瑠璃など）。美しさと解りやすさに配慮し、単色で2時間おきに变化する。毎日同じ時間はこの風景を見かける人にも様々な表情が感じられるよう、時刻ごとの色のパターンを2週間分用意し、変化をつけている。光源の特性を生かした細やかな制御プログラムにより、デジタルな印象の線上の光が生命体のように柔和に流れる様を実現している。

# 先が見えているプロジェクトなんてない 集団でどう向かい合うかが大事

坂本 隆之（株式会社日建設計）

Interviewer  
GLMV Inc.  
丸野 優



## 関係者の思いをつなぎとめる

——プロジェクトでの役割を教えてください。

**坂本**：5年間程やってきて振り返ってみると、私の役割は地権者さんと、東急不動産さん（以下TLC）の方々、デザイナーアーキテクトの手塚さん、清水建設さんの思いをつなぎとめることだったのかなと思います。皆さん全然違うことを言っているわけではないけど、少しずつ考え方や言葉の使い方が違うところを私なりに受け止めて、同じ方向を向けるように前向きにブラッシュアップして実際のものにつなげていくことをひたすらやりました。

——どういったアウトプットに関わったのでしょうか。

**坂本**：最初に頼まれた場所は明確で、外装をまとめて欲しいと。デザイン会議という学識の方々とかと一緒にやっていく景観に関する協議が必要なので、外装をまとめることはプロジェクトを進めていく上で非常に重要でした。ただ、ある部分だけやっても全体のデザインを成功させるのは難しいだろうという思いが手塚さんには当初からあったんです。まず建築としてどうあるべきかということから入って、路面であったり外装、屋上など重要な部分をまとめていくべきであると。そこに積極的に入らせてほしいというスタンスでいらっしゃったので、そのご意見に賛同し、チームとして一緒になってやりましょう、となりました。

## 路面と共存する意思「小さな物語の集積」

——建物のコンセプト「小さな物語の集積」について説明してください。

**坂本**：コンセプトを作らずにデザインを進めていくとどうなるんだろうか、自分たちが思うようにデザインの提案をし続けて行くとうなるのかと考えてみたんです。「コンセプトなんていいからとにかく案を出せ」、という考えの方もいますし、それはそれで一つの方法なので。

結論としては今回の建物のようなステークホルダーの多さからするとみんな同じ方向を向くための言葉がないと、絶対にうまく行かないと。更に、この規模とプログラムの複雑さだと、一つのコンセプトが定まっても、個々のデザインを進めるには不十分で、形に落とすためのテーマがそれぞれ必要だろうと考えました。そのあたりをひとつひとつ丁寧に組み立てていかないと、何のためにやっているんだっけ？というデザインになってしまう。まずは建築の大きなコンセプトからはじめました。地権者さんやTLCさんの思い、手塚さんの思い、清水建設さんの当時置かれていた状況、場所の特性などを会話の中で1年以上かけてお聞きして、結果「小さな物語の集積」という1つの言葉にたどり着きました。これは皆さんの思いが繋がってできたものなので、私がひとりで思いついたコンセプトというわけではありません。そうやって同じ方向を向ける言葉が一つ見つかったということです。

「小さな物語の集積」の「小さな」というのは、既存の路面空間と共存していくプロジェクトであるという意思の表れです。そこで長く暮らしてきた方々の生活の歴史だったり、思いが路面には蠢いていて、それが街の雰囲気を作っている、それがこの場所の魅力だなど。皆さんのお話からも、私が歩いてみた印象からもありました。そこで起こっているいろんな出来事がどんどん建物の上に繋がっていく、これは手塚さんのイメージでもありました。自分たちの街の物語が上方に拡張していく考え方をみんなで共有できればと思い、「小さな物語の集積」という言葉にたどり着きました。

——手塚さんの建築の考え方とそれに沿って建物と街の関わり合いを丁寧に拾って行って、その作業自体がコンセプトになったということですか。

**坂本**：そうですね。建物を作るためのあり方を考える中で「小さな物語の集積」という言葉にたどり着きましたが、地権者さんと一緒になって考えたり見て歩いたり、ということ積み上げて行って建築になっていくという、デザインを進めていくプ

ロセス自体も物語が集積していくお話とすごく似通っていて面白いなど。

## 磨けば光る百面相の「結晶体」

——次に外装のデザインテーマ「結晶体」に行き着いた経緯やイメージを教えてください。

**坂本:** 形の話とか見た目のデザインのイメージを言葉で示す時、私はコンセプトという言葉は使っていないで、デザインテーマとかモチーフと呼んでいます。「小さな物語の集積」というコンセプトを実現するために外壁のエLEMENTを使って、どう実現できるかと考える時にみんながイメージを共有できる言葉がデザインテーマです。建築の用語だけでそれをいくらかこよく語っても専門外の方にはなかなか伝わらない。今回は路面で蠢いている人々の思いや、これから関わりを持つ方々のチャレンジを受け止める器であるという印象がありました。それが積み上がっていく姿はきっとエネルギーに溢れていて、完成形ではなくてこれからもっといろんなことが起こりそうな、途中のものに見えるくらい力強いものであって欲しいと思っていました。

「結晶体」という言葉には、色々なイメージがあると思いますが、どちらかというと完成した姿というよりも、いろんな鉱石がくっついていて、磨いていくと不思議な光り方とか見え方をするかもしれない百面相のようなものをイメージしていました。それを皆さんと会話したり写真を見せたりしながら共有していきました。

## 物語を支える「1000のステージ」

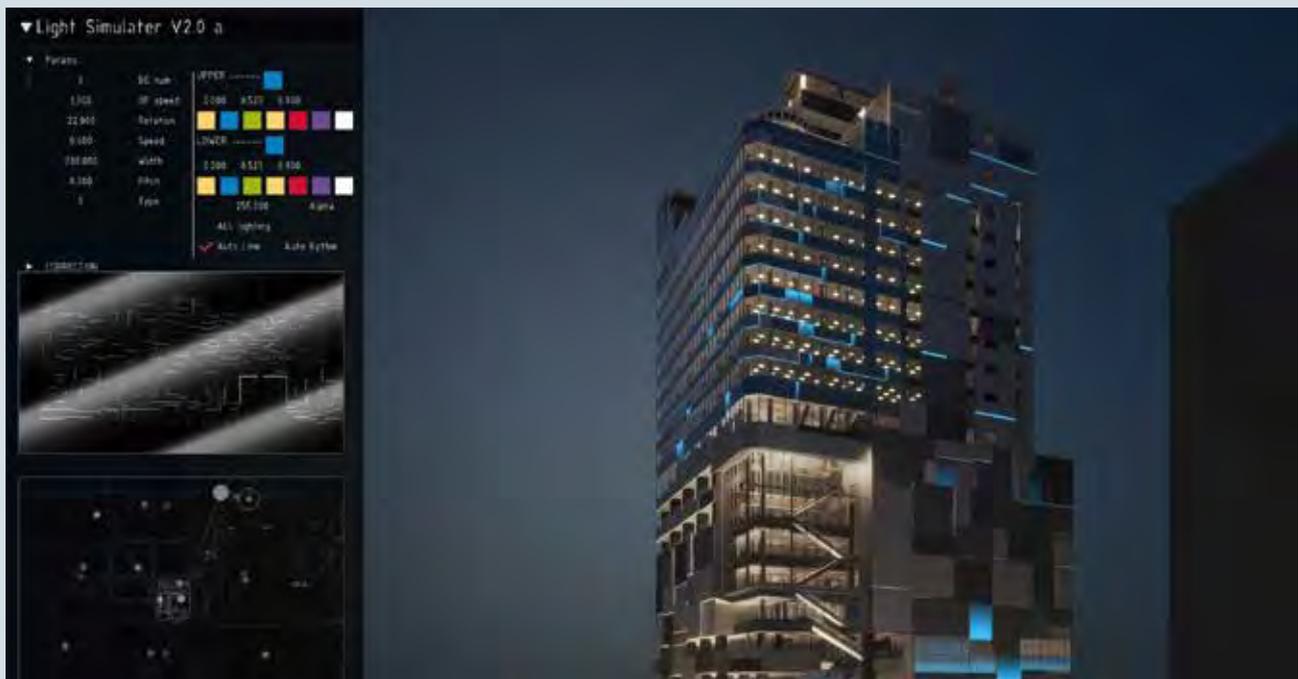
——環境演出のテーマについて教えてください。

**坂本:** 全館の環境演出の話の本格的に考えていくようになったのは、プロジェクトの後半だったんですけど、きっかけは外装の照明計画です。視認性を高くして、建物を印象的なものにしたいというTLCさんと地権者さんの思いが最初からありましたし、この場所ではライティングによってできる夜の雰囲気は非常に重要な要素になると思っていましたので、外装照明の演出的要素を検討する必要がありました。

環境演出のテーマに話を戻すと、小さな物語が集積していくという概念のもとで建物ができていく中で、そこで活躍する主人公がいたり脇役がいたり。その中でスポットライトをあびる方々は施設も利用者だったり働いている方だったり、お店をやっている方だったり。その方々が一番生き生きとするような環境を作っていくことが今回の演出のテーマだろうということで、物語を支える舞台装置として環境演出のあり方を考えていきました。それが複合施設としてこれだけ巨大なものになってくると、沢山の方々が関わってきて色々なシーンが出てくるので、「1000のステージ」があるという考え方になりました。

また施設は長く維持、運営していくものなのでイベントなど一過性のものとは少し違って、50年や100年のスパンを持ちこたえられるテーマであってほしいという思いもあって、舞台装置という考え方になりました。





## 記憶に残る風景となるための仕掛け

——外装の演出について。「いつみても違う景色に出会える」を望ましい経験として掲げていたと思いますが、その考え方などについて聞かせてください。

**坂本:** そもそも外装の演出を何のためにするのかという点が私の中でもモヤモヤしていたんです。環境演出はユーザーのためにあることを前提に組み立てていくべきと思っているんですが、その中で外装の演出というのはユーザー経験とどう関わることができるのだろうか。建物が目立ちたいとかこういう風に見られたいというものを誇示するだけ、のようなことにならずにユーザーに寄り添うにはどうあるべきか。

結局は見た人がどういう風に感じるのか、風景としてどう感じるのかが大事なのかなど。そこで、「いつみても違う景色に出会える」という言葉を用いました。ただ建物が目立てばいいということではなくて、何かしら印象に残ったり記憶に残ったり、ちょっとしたタイミングで断片的にでもいいので思い出したり、人々にポジティブに引っかかるような存在であってほしいという思いがありました。

これだけ大きな建物であっても毎日同じ時間に同じ場所を訪れる人にとっては、当たり前な存在なので、ポジティブに引っかかるには変化が必要だと考えました。いつも同じ風景であるよりは、あれ、この間見たときよりも印象が違うなとか、そういったことも1つのきっかけかなど。景色が人の印象の中で変わって感じるものをどう作るか、というのがライティングデザインのチャ

レンジになりました。

——ライティングの中でもハードの構成やおさまりと、ソフトの制御の両方ありますよね。まずはハードの方についてお聞かせください。

**坂本:** ライティングで建物の魅力付けや印象付けをするときに、ハイライトとして光源がそのまま見えるような光り方と、間接的に建築の面を照らすような光らせ方と、動きを作っていくものなど3つくらいの要素があって。それを今回は丁寧に細かく建物に仕込んでいて、それによって建築の表情が立体的に変化をしていくものを作れたかった。

——通常よりも複雑な作り方だと思いますが。

**坂本:** なんでこんなに複雑なことをするのかというと、建物が街の一部になっていないといけないという手塚さんの強い思いがあったからです。街中にある光は必ずしも統一されているものではなくて、建物ごとにいろいろ違うし、建物の時間帯や見え方によって表情が変わっていきますよね。そういった街の中で起こっている生き物のような光の変化を丁寧に見ていく必要があるんじゃないかと思いました。建物1つを美しく光らせるとか、この建物のライティングはこれです、とわかりやすく光らせることは当然できるんですが、今回は街に紛れ込みながら、ふと存在を感じるようなシーンを想像していたので、照明の構成も自ずと複雑になりました。

——ソフトの制御の部分では、「光の鼓動」というテーマですとか、ベースモードと演出モードの切り分けといった特徴がありますね。

**坂本:** ただ光を動かせるから動かすというのではなく、何のため

に動かすのが大事で。関係者の方と議論していく中で、ワクワクするとかドキドキするとか、エモーショナルな部分を突き動かしてくれるような光であってほしいと思うようになり、そのイメージを心臓の鼓動のようなものに例えました。

建物の重要な要素の1つとして、アーバンコアがあります。それがインフラの結节点であり、施設の象徴的な空間でもあったので、アーバンコアから街の鼓動が伝わっていくことをイメージとして共有していった。それを実際の制御とか技術的なところで実現していきました。

もうひとつは、路面と建築の配置上の関係です。建物のコーナーに既存の路地がぶち当たる、ハチ公側からルーフトップのコーナーを見上げる、246号側の人工地盤からも建物の角を見上げる、セルリアンタワーから見ても角を見上げるというような、配置上の特性があってコーナーに視点が集まる。それを活かすにはそれぞれの面ごとに建築を考えるのではなくて、角をどういう風に見せるのか。つまり2つの面を使ってどういった表情をつくっていくのかという考え方になります。それが「光の鼓動」テーマを表現するうえで重要でした。

——ライティングの制御ではコーナーの光の回り方を検討するために、シミュレーション用のソフトを作っていましたね。

**坂本:** 様々な角度からの光の見え方や動き方を建築のライティングで実験しようとする、方法は2つしかありません。1つは建物が出来上がって照明器具が全部つくことを待って現場で実験すること。もう1つは机上のコンピューターでのシミュレーション。建物が大きいので現地で出来たほうがいいに決まっていますが、照明が設置されるまで待っていると、残された時間も、できる修正も限られてしまう。そこで現場で確認しているかのようなシミュレーションソフトが必要になりました。いろんな視点場からの見え方を確認しながら光の動きや配置を自由に変えていけるようなものが存在しなかったので、ヴィジュアルアーティストの右左見さんとソフトの開発をしました。

これにはほかにもいろいろ工夫があって。現場で確認する前にシミュレーションを行って後は現物で確認しようとなると、普通はそこで出来上がった照明の動きを現地で再現して、なんか違うと思ったらもう一回机上でプログラムを更新して、動かし方を変えたものをまた現地で確認するというタイムラグが生じます。現場で確認できる時間が非常に限られ、かつ深夜の時間帯にやらないといけないなどの制限がある中で、いかにフィードバックを早くするか。このソフトでは現場にプログラムをインストールした端末を持ち込み、光の状態を見ながら端末側を操作するとすぐに実際の照明を制御できる仕組みを作ったので、検討時間がすごくコンパクトになりました。大規模な建築のライティングを考える上でとても大きな一歩だったと思います。

## 街のポジティブな雰囲気を感じる仕掛け

——低層の演出テーマ、「街の魅力に迎えられ、見送られる」、特にバスターミナルについてお聞かせください。

**坂本:** 低層の重要な空間のひとつであるバスターミナルは、日常的に路面バスの駅として利用される方を迎え入れる場所であり、空港から直接この街に出入りされる方々の玄関でもあります。毎日使う人も初めて訪れた人も施設や街のポジティブな雰囲気を感じる環境をつくることを目指しました。具体的にはバスと歩行者を仕切るガラススクリーンにプロジェクターで映像を当てることで、日々刻々と変化する環境映像と建築の空間が一体になったような演出を行っています。通常建築の照明は映像による明るさを考慮しないので、そのままやると明るくなりすぎて映像が活きてこない。投影される映像による明るさと建築のライティングとのバランスをとるには細かい試行錯誤が必要でした。均質な明るさにはこだわらず、全体として環境の魅力が保たれるよう意識しました。

バスターミナルでは音の演出も行っています。交通インフラとの接点となる空間は、車の音やエスカレーターの機械音などの音に包まれています。例えばバスを待っている5分間でも、なんとなく居心地が良いと思ってもらえる環境を作ることができないかと。とは言え単にBGMやラジオを流すだけでは、公共の場では内容に好き嫌いが出たり、既存の音とハレーションを起こしたりするわけです。意味を感じない抽象的な音で、ネガティブな周辺の音の印象を抑えながら街に溶け込むことを重視しました。サウンドクリエイターの高木さんと、渋谷の街にある様々な音の要素をサンプリングし、それらに心地よさを感じるような調整を加えながらミックスしていきました。あとは、トンネルのような長い空間なので、固定された場所から聞こえてくる音像の不自然さを無くしたかったので、音が空間の中を動いていく動的な音環境にもトライしています。建築の空間の中に自然な音環境をつくる演出として可能性を感じました。

——バスターミナルに投影されたコンテンツのひとつであるアートフォトプロジェクトについて聞かせてください。

**坂本:** スクリーンに何を映す?となった時に、ここで作品性をもったひとつの映像が流れ続けていく状況を想像しにくかったです。これは丸野さんと考えたことですが、街の魅力を作っていく、一部になっていくということを考えると、街の色々なシーンがちりばめられているような映像空間に入っていき体験ができるよりも豊かなものになるのではないかと。それが物語の集積に繋がるだろうと思って、切り口や作風の違うフォトグラファーの方々に、建物だけではなくその周辺エリアを含めて自由に撮っていただきました。それをバスターミナルの映像コンテンツとし

て、ランダムに投影しています。個性的で、感受性に富んだ彼らから見た風景の断片が切り出され、空間の一部となることで広がりが出たり、施設や街の魅力を再発見することができました。

やってみて凄く面白かったのは、世代の若い20代前半くらいの人たち、これから社会に出て活躍していく人たちが思いを持って、渋谷の再開発プロジェクトに積極的に入ってくれたこと。プロジェクトの途中段階で、全然違う視点を持った人たちが入ってきて、自分たちの考えを発信してくれたり言葉にしてくれたことが、デザインを進めていく上でよい刺激になりました。

## 場所のポテンシャルを引き出し、 空間を使い切る

——屋上の演出テーマ、「日常と非日常の間の特別感がある」にはどのような思いが託されているのですか。

**坂本:** 渋谷フクラスの空間的な一番の目玉は屋上です。渋谷のスクランブル交差点を今までなかった視点から見下ろせるという配置上の特性。複数の屋上空間が立体的に組み合わさっているという空間上の特性。屋上に広場だけではなく複数のレストランがくっついているというプログラム上の特性。そういった場所は日本ではまだあまりなかったこともあり、ここに新しい名所を作っていくんだという関係者間の思いにもつながって、非常に大きなチャレンジになりました。

演出については、色々な過ごし方ができる場所のポテンシャルを活かしたかった。日常使いで訪れた方々がのんびり過ごしてもいいし、大事な日にいつもとは違う特別な時間を過ごしに来る

のもいい。日常と非日常の両方を持っている、あるいは1日でその両方を楽しめる場所にしていきたいというテーマがありました。

——17階、18階、18.5階のそれぞれのテーマや特性について。まずは17階からお聞かせください。

**坂本:** 3つの空間にどうキャラクターをつけていくのか、建築の空間創りもそうだし環境演出のあり方としても全部ののっぺりと同じ表情にならないよう配慮しました。

17階の屋上の広場は一番大きなスペースですし、誰でも無料で入れる場所です。縛りの少ないゆったりと過ごせる環境にしたという思いから、中央に大きな木の下にいるような緑陰空間を設けました。皆でブレストをしていく中で出てきたものですが、アイデアをくれたのはインフィクスさんです。そこから実際に行くと小さなカウンターが付いていて、飲み物を片手に新しい視点場からハチ公広場や交差点を行き交う人たちを俯瞰することができる。

17階は使い方を押し付けない。ルールさえ守って頂ければ自由な過ごし方ができます。公園に近い考え方ですね。それを最低限サポートするためにベンチがあったり、カウンターだけの場所があったり、木陰で休める場所があったり。いろんな環境をちりばめたことが特徴になっています。

——18階の特徴教えてください。

**坂本:** 屋上に入っているCÉ LA VI TOKYOさんのレストランの一部のような形でオープンスペースが用意してあって、お店との関係が非常に特徴的な場所です。例えば入ってこられるテナントさんに全てを委ねて場所づくりをお願いするという方法もあるとは思いますが、今回の場合は施設側が用意する環境のひとつとし



て、17階とは違う世界観を作っていくことを重要視しました。

建築の要素として特徴的なのが、雨風をしのいでくれる巨大な開閉式のテントです。植栽の考え方も17階は植栽そのものが主張するというよりは木陰の空間を楽しむ場所であるのに対し、18階は観賞する庭という考え方で構成していて、樹形に特徴のあるものや、珍しい葉の形をしたものなど、植栽そのものに主張があり、世界観の一部になっていることを意識しました。マツ、モミジ、ソテツ、ススキといった日本庭園に用いられるような素材を選択しているのは、渋谷のこの場所での体験を少し日常から切り離すためです。和風にしたいということではなくて、インフィクスさんの手掛けた家具と植栽の関係も、お互いが生きるよう、設えの対比であったり高さや視線の抜けなどに気を使いました。

もう1つは舞台の設え。プレイヤーがパフォーマンスをする舞台と、そこでの行為が場所の魅力と共に発信されることを意図した背景を用意しました。デザイナーであり自らアートの制作もされる川上俊さんに参画いただき、世界観に合ってくるようなアートの制作と空間演出を行いました。

結果CÉ LA VIさんにとっても18階はインパクトが出せる場所になり、外部空間の活用にとっても積極的になっていただけたと思います。

——18.5階について教えてください。

**坂本:** 18.5階は元々使い道が難しい環境で、登った先の行き止まりになるという如何ともし難い問題がありました。それをあえてあそこに登ってみたい、行ってみたいと思わせ、空間全体を使い切るにはどうすればよいのかをチームで何度も考えました。

実際にこの行き止まりの場所に立つと、自分が建物の外にはみ出した位置から街を見ているような独特な浮遊感があります。建物の高さや段差の関係で生まれた特徴です。それを生かして新しい風景の発見をしていただける場所にしたいという思いがありました。

なんとかその角まで人をいかせたいと。そのためにはそこで楽しそうに、気持ちよさそうにしている人が見えていることが大事なので、ハンモックと自分のスマホで高所に設置されたカメラのシャッターが切れるフォトサービスを用意しました。渋谷というこれだけの高層ビルに囲まれている環境でハンモックに揺れているシーンはあまり他にはないと思います。この場所の特徴と魅力的な体験がメディアとなって発信力を持つことで、行き止まりという物理的な制約を強みに変えることができました。

## 先の見えない状況に集団で向かい合う

——プロジェクトを通して、クライアント、デベロッパーや地権者さんなど周辺の人にどういったニーズを感じましたか。

**坂本:** マスターアーキテクトという立場で役割もよくわからないままはいりましたが、色々な方々の思いを聞いて受け止めて、そこからチームでデザインを作っていき最終的に環境演出までやりました。建築単体だけではなく周辺エリアとのつながりやエンドユーザーの細かな空間体験などの話にも携わったことは、結果的に新しいデザインの可能性に挑戦できたと思います。

実際にやっていく中で非常に重要だと思ったことが、このいわば寄せ集めのチームをどういう風に動かしていくのか。チーム作りから始めて、いろんな人を巻き込みながら話を進め、一人一人の力を発揮できるやり方を考えることが新しいチャレンジになったと思います。これは大規模な建築であったからこそできたことだと思うし、関わっている人が多いからこそ複雑な魅力につながったと思います。

巻き込んでいく具体の人物は全てを決めずにスタートしたのもよかった。自分が信頼するパートナーが紹介してくれた専門領域の異なる方々との出会いや、協業は発見や刺激が多くとても面白かったです。デザインのハブになって大きなものを実現していく、多領域なチームでプロジェクトの価値を高めていくことが、今後の私たちの役割のひとつなのかなと思います。

——逆に携わる人が多いことで、本質的な話が今回は多かったと思います。専門家が集まって、与えられた役割だけをやるというより、プロジェクトが何を目指しているのかを話し合う必要があった。プロジェクトとしてはいいことだと思うんです。

**坂本:** たくさんの人がいても、ポジティブに議論が進んでいった理由の1つはデザインアーキテクトである手塚さんの振る舞い方だと思います。10年近い月日を費やしてこのプロジェクトに関わっているにもかかわらず、自分のデザインだけでまとめることに固執しなかった。私も含め、デザインに関わっている人たちがどうしたいのかを聞きながら、自分の持っているビジョンや拘りとすり合わせて、意見を取り入れたり、そこから別のアイデアを出したりしてくれたことで、うまくチームが機能しました。

——プロジェクトを振り返っての感想があればお願いします。

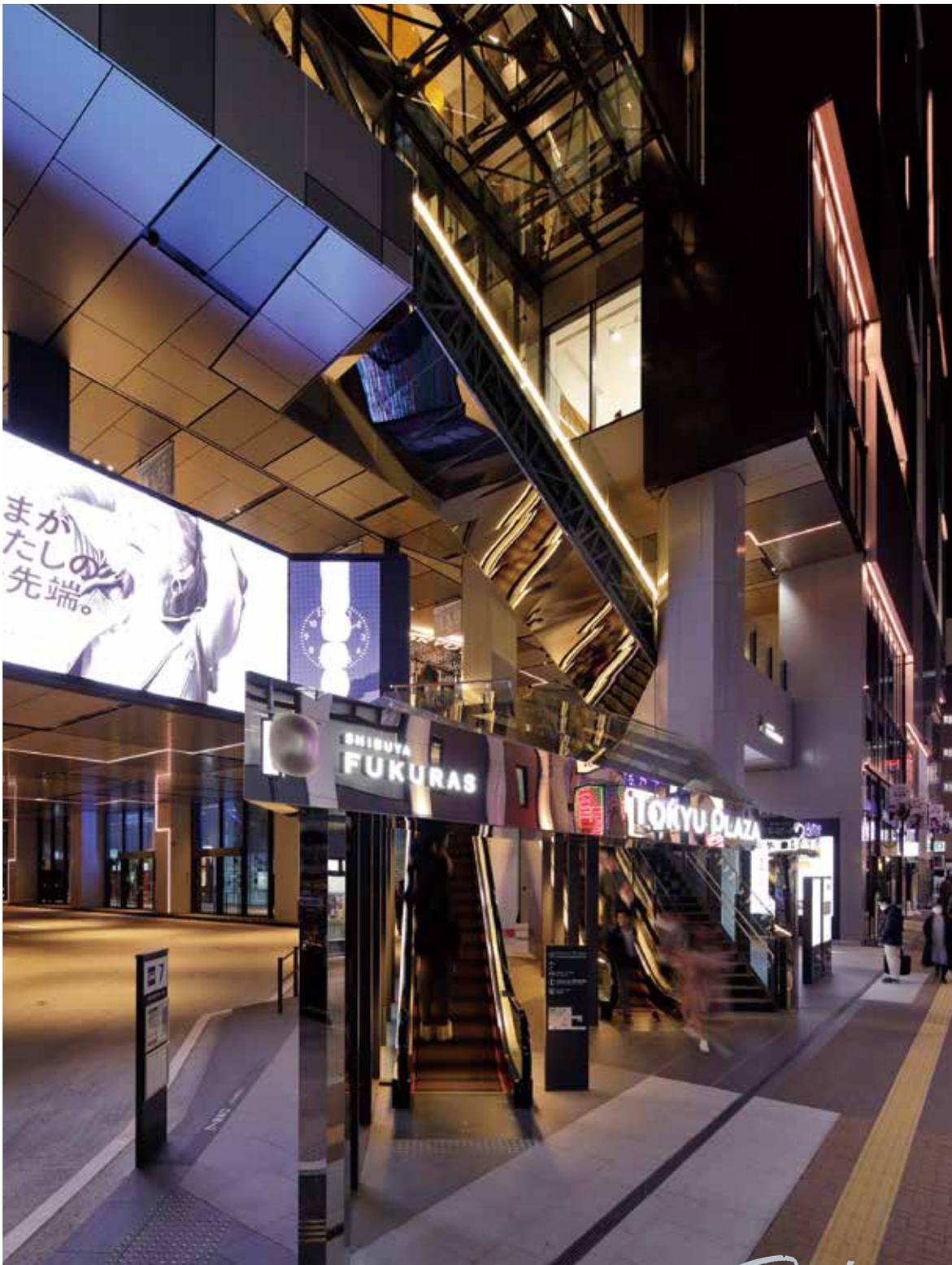
**坂本:** 正直疲れますよね、こういうプロジェクトは(笑)。正面から向かい合うにはそれなりの覚悟がいると思います。どういう風に話が進んでいくのかはわからないし、相手も1人や2人ではありません。みんなが同じ方向を向けるのか、一人でも向けなかったらプロジェクトは止まりますし、建物ができないかもしれないというリスクがあります。そういった意味では非常に緊張感がありました。先の見えない中、会話をしながら皆でゴールに近づいて行く、手探りで暗闇の階段を上っていくような進め方は怖くもあります。でも逆にこれから先のプロジェクトで先が見えてるものなんてあるのかと考えると、そこに集団でどう向かい合うのかの、重要なヒントを与えてくれたのかなと思いますね。



# 街の魅力に迎えられ、 見送られる

施設は街の一部であり、街は施設の一部ともいえます。渋谷界隈の路面は通りによって表情が様々で、地形や人の営みにも特徴が多くみられます。このエリアの魅力付けの一翼を施設が担うには、既存の街の歴史や人の営み、地理的な環境特性を掴み、そこに溶け込むような配慮が必要です。一方で、これまでにない環境の価値を提供するには、新たに生み出される街の一部である施設側の考えが街に溶け出していくような仕掛けも重要です。

Street Key ON



## エントランス

## Entrance

渋谷フクラスはその周囲にある街へのゲートとしての機能を果たすべきだと常々考えてきた。渋谷フクラスのエントランスは複数あるが全て建物に至るための入口としてだけでなく、そこを介して周辺街区にもアプローチできる結節点として計画されている。建物内部は元よりそこから様々な場所へ振り分けられるハブとしての機能を持っているためエントランスには商業性ととも街の一部としての機能を求められることとなった。外装が艶を抑えた表情となっているのとは対照的にエントランスを構成するゲートには鏡面パネルや熱反ガラスを用いられている。それは一目でエントランスであると分かるようにするためでありながら一方で街の様子を映しこみ境界を曖昧にする。主義を主張しつつ街に馴染む、これがエントランスデザインのポイントであった。



## バスターミナル

バスターミナルはその街の玄関である。特に渋谷はその色合いが濃い。路線バスの発着数は尋常な数ではなくインバウンドの人達も空港までの往来にバスを利用する。つまり日常の玄関であると同時におもてなしの玄関でもある。デザイン会議では「世界に誇れるバスターミナル」を要望されていたが、それはすなわち「渋谷を感じる」バスターミナルなのではないかと考えていた。

建物にインストールする上で、日常的なものとして使いやすく安全であることは勿論のこと、如何に「渋谷に来た」感を出すかが重要であった。フクラス全体のデザインは嫌というほど渋谷らしさを考えて出来ている。そのデザインモチーフを外装から連続させてバスターミナルに引き込むことで渋谷に来た感を与えることができるのではと考えた。また降り立ったらすぐにストリートがあることも重要であった。バスターミナル内を貫くストリートには周辺街区同様店舗が立ち並び、降りたらすぐに渋谷の体験が始まる。さらには周辺の街との境界が曖昧になることを狙いベイブまでも敷地境界を跨いでしみ出させてもらった。ローカリズムを大事にすることで結果的にインバウンドへのインパクトも得られたのではないと思う。



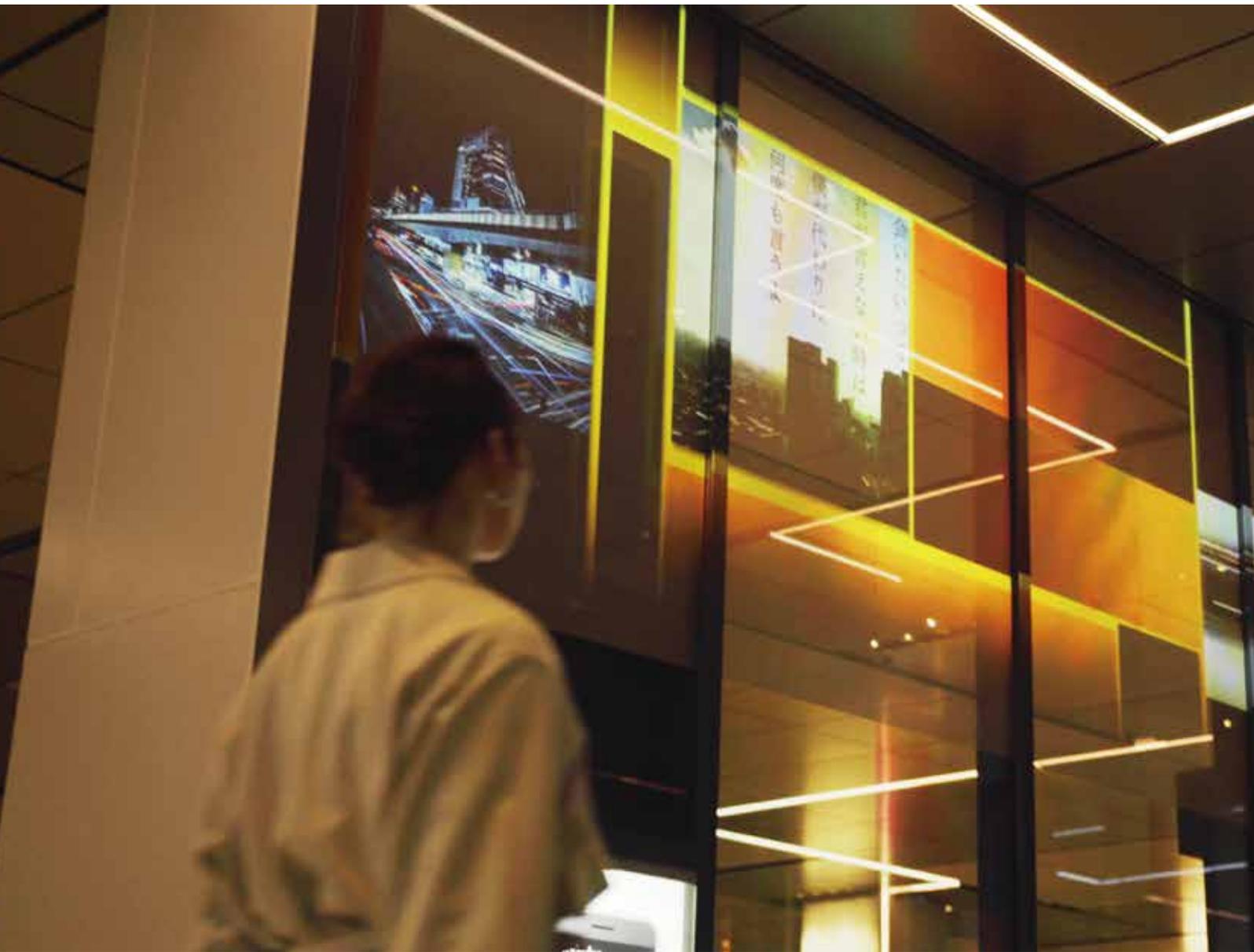
*Bus terminal*

*Scale*

## 路面との擦り付き

渋谷は路面が最も重要であると参入当初から言い続けてきた。渋谷独特の地形や路面店が渋谷に賑やかさをもたらしているのは明確で、そう簡単に捨てられるものではない。渋谷がどんどん立体化しどこが本当の地面が分からなくなってもである。計画のプロセスにおいて様々な要因で消えそうになる路面店のスペースを死守し、平らにされそうになる床をもとの地形に戻した。地面に擦りつけるといっても簡単ではない。敷地内最大高低差が2m以上あり四周を道路に囲まれた中で、どこでアンギュレーションを吸収し地形を残すか、バリアフリーをどう考えるか、路面店へのアクセスをどのようにとるか等様々な問題を丁寧に解いていった。結果、今までは賑わいのなかった側にも界隈を作り出すことができた。





## 映像演出

映像演出は、視覚情報という分かりやすい情報コンテンツである一方で、見た目の華やかさや広告的メッセージに偏りすぎた内容になり、空間の魅力を損なう危険性を孕んでいます。このバスターミナルは渋谷に期待を持って訪れた人や、通勤通学で日常使いにしている人にとっての街の玄関口です。壁面映像はあくまでその空間の環境の一部として、自然に溶け込みつつ、その魅力を引き立たせるためにあります。壁面の様相が時間で変化することができるという利点を最大に活用し、環境と情報をバランスよく融合させた環境演出を心がけました。

*Movie*





## 音響演出

Sound

例えば神社の参道のように、日常的に通る人も、観光で訪れる人も周囲とは違う雰囲気を感じる場所があります。そこでは砂利を踏む音や、風の流れ、視界の抜け方など、様々な環境要素が複合され、独特な場所の雰囲気を生み出しています。このバスターミナルにも奥で聞こえる交通音、天井に反射する往来の靴音、通路を通り抜け壁面で変化し続ける環境映像といった周辺と切り離された環境特性があります。それらの要素の断片を拾い集め、動的な音像で再構成することで、この場所の雰囲気をポジティブに拡張する音環境を目指しました。

## フотスポット／ アートフォトプロジェクト ～ 1000の物語を発信する～

訪れた人々がその場所ならではの風景を発見し、仲間と最高の写真を撮って発信する。その一連の行為の連鎖によって、場はメディアとしての価値を持ちます。一方で彼らが撮りたいと思うシチュエーションや気分も様々です。ゲストの自然な感情に寄り添い、さりげなく良い環境を提供できるような仕組みを提供します。

Art Photo



## Recipe 1



### 街を切り取り、映しこむゲート

街の入り口であり施設と街を結ぶ中央街ゲート。施設のデザインを継承する黒鏡面の外装には、街の賑わいが複雑に映り込む。シャープなエッジと浮かんでは消えるライン照明が、強いコントラストと共に街の風景を切取る。

## Recipe 2



### 街と施設をつなぐ結節点

地下、地上、空中デッキを通じて様々な人が訪れる施設であるため、移動の集中する場所を結節点として大事にデザインした。ランダムパターンが、施設の内外を横断し周辺の路面やデッキとつながることで、境界が曖昧になり、街との関係を強めた。

渋谷中央街  
SHIBUYA CHUO-GAI

## Recipe 3



### いつ来ても異なるシーン展開に 迎えられる映像演出

空間と情報の魅力付けの両立を目指した。建築のデザインに溶け込んだランダムなフレームパターンや、季節ごとの環境映像が来街者を迎え入れる。演出の中に情報を埋め込んで、環境の魅力を損なわずに施設案内や、広告も挿入可能。

## Recipe 4



### 施設や街の物語を 集積する仕掛け

日常的に垣間見えるシーンが施設のコンセプトを体現するような映像でありたいという思いから、アートフォトプロジェクトを実施した。個性的な若いアーティスト達が切り取った渋谷や施設の魅力が壁面にちりばめられている。

# 一度決めたから変えちゃダメだと言っていると アイデアが育たない ギリギリどこまでやれるかが勝負

山田 潤太郎（東急不動産株式会社）

Interviewer  
株式会社 日建設計  
マスターアーキテクト  
坂本隆之



## デベロッパーとしての役割

——渋谷フクラス的设计ワークにデベロッパーの立場でどう関わっていかれたのか、また、デザインに関するご自身のなかでの印象的だった部分をお聞かせください。

**山田潤太郎氏（以下、山田）**：当社が、大規模な開発事業を始めて約10年ほどです。大規模な開発事業は、私が係長の頃からずっと携わってある意味で事業の成長とほぼ同じように歩んできました。デザインに関する業務の進め方に関しては正直決まった形はなくて、設計のプロセスの一部として扱うことが多いです。

ただ、渋谷フクラスは市街地再開発事業であり、ほかの当社単独の開発事業と性質がかなり異なり、事業協力者や特定建築者という、開発のプロとしての立場で再開発組合や行政に提案し合意形成したうえで、事業推進を行っていく場合がほとんどです。

そのため、東急不動産が事業主の場合は、自分たちで決めてやっていけるのですが、再開発の場合にはそれができません。

その違いはとても大きいです。ひとつは説明責任。たとえば、なぜこのデザインがいいのかについて通常事業よりも深くそのプロセスに関わったうえで、本当に自分がよいと思えるまで検討しないと、人によいと言えない。

つまり、再開発という事業形態のなかでは、当社が求められる立

場がよりデザインに深く入り込まないといけない状況になるということです。渋谷フクラスは、特にそれが強くて。私が開発担当者として初めてこの事業を担当していたら、おそらくやりきれなかったでしょうね。

——地権者の方やデザイン会議での説明など、山田さんが入られる前と後（2016年10月より担当、すでに着工していた）で大きく変わった印象です。ご自身が感じて変えられたことはありますか。

**山田**：本事業はとにかく関係者が多く、また、立場や嗜好も経緯もバラバラでした。そのため、関係する相手先によって言い方を変えました。何を気にされているか、何が好きで何を避けたいのかは立場によって全然違う。地権者の方は10人いれば10通りのビルが立つぐらいの勢いだったので、その辺を特に丁寧にやりました。そこを疎かにすると応援してもらえないので。

関係者の意見や要望について真剣に受け止めて、本気で検討して返すことをしっかりやっていました。結果的に意見通りでなくても、汲み取ろうとしている姿勢はちゃんと伝わるので、かなり気をつけましたね。

——今回は積極的な方向にデザインをより研ぎ澄ましていくことに注意されていたと思いますが、地権者との関係のなかで考えられていたことなどお聞かせください。

**山田**：再開発は関係者がとても多く、地権者でも自分の所有する床を自営する人もいれば、テナントに貸す人もいます。そうすると特定の用途や業種のテイストに寄せてデザインすることは難しいため、足して割る方向に流れていく。地権者がどういうお店を営業されるかも計画時点では分からないため、全体共用部をどのような業種が来てほしいように構えないといけない。そうすると自ずと中庸な表現になってしまう。

さらに、ターミナル駅に近い場所は、公共施設的な要素を求められるから、いっそう角が取れて中庸な表現になっていくことが必然となります。そういう再開発が多い中で、渋谷フクラスは違って、駅



前5街区全体で渋谷の街全体をデザインしていこうという大きい文脈の中で、各街区がそれぞれ頑張って、一つ一つの個性が際立つような方向になりました。結果的に出来上がった形は中庸からほど遠い激しいデザインになりました。

—— もう一つ特徴的なのは、デザイナー・アキテクトの手塚さんの存在でした。デザイナー・アキテクトの方と一緒に仕事をされるケースは多くないと思いますが、感じられたことを教えてください。

**山田:** 私自身は、そもそもデザイナー・アキテクトというシステム自体知らなかったです。最初の打ち合わせに手塚さんや坂本さんなどいろんなデザイナーがたくさんいて。これはどう仕切るんだろう、と。ヒエラルキーや分担があるようなないような、最終的に作るものはひとつだしどうすればよいのか途方に迷いました。担当初期の頃はなかなか関係者で話が噛み合わなくて、かなり悩みました。

一方で、再開発組合の理事会、勉強会が毎週開催されるという異常な状況に容赦なくさらされて、デザインを深く考える時間もなかったため、いいものを作るのはもはや不可能な状況でした。やり方を考えないといけない、と。

—— そこでとられた方法は、打ち合わせに時間をかけることでした。デザイナー同士でも議論し、事前にお話を聞きに伺うこともあって、フィードバックを受けて、また議論して。

**山田:** デザイナー・アキテクトというシステムをどう吸収しようかと渋谷駅前5街区の各事業者や設計者の皆さんは、それぞれのやり方でやっていると思いますが、東急不動産は、対話重視でコミュニケーションの量を多くして、振幅を小さくしていくアプローチをとりました。

—— 路面周りのデザインのあり方や、バスターミナルなど施設の大きな特徴にもなっています。ご自身が気に入っていることってありますか？

**山田:** エントランス周りや地権者の店舗ゾーンですね。そこはかなり気を使ったつもりです。とくに中央街さんとのつながりもあるので、両方の目線で見て考えました。

—— 中央街さんとの関係性やつながりをどうぞ覧になっていたんでしょう？

**山田:** 当社も中央街の一員ですし、もともと渋谷の会社なので地域の仲間です。一方で、再開発事業の面だと都市再生特区の公共貢献メニューに、周辺街路の再整備も入っていたので、事業を成功させる上でも渋谷において再開発を当社が本気で取り組んでいくんだ！という対外的な意思表示の意味でも、良い関係を作る必要がありました。

中央街と組合、当社それぞれの主張を整理しながらうまくデザインや機能に慎重に落とし込んでいきました。再開発組合として整備し、最終的には渋谷区道になり、中央街が維持管理する構図で



あることから、単に整備するだけでなく長い目線で設計する必要性がありました。

—— 道路という保守的な世界のなかで実現したくて苦労した部分はどこにありましたか？

**山田:** ランダムパターンはよかったと思うし、道路の形態自体も段差がなくなったり、道路線形を工夫して、従来行われていた路上荷捌きをやりにくくしたりして、街としての道路機能は大幅に更新することができました。街が恒久的に美しく強くできたことは良かったと思います。

あとは、街の人たちの意見を中央街執行部のみなさんが凄く良くまとめてくださって、最終的には我々を信用して任せていただいた。大変でしたけどやる価値はありました。

—— 地域荷捌き場はエリアにとってもポジティブな機能が組み込まれたと思いますが、反応としてはいかがでしたか。

**山田:** 元々中央街の皆さんの要望にもありましたし、我々としても施設周辺が安全で美しくなれば資産価値の面でもプラスにもなります。是非成功させたいと思っていました。供用後は、荷捌き車両が激減して、歩きやすく、安全になりましたし、街の雰囲気もかなり変わりましたね。

—— 今までなかったアクティビティも作れそうです。

**山田:** 環境が変わると人の行動が変わります。路上のゴミも減った気がしますし、一番わかりやすいのは喫煙者が変わりました。街の方が置いていた灰皿を、ポケットパーク整備と同時に中央街さんの説得により、撤去してなくなることができた。すると路上で喫煙していた人たちがほとんどいなくなった。街としてグレードアップされたと感じましたね。

—— 地権者さんもポジティブに受け止めている一方で、人が集まってくる環境を不安視されていた印象がありました。

**山田:** フクラスに限らずパブリックスペースを作るときにいつも悩みます。結局、人を集めたいのか集めたくないのか。よいスペースを作れば当然人は来るし、居心地を良くしたら人は長時間滞在する。でも、喫煙やごみの放置などで汚されたくない掃除もしたくない。そうすると、また人が寄らない方向性に計画しなおしたり、管理の押し付け合いが始まる。そうなってくるとそもそも何のためにやっているのかわからなくなり、また振り出しに戻ってきってしまうことがよくあ

ります。デザインだけでは解決できないので、そこは難しいところですよ。

## 街と周囲の人々との関わり

——デベロッパーさんならではのお仕事な気がします。フラスのメインエントランスの構え方は施設の中に人を引き上げたいという思いと、路面に人を回したいという意図や、バスターミナルもあるなかで、どう人を施設内に流すフックを作るのか。感じられたことを教えてください。

**山田:** 動線の意図をなかなか絞りきれないなかで、エントランス周辺のデザインは確かに難しかったです。東急プラザに人が来なければ、そもそもフラスに対する人の流れができないので、最終的なデザインは、プラザに向けて上げつつ、路面にも配慮した計画になっています。出入口や貫通通路などを通じて館全般に回るように動線を工夫し、路面や中央街のお店にも人の意識が向くように検討しました。エントランスだけではなく、その他の動線も含めて、デッキや高低差も考慮して街の結節点として成立していると思います。

外からつながってくるデッキの効果もかなり大きくて、歩行者の交通量が増えているんです。それはフラスだけでなく、中央街も含めた街区にとってプラス。人が増えると売上も立ちますし。そういうこともひっくるめて施設を評価した方がいいと強く思います。

——あとは路面でいうとバスターミナルが特徴的な場所です。実際に出来たものを見てどうですか。

**山田:** 渋谷フラスのコンセプトが一番力強く出ているエリアですね。暗くてうるさくて臭い環境をいかにプラスに変えるか、みんなでいろいろ工夫して面白いことができたのかなと思っています。

——あとは映像や音響まで踏み込んでやってみたということが、今後どういう形で人々に関わってくるのかなと。

**山田:** バスターミナルに、いろいろなテナントや観光バスなどが入ってきたらまた雰囲気が変わると思いますし、人の流れもできて観光案内所も賑わって来るでしょう。専有部の環境が、外部にしみ出てくるような取り組みを自然にやれたら、バスターミナルに交通以外の別の意味が持てて、施設の一部として良くなるんじゃないかと期待しています。

——外装のお話をお聞きしたいのですが、ご自身で一番印象的な部分などはありますか。

**山田:** 最初担当になったときは5万平米の超高層ビルでやる外装じゃないなと思いました。いろんな角度でいろんな人の手を相当入れないと気持ち悪くなっちゃうだろうから、大変だなと思いました。

——人によって色々な見え方をする、ということをテーマにもしていましたが、山田さんにはどう見えていましたか。

**山田:** 外装の「小さな物語の集積」というコンセプトは、デベロッパー目線でいうと再開発向きに設定していただいたなど。様々な思いを持つ地権者が、いろんな用途で使う可能性のあるビルなので、汎用性があるコンセプトであることが非常に重要です。形にしている過程においては、商業とオフィスで大きく用途が分かれているので、両方成立させるところが難しかったです。ひとつの用途に寄せられないなかで、一つの言葉で語り尽くすコンセプトとなると、このコンセプトは合理性があると思います。

高層ビル特有のネガティブな影響を緩和していくかというところで、設計上外壁を分節化して、できるだけ大きい塊が頭の上にある印象を避けることや、周辺の環境に合わせてところとちゃんと主張するところのバランスをいかにとるかが、テーマになっていると思います。渋谷フラスは航空写真で見たら馴染んでいる一方、夜になると表情が激変して、非常に強い存在感があります。

——既存の建物の風景や街の雰囲気を読み込んで行くということも意識しましたが、街との溶け合い方でうまくいったところや、もうちょっとやりたかったことなどはありますか。

**山田:** 中央街さんのアーチをくぐって、エスカレーターを登っていくガラスのエントランスが街の表情を映し込んでいる状況になっています。独特な体験・感覚を持つ雰囲気になっていて、夜になると昭和感のある強烈なネオンや看板が映り込んでフラスと合わさってひとつの風景を作っている。非常に面白いなと思いました。

——ライティングも不思議な領域までたどり着きました。これは「ライフ」というテーマもありましたし、街の雰囲気と新しく更新されていく結晶体のイメージのあり方の両方が取り合わさったと思います。

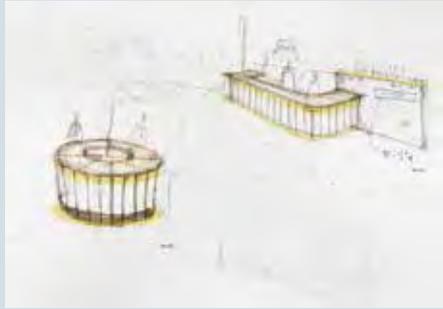
**山田:** 高層と低層の間の光の帯がアーバンコアから施設周辺をぐるっと回りこんでいくところは、大きなチャレンジでもあり、高層と低層を自然に切り替えることができうまくいったと思っています。周りを歩いている人の目線で見ても、建築として引いてみても、外装照明が動きや明滅を伴って移動していくところは非常にダイナミックで、得も言われぬ感覚です。

——街と溶け込んでいくところと光の要素が新しい効果を生み出したのかなと。

**山田:** 下にお店があってそこから上は壁じゃなくて、さらにそれが動いているというのは生きている感じですよ。まさにライフというか。建築のコンセプトにも合いました。

——ライティングの話购地権者さんとも長くやりましたが、コミュニケーションのなかで感じられたことがあればお聞かせください。

**山田:** 総じて皆さん気に入ってくださっていて、もっと派手にできないのかなんてご意見もありましたけど、今になって私ももう少し派手でも良かったかなって。周りがすごい環境なので意外と馴染んじやうなうって。



## プロジェクトのデザインにおけるチャレンジ

——外装を登っていった先に屋上の目玉となるようなパブリックスペースがあります。山田さんなりのチャレンジや難しさはありましたか。

**山田:** 今回の屋上広場の特徴は、お店の前にパブリック空間があるという構成にあると思っています。そこを活かしていった方がいいということで、より商業色が強くなりました。高層ビルの屋上に賑わいの空間があるということ自体が、日本だとそれほど見られる光景ではないので、特別な場所だとわかりやすく伝えられるものになりました。

あとは17階18階と性格を分けてデザインできました。性格を分けておいた方がテナントや施設運営上も展開の幅が広がると思いますし、結果良かったなと思っています。

——お店との関係で苦労されたことなどお聞かせください。

**山田:** デザインを始めたときは、どんなテナントがくるかわからないし、地権者からも多数の要望がすでにあるなかで、ビジネスエアポートもありました。用途や想定ユーザーを広く構えて考えないといけないということもあつた、場所として強い魅力を持たせたい。個人的には、中庸に寄せずとがったものにしたとずっと思って計画を推進しました。結果CÉ LA VI TOKYOさんが来てくれて、とても強いキャラクターだったので良かったです。渋谷が変わるという時代性や場所性がうまく組み合わせられて広がったんだと思います。

——お店側の要望でなにか変わっていったことはありましたか。

**山田:** 18階と18.5階は、全体共有部だけで動線が完結できず、専有部の中を通らないと全体共用部へ行けない課題がありました。また、オペレーションの観点で18.5階は最後まで誰が管理するのか決まらず、そもそもの使い方が決められなくなるので、デザイン以前に調整が難しいところでしたね。

——結果的に今はひとつの目玉になっています。18.5階を見てどうですか。

**山田:** 二転三転どころじゃない計画の変更でしたが、どことも違う空間ができたと思います。18階の円形のデッキと対になるくらいのインパクトを求めていますので、それぞれの強さや良さがあって全体としてあの環境に合ったなと思います。

——運営メンバーの方々やCÉ LA VI TOKYOさんと取り扱いに

ついてはどんな会話がなされていたんですか。

**山田:** 安全面や管理面の取り扱いはナイーブでした。ただ最終的にCÉ LA VI TOKYOさんがやる気を出してくれたので、乗り越えられました。作ったことがない環境ですから、やはりできてみないとわからないんですね。建築や基本什器、照明や音響環境を当社が用意することで、テナント側もそれに呼応してアイデアが出てくるので、そういったキャッチボールをもう少しやれたら良かったですね。

——その辺りはデベロッパーさんがこんなにもいい場所ができたよと、先に伝えていかないと実空間を見るまでは伝わりにくいのが難しいところですよ。

**山田:** ハードだけ作って終わりではなく、施設管理運営とテナントのオペレーションや将来の入れ替えの想定までが絡むことが商業特有の難しさ。そこまで読みきって計画しなければならないのでも難しいと改めて思いました。

——運営チームとのやり取りのなかで課題に思うことやうまくいった点はありましたか。

**山田:** 今回過去の経験を活かせたので、今まで担当してきた阿倍野や銀座と比べるとスムーズでした。

特に18.5階の企画検討をしているときに、東急不動産SCマネジメントの若い女性のスタッフに入っていたでワークセッションをやりましたが、いろんなアイデアが出て面白い。社内でそういったリソースはもっと使うべきですし、感度の高い商業施設を見ている方々の意見はすごく大切だと思います。

——屋上のスペースの中でそういった意見が象徴的に取り入れられているところはありますか。

**山田:** セッションに参加してくれた彼女たちは18.5階の環境に共感してくれて、おじさんばかりで考えていたので半信半疑でしたが、あ





の反応を見てこれはいけるなど。

—— フォトスポットや18階のアートワーク、ムービングライト、音響やライティングといった環境演出の要素と、建築A工事といわれる空間構成との関係について、どのように感じましたか。

**山田:**正直トータルで環境を検討することがこんなに大変なんだと思い知りました。建築の計画をやるだけでも必死なのに、家具や照明や音響も含めてトータルとなるとすべてを見ないといけない。発注や仕様調整、風営法の許可などだけでもこんなにも労力がかかるのかと感じました。坂本さんにもいろいろやって頂けたので、建築と演出で一つの世界が作れたと思います。ベースの世界がしっかりしていたら、あとから入ってくるテナントなどもそれを直感的に理解してやってくれるので。

例えばアートもそうです。18階のステージ壁面に5枚のアートが設置されていますが、テナントからは和風すぎるから、ビジョンに変えたいという話もありましたが、結果お客さんが入ってきたらそこで写真を撮ったりしてさぶる評判がよかった。最終的には開業イベントで伝統芸能の方を呼んだりとかむしろリスペクトして活用して下さっていた。テナントや運営の要望で計画が変わっていくことも当然ありますが、ベースのクリエイティブの質が高ければ、テナントもそこに乗かって、うまくやってくれるようになるんだなと思いました。

—— 雰囲気や世界観を作るために、よくこれだけのことを予算を含めて山田さんに通していただけたなど。ご苦労もあったと思います。

**山田:**やはりそこは過去の経験が活かしています。最後環境を仕上げるときに予算って残らないんですよ。家具や什器や照明は、言い方悪いですけど、お金が足りないからこの中でなんとかやって、ということもあって。そうならないためには最初からクオリティのあるものを導入することを前提として予算やスケジュール、体制のアサインもかなり前からやっておかないといけない。

今回は竣工の2年前の段階から演出の企画の打ち合わせをスタートしましたが、おそらくこの時期に検討しているプロジェクトはこれまでなかったと思います。最初のうちから少しずつ考えていくことが大事。

あとは建築の流れと平行して相互に補正しながらやれました。み

んなで作ってきたビルなので渋谷クラスとしての世界観を貫いてフィニッシュさせたかった。

—— 予算を投じて世界観をまず作るんだという決断をされたところが、プロジェクトのデザインにおいては大きなチャレンジだったろうと思います。

**山田:**リスクはありましたね。本当に100mも上に人が来るのか、2年後の世の中に受け入れられるのかも分からない。長い目線で見るとリスクは感じましたが、坂本さんや手塚先生、麻殖生さん、インフィクス間宮さんなどデザイナーの面子が力のある方達だったので、信じてやっていこうと判断しました。

—— 例えば18.5階は、僕らとしてもどう使われるのかも説明できないのに、あれだけ作り込むのはちょっとおかしいんじゃないかって(笑) どんな話があってOKとなるんでしょう?

**山田:**そもそもは鮫島本部長から、屋上のあの場所から見える景色や特殊な雰囲気や最大限生かして設計しろと指示がありました。あの場所で絶対に面白いことができるはずだ!と。

正直、私は、景色はいいが、商業動線からあんなにはずれた場所で本当にできるのかなと思っていましたが、やるしかないなと腹をくくって何回も検討しました。出来上がっていくにつれて場所の価値をテナントにも分かってもらえて、最終的にはみんなの感覚が同期したことが、クオリティを高めることにつながったんじゃないでしょうか。だからこそあれだけ人が来てきているのだと思います。

—— 根拠のないものに対してポジティブにアクセルを踏む、そういうことが一つ実を結んだことは是非今後につなげたいですね。

**山田:**あそこにあんなものを作ろうとはゼロベースの段階ではなかなかたどり着けないと思いますよね。でも、できてみると意外と馴染んじゃいましたね。渋谷らしい異質なものが平然と並んでいるような。

## デベロッパーの視点で見るチームの在り方

—— チームについて、地権者さんとデベロッパーさんと有識者、建築家、設計事務所、ゼネコン、代理店とものすごい人数で行ってきましたが、今回はデザインのチームワークは業種やステータスを越えていろんな人が集まって会話をしながら進めていくというやり

方が、結果的に渋谷クラスの姿に繋がったと思います。進め方の大きなシフトについてお聞かせください。

**山田:**大規模な再開発では関係者が多くなるので、チームで物事を考えて決めていくプロセスで進めざるを得ない。そのため、事務局的な機能がちゃんとしていないとどうしても議論や検討が積み上がらない。アイデアを発散するばかりの状況になるので、収束させてモノへ落とし込むところを、事務局がちゃんとやらないとだめですね。

クラスでも、ひどく打ち合わせが荒れて、とてもクリエイティブな議論ができる雰囲気になってない状況で、私が引き継いだので、非常にしんどかったですが、まずは内容以前にクリエイティブで建設的な話ができるように周到な根回しと準備をしました。

例えば麻殖生さんと下打ち合わせをして、次回こういう案を出そうと思うので事前に手塚さんに説明して意見整理しておいてください、とか、丁寧に積み上げられるように。良い流れに持っていくためには、我々デベロッパー側が事務局機能を回していくことが非常に大事。

また、参加されていたのはそれぞれ専門家の皆さんですが、今回はあえてそういった領域には拘らずにいろんな意見を出してもらうように仕向けていたら、皆さん意外な引き出しがあったりして。意見が混ざっていく過程で、想定していたレンジをはるかに逸脱しているけども、クオリティの高いものが出てきたので、デベロッパー側で枠を作りすぎないほうがいいと改めて思いました。

——その場の事務局的な機能とかファシリテーションなど、基本的な制御機能がうまく機能していたのかなと思います。

**山田:**クリエイティブとしてどんどん膨らんでいくのがいいんですけど、最後納めないといけないので。最終的には信頼関係で、この人がここまで言うんだったらいいのかなとかも結構あると思うので、ワークショップでキャラクターを含めてみんなで分かり合う。その上でアイデアを出し合って一つのものにまとめていくという流れになるとたぶん良くなるんじゃないかな。

——最後に今までの話で伝えきれなかったことなどあればお聞かせください。

**山田:**デザインや設計に関する与件の整理をしたり協議したり、自分たちでデザインするよりも、その制約条件や与件の枠を広げて、できるだけ自由にデザインしてもらえるようにしていくのがデベロッパーとしての大切な仕事だと思っています。

象徴的には中央街さんのアーチですかね。今のデザインの前に透明度が高い案があったけど、最後いろんなサンプルを見たり、照明のことを考えると今の姿に変わったタイミングがあって。あのときは、すでに変更可能な時期をもう過ぎていて、出来上がりが説明と違うと言われるリスクもあったんですけど、確かに比べたら変えた方がいいと思って、最後私が引き取って何とかするしかない。

ああいうのも、法規や設計、地元や行政協議などから許容される範囲かどうか、あるいは、技術的、施工的に許される範囲かどうかを瞬時に見極める感覚や技量をちゃんと持っている人じゃないと預かれない。単純に良いね、だけではどこかで頓挫する可能性がある。デベロッパーとして広く全般に関わっているからこそ設計変更に対してどこまでやれるかのノウハウ・経験みたいなものが必要になると思います。

そもそも、良いものを作る上で変えていくことはどうしても必要で、一度決めたから変えちゃダメだと言っているとアイデアが育たないというか。ギリギリどこまでやれるかが勝負なので、そのためにも各方面のギリギリを見極める力はすごく重要。そういった役割を今デベロッパーに求められているし、当社の担当者は本当に頑張らないといけない。

——そういった経験をこれからの方たちはどう培っていけばいいんですか。

**山田:**やるしかないですね。あとは担当者が計画画面だけに没頭してはいけないということです。設計だけでなく広範に管理、運営、リーシング、地元、都市計画などプロジェクトの全体の挙動を見切ってやる!という覚悟をもってやるしかないです。



## SHIBUYA FUKURAS DESIGN TEAM

渋谷フクラス デザインチーム

### デザイナー・アーキテクト

手塚建築研究所

手塚貴晴、手塚由比、麻殖生龍哉\*、矢野健太、辺見祐希（元所員）

### マスター・アーキテクト

日建設計

都市計画：奥森清喜、篠塚雄一郎、福田太郎、島尾眞亮 建築計画：西岡理郎

外装・共用空間デザイン・環境演出：坂本隆之\*

### 設計・監理

清水建設

統括：藤本裕之

建築：嶋田将吾、川西高弘、永原 聖、加藤栄一郎、鈴木智朗、壺岐良二、福西泰博、北澤有里

構造：今井克彦、岡本高晴、本石 寿、諸星雅彦、佐々木聡、南部 紘、小玉真一、藤井雅之

設備：吉丸優史 電気：菅 裕之

### 商環境デザイン

グラマラス

森田恭通、佐藤琢磨、大湊裕子

### 照明計画

ぼんぼり光環境計画

角館まさひで、竹内俊雄

### 屋上広場デザイン

インフィクス

間宮吉彦、岡本泰知

### 施工

清水建設

佐々木恒夫、柳雅晴、小塚 豪、谷口哲也、丸山 浩、桂 慶成、坂間太信、吉宇田豊、

吉田智省、白井泰徳、山内裕之、荒木 能、福田晃久、中山茂樹

### 環境演出企画、バスターミナル映像企画/プログラム制作

GLMV

丸野優

### 外装照明制御デザイン/プログラム制作

右左見拓人

### 外装・屋上・バスターミナル演出照明制御

カラーキネティクス・ジャパン

穂山岳人

### 環境音/ムービングライト演出プログラム制作、施工

ヒビノスペーステック

浮津一樹、高木朋

### 屋上、エレベーターアート企画/制作

artless

川上俊

### アートフォトプロジェクト企画/制作

Creative Project, Inc.

畠山浩行、荒木千絵、須藤紫音、下島麻子

### アートフォトプロジェクト参加アーティスト

ARISAK、Daichi Mihara、Junya Watanabe、Nagisa Ichikawa、Ryoji Iwata、SAKIE、  
Takeshi Wakabayashi、Yayoi Arimoto、YULIA SHUR、Yuri Nakagawa、Izumi Shirahama

### 事業協力者

東急不動産株式会社

山田潤太郎\*、飯星明、佐々木祥、丸谷拓也、米沢優輝【竣工時の担当】

本書は★マークのついているメンバーが執筆しています。

## おわりに

渋谷区に移管した地下駐輪場の近傍に、その管理人室があります。デザイナーの坂本さんや麻殖生さん達が、その部屋の建具の図面に至るまで丹念にチェックしている姿を何回も見かけて、そこまでやってくれてるのか、と驚いた記憶があります。外装を構成するパネルの1枚ずつ、道路のインターロッキングの並び、デッキの照明の向きに至るまで、関わった人たちの思いや人間性が渋谷フクラスに豊かな表情をもたらしているのだと改めて思います。

結局は、人が作るものだから、話し合っ、刺激し合っ、みんなで知恵を出してやっていくことが、良いものを作る上で何よりも大切だと再認識したプロジェクトでした。

本プロジェクトの推進にご尽力いただいた皆様に厚く御礼申し上げます。誠にありがとうございました。

東急不動産株式会社  
山田潤太郎

発行  
東急不動産株式会社

企画・制作  
東急不動産株式会社 / 株式会社日建設計

法律上の例外を除き、本書の一部または全部を無断で複写・複製・転載・磁気などの記録媒体へ入力することを禁じます。

