



公開討論会

【曾我部昌史】

それでは今度はシンポジウムの方を始めさせていただきます。まず会場の皆さんにお願いとありますが、予告をしておきますと、わたまちはもともと地元の方々が参加するという枠組みで進められているのが非常に特徴的なわけですし、後半はいろんな方に発言をしていただきたいと思っております。

会場の方にご意見、感想などを求めるつもりでおりますので、その時はまたよろしくお願いたします。前半で6つのわたまちでの成果を発表していただけたわけですが、それぞれの町で大変おもしろい、それぞれまた特徴的なワークショップが行われて、それぞれ異なった成果を得られていたと思いました。非常におもしろい内容だったと思って、短い時間の中で大変申し訳ないという気持ちもありましたが、そういう中で非常に楽しいものを聞かせていただけたと思いました。

後半は短い時間ですから、そんなにいろんな話ができるわけではありませんが、一つにはそれぞれの発表、全体をとおして、このわたまちで得られたことと言いますか、どういうことが特徴的であり、メリットであるのかということをお話していければと思っております。

口火を切っていただくのは、宇野さんの方からお願いしたいと思っておりますが、よろしいでしょうか。

【宇野 求】

口火ということなんですけども、今、休み時間に曾我部さんとちょっと話をしまして、ワークショップについてお話をさせていただきます。今回の特色というのはとにかくワークショップをやるということそのものだったように思います。それで、先ほど申し上げたように、まちづくりをしていくためには、とにかく人を作っていかなければならないということを思いました。仕組みづくりと言葉だけ言いましたけれども、内容についてお話ししませんでしたので、そのところを申し上げます。地元には球磨工業とか、八代高専とか、八代はちょっと遠いんですけど、更に熊本県でいいですと熊本大学がございます。それで、その先生方や学生さんたちにまちを通じて県を通じて、あるいは私から直接依頼をしまして、ワークショップに参加していただくということをしました。

それから東京や千葉から学生を連れてきてまして、まちづくりのために何回もワークショップをしたんですが、アートポリスの問題になると思いますけど、私は東京の人間です。つまり他者です。まちから見たらよそ者です。そのよそ者が来るということ自体に意味を持たせたかった。それでいろんな方たちと、まちの内外のコミュニケーションがとれたということが一点。

それから先ほどお話ししたようにまちの中でも子供と親の世代、更におじいちゃん、おばあ

ちゃんの世代の交流といいますが、本音のこんな物が欲しい、僕はこのまちは嫌いなんだと、何とかして欲しいという子供の要望がはっきりと出まして、それが自分にとっては大変フレッシュだったと思います。

そういうことができたから、そこから始まるといいますが、そういう意味では手さぐりでしたけど、やって僕自身は大変おもしろかったと思います。

【曾我部昌史】

元々、今までよく行われていることではないですから、参加する建築家にとっては新鮮だったわけだと思います。今の話でいくと、参加する人達が楽しめたということになってくると思います。例えば、先ほどのお話しの中だと、末廣さんの所では子供達が割といろいろ参加されていました。他にもいっぱいそういう所があったと思いますが、これはある意味では建築教育みたいな側面でもわたまちを評価できるのではと思いますがその辺でいかがですか。

【末廣香織】

小国の場合はたまたま小学校だということもあって、子供達のワークショップというのを行いましたし、それが実は、僕等がやっていたワークショップの中で一番楽しいワークショップだったかなと思います。やっぱり子供達にとっても、先生、PTAの方々にとっても、建築の学生さん達が行って手助けをしてくれたんですが、そういう人達と接して、何らかの刺激を受けるということは、その子供達にとっても将来的に非常に財産になってくるのではと思います。

そういったことを続けていくことが、すごくそのまちの活力を高めることになるのではと思いました。

今度は逆に、その後で学生のワークショップを行い、九州大学とか、九州芸術工科大学、福岡大学、山口大学、大分大学、そういう北部九州の大学の学生さんたち有志に参加してもらいました。彼等にとってもそういうまちに接するということは非常にメリットでしたし、それから逆にまちの人達にとっても、通常は大学生がいないところですから、そういう人達がいっぱい来るといのは非常に刺激になりました。ひとつおもしろかったのは、僕らはそれぐらいで刺激になればいいと思っていたんですが、その後の飲み会の時に、若い学生さん、かわいい男の子が、おば様方につかまって品定めをされたとか、誰か嫁さんをここで見つけないかというような話も出たということもありまして、そういうことも含めて結構楽しく盛り上がったなと思っています。

【曾我部昌史】

元々、若い人があまりいないところで盛り上がったというのは、他でもいくつか聞いていますが、苓北もそうですよね。学生が一番集まったのは今年ではないかという話も聞きましたが、

【阿部仁史】

大学が6つ集まってワークショップをさせていただいたんですが、やはりそういう人達が外から入ってくるということだけでも一つのアクションになってきています。その学生達と一緒にそのまちを通り抜けていくだけで何かのきっかけ、話題になっていて、実はあまりに大騒ぎしすぎて後で打ち上げをやった焼き肉屋のマスターにはいろいろ大変だったよと後で言われたりもしましたけど。でも、そういう外から入ってきて、しかも若いカタマリがあんなふうになりすぎるわけで、それを自分達で彼等を鏡みたいにして写して、自分達のまちを眺めまわしてもう一回考えてみるということをまちの方々はしてくださったように思います。

だから、ああこんなの気が付かなかったよということが結構ありました。

【曾我部昌史】

要はいろんな意味で盛り上がっているのではと思いますが、みんな結構その気になっているわけですね。結構、自分の物は自分で作っているという意識が子供もPTAも市民の人達にも盛り上がりつつあるのではと思います。今度は実際に設計が進んで、建物を造るという段階になっていくと、次は語られた内容がどうやって生かされるかということも重要ですし、建設段階でワークショップというような参加の仕組みのようなことも出てくると思います。

多分、設計の段階だけ盛り上がりゃいいやということではないので、今後どういうふうに盛り上がっていくかということもいろいろ皆さん考えられていると思うんですが、一番最初に作られるのは八束さんですね。建設段階のワークショップで、何か先ほどちらっと計画のような話をされていませんか。

【八束はじめ】

私達のワークショップは11年度は基本設計ですから、計画の前提みたいなことを主に話していました。12年度に入ってから実施設計が始まっていますから、そこであまり細かいことを基本に戻って話をしだすと、実施設計が進みません。そこで周りの地域の話、それから更に砥用というまち全体にどう波及できるか、要は今度の我々の文化交流センターと呼ばれている建物というのは、まちづくりの、こう言ったら語弊があるかも知れないけど、御神輿だろうと思うんですね。そのかつぎ方のようなことを話しました。

先週の3日の文化祭のときに、町長さんが今後町村合併があるだろうし、そうなれば砥用町という町自体が残るかどうか分からないという話をされて私は驚いたんですが、要するに砥用という町があったということの証として新しい建物を作っておきたいということなんですね。大体の事情は察してはいましたけれども、そこまではっきりとおっしゃるとは思わなかったんですが、そういう御神輿を残してどう担いでいくかというのは、都会であそこにもある、ここにもあるホールを作るというのは全然違う重みがあります。我々のワークショップに参加された方達がそういう文化祭なんかを中心的にリードされている方々ですから、実際にここの部分

ている方々ですから、実際にここの部分をああいうふうに使いたい、ここはこうやりたいというイメージがはっきりしたんで、それをどう更に伸ばしていったら神輿がうまく担げるかという話には発展しやすいだろうと思うので、今後建物が建っていく過程の中で、そういうお話しは続編として続けていきたいなと思っております。

【曽我部昌史】

それは、できあがった後どう生かしていくかということですね。

【八束はじめ】

そうですね。例えば今日は時間がなかったのであまりご説明しませんでしたけど、大体が車で来られるということで、我々の計画では、表の方は駐車場から入る入口にしてあるんですけど、まちの方から橋を渡って川沿いをやってくる動線も確保しているんですね。ところが実際にはあまり来ないんですって、歩いては。実際に一部の町民には夜中に歩くようなブームがあることはあるらしいのですが、全体としては一部に過ぎない。そういう掘り起こしをするにはどうしたらいいかということは、建物、御神輿を一つ作るだけでは当然足りないわけで、周り、川沿いの公園ゾーンの整備であるとかということも含めて、あるいはイベントといいますか、ソフトを与えて誘導していくという必要がある。これは、私のように全くの外部の人間がいうとちょっと棘が出てきちゃうのですけれども、桂さんがまちの人が歩かないというのはおかしいんじゃないかというふうにはっきり言われた。そうしたら委員の方々もそれは全くいい指摘であると。自分達の問題としてそれは考えたいと、いうふうな発言が出るわけです。

建物の設計ということになれば、これは専門家と非専門家という領域の違いというのは厳然としてあるわけだから、ある種からのところから先はつつこめないという部分は出てくると思いますが、今のようなお話しというのは、我々と町民の方々というのは完全に五分の俎上に乗るわけですから、そういうところで私もワークショップを主催するんじゃなくて、下の方から参加する立場で五分の議論ができればおもしろいなというふうに思っています。

【曽我部昌史】

元々、わたまちというのは最初の枠組みはハードを作るための住民参加のようなものだったと思いますが、いわばそれは作りっぱなしではなくて、その後それがどう生かされるかというところまでもいろいろ地元の人達が参加しやすい仕組みを作っていこうということだと思います。片山さんの所も住民参加という意味では実際に住まわれる人達が関わられているプロジェクトですから、そういう話が出てきそうですね。

【片山和俊】

僕の所は、同じワークショップでも他町と大分違うかなと思うのは、やはり住まいに直接関係していることから生じていると思います。長く近隣関係があるといろんなことがあると思いますけど、一番の特徴は、最初の会議でちょっと驚いたのですが、何しろ意見が出ないということです。

それが別に悪いことではなくて、一つの特徴だと思ったんですが、こちらについてはすごくいい勉強だったと思います。なかなか言葉が出てこないということ、逆に考えるとそれがその地区の特徴だと思ったんですね。

ワークショップが始まって良かったのは、僕の所も九大と近大の学生さんに手伝ってもらったんですけど、ある程度作業が始まってくると、そんなことを言ってもらえないという雰囲気 of 盛り上がりがあるんですね。ある種のお祭り騒ぎみたいになって、とりあえずまとめて発表します。その中で何気なく言ったような言葉が実は小さなペーパーの中に出てたんだと思うんですね。往々にして発表の中では抜けてしまったり、皆さんの前で話すには、恥ずかしいというか、構えがあつて、日の目を見なかった中に、後でアッと思う意見がある。どうもワークショップがいいのは、雰囲気が何か自然に作られちゃう、そこが良い面でも悪い面でもありそうです。

それからワークショップをやっていて、実は探していたのは、いろいろ言ってもらえるような、住まい手の中のある種のリーダー、明快なリーダーでなくていいのですが、何か言ってくれる人が2、3人見つからないかなとずっと探していたんですね。残念ながらまだ見つかってはいませんが、そういうことをちょっと発見できるという良さが、ワークショップというものにはあるのではないのでしょうか。

それから繰り返しですが、そういうふう to 地元の方の意見が表ではぱっぱ出ませんでしたけど、記録に残っていたものをいろいろ探っていくと、よくいろんなことで言われていますけど、ある種 of つぶやきが残っていました。それこそ延藤先生が言っているような、ああいうことが実は紙のなかにちらっとあるということが分かりました。さっきご説明した車問題と、近隣問題、それが小さなペーパーに残っていました。

だからその回だけをあまり問題にすると、いろいろ盛り上がった、盛り上がらないがあるんだけど、実は、結構、種がまかれているということを思いました。これからは、ちょっとしたリーダーが欲しいなというのを思っているところですが、そういう方をどうやって発見していこうかなというのが悩みですね、実は。そんなことです。

【曽我部昌史】

建物ができた後に運営していくといいますが、いろいろと住民の意見みたいなものを取り上げて生かしていこうというのは、どうしても地元の人 of 積極的な人が参加してくれるというふうになる必要はありますよね。

【片山和俊】

僕は必要だと思うんです。文句を言うというのではなく、基本的に自由に発言できる雰囲気が大事で、そういう雰囲気がそういう人を育てるような気がします。たまたま今日地元の役場の方が見えてないので、どうか分かりませんが、逆に行政側にも言えますね。役場という立

場よりも住民の一人として同じ問題を考える仲間の一人という参加の仕方があるとおもしろくなりそうですね。ワークショップの時は案外そういう時だったような気がします。

【曾我部昌史】

通常だと建物を造るときに役場の方と地元の人という構図なのが、わたまちでは建築家が入ることで、役場の人がいなくても何とかなるというのが一つのメリットだと思うんですけど、どうでしょうね。この辺の話というのは何かみんな同じようなところで苦勞されているような気がするんですけども、何か言っておきたいことがある方は。

【宇野 求】

湯前の場合は、役場も商工会の若い連中も、子供達もお歳を召した方も、みんなが一体のまちです。役割はそれぞれありますけど、ワークショップを通じて特に活躍したのが中学生、高校生で、彼等、彼女らが大人を引っ張ったということが実際にありまして、それがそのまちにとっては、大人にとっては驚きであり、勇気づけられたことでした。

【曾我部昌史】

一番最初の話にあった建築教育としてわたまちが機能するというのもそういうところがあるかも知れないですね。

【宇野 求】

建築機能というのではなくて、要するに、私はこのまちが好きだと。僕はこういうワークショップがおもしろかったし、駅を造るのに何かできることをやりたい、高校、大学とまちを出ていくと思うんだけど、いつか帰ってくると言い切る奴が出てきたんです。何人か。それで大人は泣きました。それがやっぱり大切なんじゃないかと思うんです。即効性ではなくて、ずっと先の話も含めて、ワークショップというのはまだまだ可能性があるなと思いました。ちょっと話を広げすぎちゃうとまずいんですけど。

【曾我部昌史】

元々、普通の住宅を作る時だとみんな建築家だけが造ったのではなくて、建てているお父さんも自分が造ったと言っているし、造った大工さんも自分が造ったと言っていて、みんなが自分が造ったというのが本来の姿なんですけど、どうしても公共の施設というのは建築家が造ったでおしまいになったりするところがあって、あるいは市長が作ったという話が本当はあるのかもしれない。わたまちはとにかく関わった人達みんなが自分が造ったと言って、自分の財産だと言えるようなところまで持っていくというのがいいところですね。

【小野田泰明】

今、宇野さんからすごくいい話が出たと思います。僕等のワークショップでもやる前はあんまり期待してないが、ここにアンケートがあるんですけど、『あんまり期待しなかった』が65パーセントですけど、やった後だと95パーセントがおもしろい、というぐらいの、そういう

ものはおそらくある。だけど、僕等が考えている施設というのは、施設自体が自己実現の場と
いうか、僕等の場合は施設なんですけど、従来型のサービスを供給するというのではなくて、
それはプラットホームにすぎなくて、その上で自己実現をして、大人たちを泣かしたと宇野さ
んおっしゃっていましたが、そういう行為がそこで発生するような、建築、我々がこれから作
るものというのはそういうものであるべきだとか、そういうものでありたいというふうな
ことで仕掛けていってるんです。

そういう時に、はい作りました、さあ、この上で踊ってください、と言っても、そんなこと
は意味がなくて、それを作るところから、そういうふうなことで作っていかないとそういうこ
とは実現しないというところだと思っんです。

だからそういう意味では、そういうふうな大人達を泣かしたものをどうつなげていって、将
来的にできた建物の上でそういう行為が比較的非常に頻度が高く起こって、それによってグロ
ーバリゼーションの中で自分というのは田舎に生まれて何なんだ、と思っている連中が、僕等
もそうですけど、そういうふうな現代社会の中で、俺達、生きていていいよね、何かちょっと
やってみようか、つなげてみようか、みたいなことが、僕等が作った建築の中でもっと確率高
く生まれるようになっていくことにつながる。

そういう意味ではこのわたまちというのは、本来はむしろ全て、全てとは言いませんけど、
かなりの公共施設がこういうプロセスを経て作られるべきだと。こっちが普通だというふう
に思っているんですけど、それが非常に特殊例で、しかもなかなか一般化しがたいというふう
に、現代の状況というのは僕達ができることを少しずつやっていかなければならないというふう
に思っています。

【末廣香織】

今のお話を聞いていてちょっと思い出したんですけど、昨日、赤瀬川原平さんのレクチャー
をたまたま聞きまして、彼の住宅の作り方を彼のレクチャーで言っていたわけです。藤森照
信さんと住宅を作っていく時に、山に木を買いに行つてそれを切ってもらつて、あるいは自分
で切つて、加工して物を作っていくという話を彼は経験したという話を昨日されていたんです
が、同じような話が恐らくこのわたまちでもできるんじゃないかと思ひます。

結局、本当に自分達のを本当に自分達の手で造るみたいな、実際に例えば木造の建物で、
それほど大きくないものであれば、杉林みたいなものは熊本県にはいっぱいあるわけですから、
そういうものを切りに行つて造るということは不可能ではないわけです。

何かそういうセルフビルド、完全なセルフビルドは無理だとしても、いろんなシステム上の
難しさというのはあるのかもしれないけど、そういったことができるのではという気がしたの
と、それとワークショップをやつていて、最初の頃に関わり住民の方々、僕等の場合、体育館
を造るのに自分達はお金を出さなくていいのかというんですね。何でそんなことを言うんだろ

うと思うと、昔は自分の所の裏の山を売って、それで小学校を建てていたと。ということは、当然その自治体というか、自分達のコミュニティで、そういうものを造っていたんですよね。いろんな近代的なシステムが入ってくるに従って、お金は上から補助金で下りてくるみたいなことができて、今のようなシステムになっているわけですけど、そういう自分達のは自分達で造るんだという、昔ながらの非常に基本的なやり方を取り戻す一つのきっかけにわたまちというのはなるんじゃないかというふうに思います。

【曾我部昌史】

元々、そういう土地があったわけなんでしょうね。今は地方って将来のことを、過疎化が進むような所は特にですが、将来どうするのか、未来をみんなが考えないといけない状態になっていて、昔のことを思い出していると思うんですけど、岡河さんのプロジェクトは未来の都市とおっしゃっていましたよね。

【岡河 貢】

都会の先にだけ未来都市があるということではなくて、未来を田舎なりに作り上げる、そんなことを考えました。どう考えたって、蘇陽町の馬見原が東京の臨海副都心みたいな風景になるはずはありません。またする必要もありません。そうすると、ここでできる未来のまちづくりは何だろうというふうに思った先に、田舎だから都会には無い未来都市の可能性があるというふうに思ったんです。

それとテクノロジーのことを言ったんですけども、近代の20世紀的なテクノロジーというのは巨大なインフラストラクチャーで、巨大な処理をして、大量の人とか、大量の欲望とか、そういうことを供給する、そうではない単位ということも考えました。くまもとアートポリス「私たちのまちづくり」はみんな田舎ですよ。小さな町とか。だからそれはひょっとしたら逆に可能性がある思考を開いてくれるのかなと思いました。そういう積極的な、田舎に積極性というか、おまけにみんなやっぱり20世紀の自動車社会とか、若い人がいないとか、そういうマイナス、何となく元気がないんだけど、ひょっとしたらそうじゃないんじゃないかなということへ、どこかで持っていけないかなということに挑戦しようと思いました。現地でみなさんとワークショップをして思ったことで一番大事なことはみんな、馬見原を好きなんです。住んでいる人は、都会へ一回出て行って、うちの肉屋を継いだり、魚屋を継いだりしてそこに住んでおられるのですが、みんな馬見原が好きなんです。できればずっとここに住みたいと思っておられる。だけど商売が何となく先行き不安。昔、良かった頃の話は親父に聞いてる、自分達は何をすればよいのだろうと模索しておられる。そういう所に夢、つまり、元気になる未来像が必要だと思いました。先行きだめだろうじゃなくて、何とか自分等なりにできるみたいなことを提案するべきと思いました。わたまちというのはそういう根本的な問題を考える

機会であるというふうに思うのです。一つの例ですよ。私の提案というのは。まだまだたくさん考え方や提案があつていいような気がするんです。それが何かこれからのまちのおもしろさになるんじゃないかなという気がするんです。

【曽我部昌史】

今のタイミングというか、経済的にも10年ぐらい前って、田舎のまちに来ると、何か田舎のまちの人達ってみんな元気だよなと思っていたのが、最近、経済的な状態もあつて、何となく不安になる瞬間というのが時々見受けられるんです。今、この数年というのが、皆さんがわたまちで関わられていたようなまちを将来どうしていくかというコントロールという意味で、非常に重要な時期なのかもしれないですよ。

【岡河 貢】

中途半端にみんな都会の真似を中途半端にやったんですね。それで都会からバカにされる、自分は失うみたいなまちづくり、その反省をもう一回すると、結構日本というのは我も我もとという人が多いから、おもしろいまちというのはそういう所から逆にできてくるようなことがわたまちの効果としてこれからあれば僕はすごいおもしろいんじゃないかと思いましたね。

【曽我部昌史】

つまり積極的に関わるチャンスがあると知った瞬間ぐらいからみんな実は積極的だったというのが分かったということなんですかね。さっきの片山さんの話もそうですよね。

【宇野 求】

建築家が呼ばれて建物を造りますよね。オリジナリティという話をしたいんですけど、オリジナリティというのは人に付随すべきじゃなくて、場所に付随すべき、オリジンという意味ですよ。ですからそれぞれのまちのオリジン、それぞれのまちのオリジナリティを何かそれぞれなりに、身の丈に合った公共施設という話がさっきありましたけど、そういうことを湯前でも出てまして、自分達のまちをという意味で、まさにわたまち、そこにオリジナリティをどう出すかということに、みんなが一生懸命考えていく、そういうようなことがやっぱりいろんな可能性を切り開いていくんじゃないかなということを思いました。

建築家の構成というのも重要なことだと思うんだけど、建築家の僕が、俺が、私がというエゴやオリジナリティではなくて、まちのオリジナリティをどういうふうに顕在化させるか、それをみんなと一緒にいい場所や空間にしていくなみたいな、そういうデザインの手法としても今回のワークショップというのは僕は非常に興味深かったです。まだ十分には整理できてないんですけど。まちのオリジナリティということです。

【曽我部昌史】

八束さん、お願いいたします。

【八束はじめ】

オリジナリティという言葉よりは、ローカリティという言葉の方が正しいんじゃないか。ローカリティっていうと普通、田舎くさいみたいになっちゃってるけど、そういうことではなくて、ユニバーサルじゃない、どこに行っても同じというのと違う特殊性みたいなものがローカリティだと思うんですね。地域のローカリティということもあるけれども、例えば僕の場合、どこにでもできるような最大公約数のホールではなくて、特定の解に結びつくどの条件まで絞りきれんかというのはその場のそれこそローカリティによりけりなわけです。地元で特殊な演劇集団があればそのための劇場というふうに絞りこめるかも知れないけど、我々の場合はそこまでの核がなかったんで、あくまで多目的の範囲内で計画はしましたが、東京で造ったらすごい文句言われそうなホールなんですね。そういうものをコミュニティリーダーの人達と話をしていたわけだから、納得の上で造っていけるというのは僕にとっては幸せな環境だった。それは本当にローカルだったからだと思うんです。コミュニティの大きさということも関わってくるでしょう。大都市、或いは熊本の中でも熊本市って、例えばヨーロッパでいうとヘルシンキぐらいの人口があるわけですが、わたまちは別にそういうふうに基準を決めたわけじゃないでしょうけど、みんな、熊本の中でもかなり小さな町ですよ。その中で、担ぐ人も担がれる神輿もはっきり見えていく。大都会になればなるほど、誰が担ぐのかよく分からないし、よその神輿があのに置いてあるわと、お金をかけて立派な物だというけど俺とは関係ない、という話になってくるんだと思うんですよ。

だから、僕は大きくなって誰が使っているか分からないような施設というのはそれなりにおもしろいところはあると思うけど、やっぱり細かいところまで建築を見ていこうとすると、そういうローカルで具体的な条件の存在というのは、プランニングの上でも地域的な広がりの上でも、それから建築とユーザー、或いは市民との関わりの上でも非常に具体的な問題が提起されてくるというメリットが大きくなるんじゃないかと思いました。

【片山和俊】

ローカリティということなんですけど、ローカリティというとグローバリティということが一方にありますよね。ただそういう対立した図式であまり描かない方がいいんじゃないかなとちょっと思っています。というのは、南小国町で出てきた例えば近隣の方々のお話しとかそういうのが、別にローカリティの話ではなくて、別にそこで出てきたものがどこでも結構通用するし、それから多分そういう人達が集まって、ちょっと近隣関係を結ぶとか、出会い頭にしゃべるなんていうところは、スペースとしては別にローカルでも何でもないんだと思うんです。やっぱり気持ちがいいとか、しゃべるきっかけがあるとかそういうものだと思うので、むしろあまり対立して描かないで、ローカリティというのを考えた方がいいんじゃないかなとちょっと思いました。ローカリティとグローバリティが重なる部分こそ重要な点ではないでしょうか。

【曾我部昌史】

ローカルな問題を考えるときに、わたまちに参加された建築家がどういうポジションなのかということが実は意識の上で重要なのかもしれないですね。阿部さんはいかがでしょう。

【阿部仁史】

はい、僕等は東北から参加しているということもあって、当初の時点で何で東北の人が、という話もあったんですが、先ほどのローカルというのは、僕等は実は考えるテーマでして、今度東京である展覧会でもその辺りをどういうふう考えたらいいかというテーマでやろうとしています。僕等が思うには、ローカルとかグローバルとかという話は対立する図式とかではなくて、むしろ一つ個人から外に対するコミュニケーションの範囲みたいなものがある程度示していて、簡単に言えば、スムーズにコミュニケーションが届く範囲をローカルというふうに呼んでいいのかなと、それがどこまでもコミュニケーションの様式が許せばスムーズに広がっていきけるんだけど、ある部分で阻害する状況がおきていて、それがローカルであるエリアを決めているんじゃないかと。だからそこを何とか充填して上げることで、ローカルさ、つまり個人とか身体というものがより大きなものに結びついていく可能性が広がるだろうと。

今回のわたまちのいろんなものも、僕はある種そういう阻害された状況にあるとか、寸詰まりの状況にある、ローカルリティと言いますか、そういったものを、コミュニケーションというんですか、個人から世界につなごうとする欲求みたいなものになるべく助けて上げるというか、円滑にしていくようなことによって、集団というものを活性化しながらローカルである範囲を拡張できないかと考えていて、今まではそういうスタンスで建築家がまちに関わることもできなかったし、まちの中でそれぞれのいろんな立場の人のコミュニケーションがいろんな方向を向いて打ち消し合うようなベクトルで、なかなか例えば声の大きいところ、あるいは力の大きいところが結局はそれを実現していくという図式があったんですけど、今回みたいなわたまちのような参加をさせていただくと、その前の時点でそういったいろんな方向のベクトルを整理して上げて、それぞれが自分の延長としてそのプロジェクトに関わっていけるような一つのベクトルにまとめあげるような、ちょっと難しい言い方ですけど、そんなことができる。そこにもすごく大きな可能性を感じるし、結果としてこれは建物は建っても終わり得ない話ですよ。結局、いかに個人がその場と結びついていくかというお話しですから、ものすごい可能性があるんじゃないかと思っています。

【小野田泰明】

基本的には僕は阿部さんと全く同じなんですけど、僕もたまたま仙台に住んでいますけども、別にローカルな人間だという意識は全くないし、普通にやってるし、だからただその時にすごく気になるのは、ちゃんと自分の思念なり能力をとばせるプラットフォームみたいなそういう装置みたいなやつが、割とコストが安くアクセスできるところに用意されているか、用意されていないかということがすごく気になります。一種のコラボレーターとか、そのための施設であ

るとか、それを見せる場所であるとか、恐らくそういうプラットホームの密度が東京とかそういうところでは割と簡単にあって、その分住むために高いコストを払っているわけで、逆にいえば地方に来るとその密度が下がってくるというようなことかなと思ったんです。だから我々の施設はもう少し、流行りのビルディングタイプではないですけど変形させて、そういうプラットホームとしてちゃんと機能するような形で組み換えています。

その時に自分がちゃんと生きてると実感するときに、わざわざ遠くまでとばす必要はなくて、とばしてまた自分に戻ってきて、見られている、生きていていいなと、ストロークがどれくらい長い、短いはその個人のパーソナリティというか個人の野望みたいな俺は世界的に発信したいんだという奴はそのストロークは長いだろうし、そうでなくて、もうちょっと小さくてもいい、地域の中でいいことというのは短いだろうし、それは恐らくパーソナリティに関係するんだろうけど、基本はやっぱりプラットホームをきちんと作っていけるかどうか。従来の公共施設なり、公共の場がそれをどのくらい担保していったのかということのをわたまちから問うていけるんじゃないかというふうに参加して感じました。

【曽我部昌史】

何を作るかというところまでわたまちは引き戻して考えられるわけですからね。そのグローバルを接続するというと宇野さんのところはいかがでしょうか。

【宇野 求】

ローカルの方がという八東さんに絡みたいんですけど、例えばこの間のオリンピックなんかで大変に活躍した若者達がいろんな日本のまちの出身です。サッカーなんかそうですね。それで彼等は世界の舞台上で活躍して、それをまちの人達は自然に喜んでますよね。

我々は今そういう時代にいまして、例えば湯前というのは物理的には非常に遠いところですけど、当然ですが、毎日テレビを見ているし、世界の情報には接しています。普通に暮らしているわけですよ。ただ不便を、プラットホームといういい言葉を言ってくださったけど、非常に不便を今している。それからもう一つは誇りを持てる場所ですね。自分達のまちが都会の真似してきたけどちょっとうまくいかなかったと、そういうことじゃなくて、もっと誇りが持てるような何かを探しているわけですよ。

それをどういうふうにもう一度建築とか環境という、環境デザインですよ。形で持ち込めるかというのがわたまちのテーマだったのかなと、自分は思ったんですね。それであえてローカルじゃなくて、オリジナリティという言葉を使ったわけです。それはアメリカのランドスケープアーキテクトたちが使っている言葉です。オリジン、その場所に付随する自分達の元についてどういうふうにか、それを環境としてもう一度人がいじることによって、あるまちなり場所なりを作るかという時にオリジナリティという言葉を使います。日本語で言っているオリジナリティというのは、先ほど言いましたように全く違う使い方をしてしますので、確か

に混乱するんで、もうちょっといい言葉があればなと思いますけど、そういうような意味合いでちょっと使ったんです。

【曾我部昌史】

僕が聞いていた印象だと、宇野さんのおっしゃっていることはもちろん良く分かりますし、それを八束さんがローカリティという言葉に置き換えられたのは、価値判断的には同じじゃないかと思っていたんですね。それは単語を宇野さんはローカリティという言葉にあるネガティブなイメージみたいなものを気にされて、よりオリジナリティという言葉で積極的なスタンスを表明されようとしているのかなと思いました。

【宇野 求】

戦後の都市と地方との関係性みたいなものが今もう一度新しい時期を迎えているんじゃないかと、その時に岡河さんがプロジェクトを非常に見事に、ファンタジーですけれども、ファンタスティックに示されたああいう時期に僕等はいらんじゃないかと思うんですね。そうしたときにローカリティとか地方とかいう今までの言葉を使うと、20世紀的な都市と地方の図式の中に引きずり込まれる可能性があるんで何か新しい言葉がと思って、それがオリジナリティという言葉でうまく表現できてないと思いますけど。

【岡河 貢】

それはすごくおもしろくて、結局テクノロジーとかお金の使い方にそこなりの使い方があればいいと思うんですよ。それがローカリティというのかオリジナリティというのかよく分からないんですけど、僕は特にテクノロジーの使い方がいろんなところで、おもしろいそれぞれの使い方をしているというのをこれから何かすごく考えてみたいと思っています。

例えばエコロジカルなテクノロジーというのは使い方はいろんな使い方があり得るとおもいます。ですから、場所によって独自のテクノロジーの使い方を創造すれば楽しいと思います。そういうことを建築家はそこへ行ったときに考えるというのが仕事かも知れません。本当はそのまちにずっと住んでいないから、そのまちの人達と話をしてみないと分からないんだけど、それが例えばデザインをそこへ投入するというのとは少し違うフェーズでこれからのわたまちとか、アートポリスは可能性があるのかなということを考えたんです。特に熊本の中のたくさんのまち、小さなまち、それも山の中とか、遠いとか、そういうところで考える一番重要な問題ではないかと思うんですね。

成果もそこから出てくる成果、それぞれがものすごく勝手に好きなようにそれぞれのまちでおもしろくあることが楽しいなあと思います。

【末廣香織】

今のローカリティという話なんですけど、まちにとって本当に大事な話というのは、自分達のまちに結局愛着心が持てるか、誇りが持てるかということと、それからもう一つは今、都市

的なという話が出ましたが、都市的というより僕は都会的なのかなと思ったんです。現代という世の中に対して遅れをとってないというか、最先端の情報なり考え方というものがもてる、そういう人材なりシステムというものがそのまちにあるかというところが結構重要なのかなと思ってまして、田舎って何だろう、何をして田舎というんだろうと考えた時に、例えば自分の故郷である、大分の田舎の出身なんですけど、そのまちと、例えば今回行った小国を比べた時に、小国の方がはるかに都会だと思ったんですね。どうも情報がかなり入ってきているということと、人材がいろいろいるということと、彼等は彼等なりの誇りというのをかなり持っているというのがあって、自分の出身地と比べるとかなりなギャップがあって、単に人口が多いとか少ないとか、経済力がでっかい少ないということじゃなくて、人口が少ないところでもそういうところがずっと続いていきなり、あるいは生きる喜びというのを持っていくすごく重要な要素になっているのかなと思います。その時にローカリティというよりむしろ先ほどおっしゃったオリジナリティということに近いのかもしれないですけど、そういったものを持っている、それから情報を持っているということがすごく重要なかなと感じています。

【曽我部昌史】

はい、基本的には皆さんそれぞれの場所で何となく過疎化が進んでいる地方都市という、何となくこれ以上先がないようなイメージになっているのが、実はそうではなくて、日本なり世界なりを支えている一つのパーツというか、ユニットとして、それは東京であろうと蘇陽町であろうと小国であろうと同じぐらいの意味合いを持ち得るというような全体像を前提に考えられているような気がします。これが大変なことに時間があと5分ぐらいしかないということで、実は今日は5分で終わるのは不可能なのでちょっとあきらめたいと思うんですけど、今日はわたまちで得られた成果をひと通り考えると、その上で次に向けてどういうことが修正すべきこととしてあるかとか、あるいはその方法論としてどういう可能性があるかというところまで議論としていきたいと本当は思っていたんですけども、これはあきらめざるを得ません。後は前半の皆さんのスライドを見せていただくとそれぞれ手法が違っているといいますが、成果の現れ方も違うし、みんな違うことをやっていながらそれなりの成果がそれぞれ得られていますので、このわたまちの成果をこれでおしまいにしてしまうのではなくて、次にある意味の資産として残す方法を別途で考える、例えば記録的なものをうまく公表できるような仕組みを考えとか、そういうことができると思うんです。そういうことで今回のやつは何とか生かしていくとして、次は、今いろいろお話を伺っていると、このわたまちによって、地域と言いますか、それぞれの場所のポテンシャルが非常に上がっていった感じがよく分かる氣がしています。アートポリスの基本事業みたいな意味合いをもっているわたまちですから、これが今後、来年度以降どういう形で発展するのかというのは僕自身全くよく分からない。この辺のことを一度コミッショナーのどちらかからお話を伺っておいた方がいいかなという氣もして

いまして、いかがでしょうか。伊東さん何かお話しただけませんか。

【伊東豊雄】(くまもとアートポリスバイスコミッショナー)

素直な感想から言わせていただきたいと思います。相当おもしろかったというか、本当におもしろかったと思います。

まず、ここにおられる方々がこれから今後の建築界をしょっていきような人達ばかりなわけですけど、そういう人達がただ考えていることをここで議論したのではなくて、膨大なエネルギーを使ってこの2年間、地方へ出かけて行って、やってこられた成果をベースにしてここで話し合いが行われたということが、聞いていても言葉の端々に聞こえてくるような気がしました。

そういった意味では、単に東京にいる優秀な建築家が地方へやってきて何かをやって帰ったというのではなくて、本当に泥くさい現場に足を踏み込んでほとんどボランティアで活動をしてくださったということに対して、主催者と私が言っているのかどうか分かりませんが、本当にありがたいことだったというふうに思います。

今日の今の議論もとてもおもしろかったんですけども、そういうわりあい概念的な話以上に、こんなことを言ったら失礼かもしれないけれども、例えば八束さんが今日見せてくださったプロジェクトはやっぱり八束さんの設計が変わってるなと僕は思ったんですね。

多分これは八束さんにとって傑作になるんじゃないかなということを確信したんですが、やっぱりこれは桂さんも一緒に入られたということですし、それから八束さんが設計の最中にワークショップを何回もされて、そのことがプランの一つ一つにやっぱり出ているような気がしたんですね。

そうやって本当に短い時間でもやっぱり何か建築が変わってくるということがまずあったように思います。

それから、アートポリスに関わっている者としては、高橋先生や堀内先生と私達が今のような立場になってから丁度2年半ぐらいですか、どうやってアートポリスというものを考えていったらいいかということを議論してきたわけですけど、今日のシンポジウムを聞いていて、新しいアートポリスがちょっと見えたなという気がしました。

つまり、私も普段設計をやっていると、今の建築の造られ方は、特に公共施設の造られ方は、建築家はもちろんのこと、その自治体の市長さんや町長さんにとっても、議員の人にとっても、あるいは自治体の人達にとっても、あるいはそれを使うユーザーの人達にとっても、みんな何か本当に部分しか見えないで作っているわけですね。それである断片だけを自分の課題としてお前はこれをやればいいんだ、議会ではこういうことだけを論じられればいいんだという、本当にその部分だけを与えられていて、その結果、あいつが悪かったんだ、お前が建築家が悪いんだというような責任のなすり合いがずっと行われていて、それは結局全体が見えないというこ

とに、現代社会の非常に本質的な、これは建築の造られ方だけではなくて、いろんな物事に対する本質的な問題があると思います。

これは、管理社会になればなるほど、それははっきりと役割だけを与えられて、それ以外のことは知らないという社会になっていくわけですが、今日のワークショップと呼ばれていた言葉は、それをもう一回みんなが見えるようなものにしていくということだったと思うんですね。

その為には、ある与えられた役割から外へみんながはみ出していくと、使う人にとっても自分達が望んでいるホールは一体どういうものだろうというのは、使う人も、いざお前どういうホールが欲しいの、と言われたら分からないわけですね。役所の人も分からない、建築家も分からない、そういう何か分からないことをめぐって議論が行われる、コミュニケーションが行われるということが物を作っていくことの本質だと僕は思うんですよ。

しかし、そこへ一歩何か踏み込めたという実感があって、そのことは本当に物を作る、あるいは建築を造ることにとって素晴らしいことだと思うんですね。それは次の時代の公共施設を造っていく上で限らない重要な仕事の、本当の一部分、一断片ですが、今回のこのわたまちというプロジェクトはそういうことへ踏み込めたんじゃないかと、そういう意味では私はアートポリスの次なる課題というのは、かなりはっきり、今日ここにおられる方には共通に見えたと思います。

ですから、今はどこの自治体もお金のない時代ですが、そういうことは全く関係なく、建築の作られ方、例えばもっと具体的に設計者を選定するということが、そもそもアートポリスのコミッション制度というのはそこから始まっているわけですが、それをめぐってこの10年間、いろいろな議論があったと思うんですね。それに対して、例えばコンペティションがあったり、プロポーザルがあったりするわけですが、こうやってある建築家が設計する以前にある自治体へ行って、そこで1年間なり話し合いをやって、そこから何か具体的にこういうものをあなたがやってみたらどうだ、というようなプロセスで建築家がコミッションされていくというのも一つの新しいやり方として十分あり得るなと私は思いました。

従って、今日はここに参加された自治体のお話をそちらの側から聞いてみたいなとすごく思ったんですが、そういう機会が今日は得られなくて残念だったわけですが、この後聞けるそうですからそこでこんなのは真っ平だと言われればあれなんですけれど、僕は非常にこれをポジティブに受けとめていただいて、何か次のステップにいく契機となれば本当にうれしいと思っています。

【曽我部昌史】

何か思い切りまとめていただいてしまってるんですが、ちょっと終わるわけにはいかなくて、予告をしてしまった手前もありますので、皆さんの会場からの意見を伺いたいと思っています。

今、伊東さんから自治体の方の感想をという話もありましたが、ちょっと早めに手を上げていただかないと発言しそこねる可能性もありますが、どなたかいらっしゃいませんか？お願いいたします。

【会場から】(砥用町ワークショップ参加者 鳴瀬信一)

すみません。何かひと言言いたくてたまらない性格なものですから。砥用の鳴瀬と申します。

八束先生の方からいろいろワークショップをしていただきました。最初に東京の設計士の方をということで、ワークショップを始めるということで、デザインコンテストのような人が来るんだったらいやだということで、一番先に反対したんですが、非常に設計士としてその町に合った人を紹介するからということで、紹介していただきました。2、3回は非常に敬遠されたかも知れませんが、トラブルがあったかもしれませんが、八束先生の方が砥用のことを非常に一生懸命考えていただきまして、桂先生とか、彦坂さんという人を連れて来ながら、砥用の中のことを一生懸命盛り込んでやってくれました。

その中でさっきディスカッションをやっておられましたけども、一つ八束さんが先の方まで、造った後のことまで考えていきたいということを言われました。全くそのとおりだと思います。

それから岡河さんの方がそのまちでできるものはやっていくように考えて欲しいということと言われました。やっぱり本当だと思います。

東京から来た値段を町の中でそのままそっくりやっているから今まで間違ってきたんです。住宅でもそうです。1千万円でできるものを2千万円の単価を付けてやってしまうものだから、甘い汁を吸ってしまって、働かなくなりました。田舎の人は大体元々働き者なんですね。そういう人達が、高い設計のお金をくれるものだから仕事をしなくなったんです。普通はそのお金でできた残りのものを、余った時間は自分達の給料の中に入れなくて、農作業をしたりしながらでも暮らしていけるのが田舎なんですね。

だから土地代も安いし、大工さん達の費用も安い。だからこそ田舎の家は安くても安い家賃でも住めたんですね。それが都会のがそのまま入ってくるものだから、段々田舎で暮らしにくくなってしまって、田舎に住めなくなったものだから出て行ってしまって、田舎が淋しくなってきたんです。

これはお仕着せをしてしまった結果だと思います。そういうことも考えて、設計される時に田舎で本当にこういったものができるだろうか。田舎の人達で、そのまた、熊本なら熊本の中で造るだろうかということを考えて、設計していただいて、そういった建築をする会社の方も世話していただけるならば、本当にいいものがその土地にあったいいものができるし、暮らしていく人達が一番暮らしやすいような物を造ってくれると思います。

これは本当に値段だけで、お金だけで苦しめてしまった結果が田舎をだめにしたのかなと思いますので、その辺もこれから田舎に足をたくさん向けていただいて、設計をしていただくな

らば非常にありがたいと思います。以上です。

【曾我部昌史】

建築家の方が言いたくても言えないことを全部言っていただいたような感じで、ありがとうございました。他に。

【会場から】（蘇陽町企画観光課課長補佐 植林力也）

蘇陽町です。今回のわたましの事業で一番の成果は、やはり今まで行政の方がハードについては先行してずっと何年もやってきまして、アートポリスの事業自体も建築課の方からご協力いただきまして馬見原橋を造りましたけれども、それに付随してそれをどう利用していくかというのを今まで考えていたんですけど、今度のわたましの事業は自分達のまちを地域のみながどういうふうに作り上げていこうかという積極的な立場で住民の方々が成果を生んでくれると思っております。

というのが、今までは町が何かやってくれるんじゃないかと、行政のお手並み拝見というところが多かったんです。しかし、このわたましの事業を入れたところで、じゃ自分達は何ができるんだということで、自分達のできることからやっていこうと、具体的には岡河先生の方から参道のライトアップの話がありましたけれども、参道を自分達で作業したり、植栽をしたりとか、そういう自分達のできることからやっていこうという動きが始まったことが一番大きな成果だったと思っております。

【曾我部昌史】

どうもありがとうございました。他にもいらっしゃいますか。指名が苓北の浜口さんにかかっていますが。

【会場から】（苓北町企画課長 浜口雅英）

これまでの公共施設の建設などの整備につきましては、行政が主導的にいろいろな計画をします。それを町民代表といいますか、各種団体の代表、これは私達の町でいえば議会の議長であり、JA、漁協の組合長であり、商工会の会長さん等です。そういう人達と行政が整備しようと思う施設のモデル地区、モデル施設を先進地視察します。その結果を踏まえて、その後も行政主導の中で、指名競争入札、あるいはコンペ方式とかいろいろな形で設計者が決まり、町の予算の範囲の中で工事に着工していくというのが、公共施設整備における行政の標準的な進め方ではないかと思います。

今回のアートポリスのわたまち事業についても、私達はそういう認識を持っておりました。それで建築家の先生が現地にお出でになり、行政がやるべき業務を肩代わりしていただくことにより我々の手間が省けるという予測をしておりました。

しかし、現実には通常私達が行う以上に手をかけていただきました。と言いますのは、ここまで住民の中に入ってくるのかということでした。

例えば、ワークショップがそうです。当初の打ち合わせでは、6回ぐらいワークショップを行うという話でしたが、実際はそれの2倍か3倍ぐらいのワークショップをし、いろいろな問題を検討しました。私も、行政の立場で先生方に提案したこともありましたが、一住民としてもワークショップに参加しました。小学生もワークショップに参加しましたが、今まで行政がいろいろな施設を作ってきた中で、あるいは計画していく中で小学生から建築家、設計者に直接声を通すという手段はとっていなかったと思います。今回はその小学生が、あるいは中学生が、高校生が、老人会の皆さんがそれぞれ建築家の先生と直接話をしておられます。設計をするものと、その施設を利用するものが話をするということは今までにあまりなかったことです。行政の立場からすれば、今までに経験したことのない事業の流れでしたが、今後の公共事業のあり方を考えさせられました。このことが、当初のわたまち事業に対する認識が大きく違っていった点でした。

それともう一つ、阿部先生、小野田先生には、今回の事業を振り返ってみて今後は建築家というよりも、地域づくりアドバイザーとしての分野も広げられてご活躍くださいと提案したことをご報告しておきます。以上です。

【曾我部昌史】

どうもありがとうございます。すばらしいですね。作業が楽しくてしょうがなくなったといふことの現れのような気がしました。それでは横山さんよろしいですか。

【会場から】（熊本大学工学部助手 横山俊祐）

行政の方の光る発言の後で、とても発言しにくいんですが、まさに今回のわたまち、アートポリスの成果の一つというのは今おっしゃったように行政の方が通常の業務よりも随分と我々レベルというか、市民レベル、住民レベルに下りて来られて、ほとんど対等の立場で物づくりに臨まれた、そういう機会が非常にこのわたまちの事業の中では光っていたんじゃないか。むしろ住み手の方は、多分、こういうみんなで作ろうという話をやると、比較的乗りやすい状況というのはあると思うんです。物づくりを中心としてやっていく時に、みんなでやりましょうという土俵の作り方をすると、非常に乗りやすい部分はあると思います。それはそれとして大きな成果を上げたと思いますが、特にやっぱり行政の方達の意識が変わっていきつつあるというのは、僕等がやった湯前の役場の方達に関しても言えますし、今日お二方のご発言の中でもそういうところがあり、やっぱり住民に向いていきそうな事業なんですけど、その中で非常に重要な点ではないかなという気がしています。

それからもう一つはやっぱりこのわたまちの事業というのは、基本的には物づくりをやるための枠組みづくりというようなこと、先ほど曾我部さんがちょっとおっしゃっていたのかもしれませんが、むしろ地域力みたいなものをどういうふうにして高めていくのかという、最終的にはそこに向かうべきことではないかという気がしています。

その中で、住み手の方をあまりお施主さんのいろいろな要求を出してもらって、それで計画条件をまとめていく、その基盤として捉えるという捉え方があまりやりすぎるとひょっとしたらまずいんじゃないか。むしろ自分達でもっと自分達のことを考えていく、自分達のまちづくりについてあるムーブメントとか意識を高めていくための仕掛けとして、この事業を位置づけて考えていくべきではないかという気がします。

その中で、やっぱりデザインをやっておられる方たちがこういう中で登場してきておられるわけですから、そのデザインにこの参加の形というのがあるような気がしておりまして、その参加のプロセスを経て出てきた形が、言葉は悪いですけど今までのコンサルがいろんな参加をやって作ってきた形とどういうふうに変わってくるのかということが問われているんじゃないか。そこにはやはりむしろ、先ほどどなたかおっしゃってましたけれども、一つは公共性という問題をどういうふうにシフトできるか。要するに、今まではお上のものと言っていた物に対して、それが私達の物である、自分達の空間であるということを意識付けられるようなデザインというのがあるのではないかと。そういう中で例えばこれから先、恐らく住み手の方がずっと使っていく中で、それが変容していくとか、そういう主体的に運営に関わっていこうというときの関わり方を喚起するようなデザインというのが本当はあるような気がしておりまして、そこら辺がこれから形の問題としての一つの課題ではないかなという気がしています。ちょっとまとまりのない話になりましたが、以上です。

【曽我部昌史】

どうもありがとうございました。他にはいかがですか。時間も相当実は過ぎてしまっておりまして、今すぐ出ないようならばこの辺にしたいというふうに思います。実はこの後、アートポリスネットというホームページがこのアートのポリスの為に前からあるんですけど、その中にホームページ上の会議室という形で場所を用意したいというふうに思っております。この会場をちょっと聞きそこねたですとか、言いたいことが実はあったなどという場合は、そちらにご意見をいただければここに集まっていられちゃいます建築家の方々が答えてくださるはずになっております。ということで、すぐということではなく数日後になると思います。アートポリスネットのアドレスはパンフレットに出てると思うんですけど、www.artpolis.net です。是非ご参加ください。

最後にまとめないといけないんですが、皆さん自治体の方々がまとめてくださったようなところもありますので、大きく端折ります。基本的にはわたまちによつて地域の人達が基本的に自発的な積極性を取り戻したと。皆さん自分のまちに対する意識も強まるし、逆に地元以外の建築家みたいな立場の人が来ることで、自分達では見つけられないような物も見つけられるようなチャンスにもなるし、あるいは将来地元といいますか、自分のまちを支える人たちが建築について、あるいはまちづくりについて考えるようなきっかけづくりにもなって、更にできた

ままだ終わるかと思っていた建物の使い方のソフトに関してまでも一生懸命積極的に参加しながら考えるチャンスになると。最終的には、エリアの将来までも考えることになるということで、まちそのものにとってのメリットもいっぱい出てきましたし、建築家にとっては先ほどの伊東さんの話でいくと、これに参加したことによって作風までも変えるぐらいのことがおきたということで、両者にとって非常にいいものだったということかなと思います。これだけで終わらせるわけではなくて、皆さんこの6つの今年のわたまちも将来にうまくつながっていくことを期待したいと思っておりますし、7つ目以降がうまくこの熊本の中で次々と続いていくことを期待したいということをお願いしたいというふうに思っております。

今日はどうもありがとうございました。

【高橋 誠一】（くまもとアートポリスコミッショナー）

今日は本当に長い間、皆様参加いただきましてありがとうございました。

実はこの問題について伊東さんもさっきからずっといろいろ明快な語り口でお話いただきましたので、付け加えることはないのですが、実はこの形態というのは建築家にとっては物を作るというときの基本的な形なんです。何か新しいことを我々がやっているというふうに、皆様お思いでしょうけども、家を作るときに相手の人間がどうであって、子供が何人いて、その人がどうあれして、おねしょをするか、しないかとか、そういうことまで知らなければ設計はできないはずなんです。そういうクライアントと我々というのは常にそういう完全な、医者で言えばカルテが完全にできあがってなければ、設計なんてできるはずはないわけです。ですからこういう普通な関係を官庁発注ということになりますと、それがお互いに隔靴搔痒と言いますか、何ができるか分からないと伊東さん言われたけれども、痒いところに手が届かない、どこからどこまでブラックボックスに入っちゃって、お互いの意志が疎通しないということ、実はこれは官庁発注の形態の中での基本的なまずいところなんです。

こんなことを言うと役所の皆様に叱られるかも知れませんが、私はもう戦争という経験を十分に持っておりますし、そして敗戦という経験を持っております。その後で、日本の中で生まれたデモクラシーという問題についても、初手から様々な辛酸をなめてまいりました。その時に、最初にデモクラシーの基本的なテーゼとして言われたものが、お役所にいる方、それからお巡りさんというのは公僕と言われたんですよ。今の若い人は知らないでしょう。公僕。公の僕と書くんです。公僕。公のしもべなんですよ。だから要するに公というのはパブリックです。市民です。市民の僕としての存在であるというのがその自治体の方々のお役人達のお役目なんですよ。そういうものが、段々時代と共に逆転してきてオーダーをするというような形になってしまったんです。

それはこのデモクラシーというのを我々がまだまだいろいろな意味で未消化のまま変形されて、その中でそういうキャピタリズムが肥大化したこともあるでしょうけど、キャピタリズム

とそれから組織、そういう大企業、自治体、行政がひっついていったということが非常に原因だと思いますけど、そういう意味で言いますと、まさに我々のやっている事が普通なんであって、今までのやつが普通じゃないんですね。本当に考えてみていただいてもいいんですけど、医者には自分の体を診てもらうのに、どこも診ないでやる人はいませんよね。我々は設計をやる時は、医者が治療をするのと同じ立場にいるわけですから、それだけのことをやらなければだめなはずなんですね。それが行政、官庁発注になると、これが今これが珍しいというか、日本にとっても世界的にもなかなかない、非常に小さな一歩だと思いますけれども、それは建築の設計とか、先ほど計画屋さんと言われました、苓北の方が。そういうことが本当に建築家の役目なんだということをしかりとご認識の上で、そういう動きをこれから進めていきたいと、その為に私が切にお願いしているのは、この小さな一歩を少しでも更にこれからずっと継続させて、この熊本の地域全体に光を射ささせていただきたいというお願いでございます。皆様もどうぞ、ここにお出でになる行政の方にもお願いをいたしまして、これからも続けさせていただきたいと思いますので、老婆心ながら私からお願い申し上げます。



kumamoto artpolis 2000



国際建築フォーラム

■ 日	時	平成12年11月13日(月) 13:30~16:30
■ 会	場	熊本テルサ「テルサホール」
■ 来 場 者		600名
■ 主催者挨拶		くまもとアートポリス2000実行委員会 会長 潮谷義子(熊本県知事)
■ 講 演		セシル・バルモンド テーマ「21世紀を開く構造システム」
■ 鼎 談		セシル・バルモンド、佐々木睦朗、伊東豊雄



Cecil Balmond(セシル・バルモンド)

1943年生まれ。

レム・コールハースなど多くの建築家と協同作業し、世界を舞台に活躍するイギリスの構造エンジニア。横浜フェリーターミナルビルコンペ優勝者の作品制作に協力した。また、ヨーロッパを中心に建築関係の教鞭を執っている。



佐々木睦朗

1946年生まれ。愛知県出身

名古屋大学大学院工学研究科建築学専攻教授

主な作品：美和ロック玉城工場、新梅田シティ計画、
梅田スカイビル、せんだいメディアテーク他

受賞：第1回松井源吾賞



伊東豊雄

1941年生まれ。長野県出身

くまもとアートポリスバイスコミッショナー

主な作品：シルバーハット、八代市立博物館、八代広域行政事務
組合消防本部庁舎、大館樹海ドーム、せんだいメディア
テーク他

受賞：日本建築学会賞作品賞、第33回毎日芸術賞、
1997年芸術選奨文部大臣賞、第55回日本芸術院賞他

【セシル・バルモンド（通訳）】

『くまもとアートポリス 2000』にご招待いただきまして大変ありがとうございます。大勢の方が見に来ていて、日本における建築の文化というものに対する理解とか、そういうものに深く感銘いたしました。『くまもとアートポリス』というシステム、このムーヴメント自体がセシルから見て非常にうらやましいと、こういうものが日本以外に例えば彼のおりすイギリスなどでもあったらなあと申しております、これからの『くまもとアートポリス』の更なる発展と成功をお祈りして、彼も機会がありましたらここに帰って来てまた参画したいと申しております。

お招きいただきましたコミッショナーの高橋先生と、バイスコミッショナーの伊東先生に大変感謝しているということと、同社の小栗と私が今回のサポートするということのご紹介です。

本日の講演のタイトルは、『21世紀を開く構造システム』という非常に大きなタイトルなんですけれども、その中でも多少特化しまして、彼が使った言葉では informal networks ということについて、ご説明していきたいと。インフォーマルということに関しては多少今説明が入りましたけれども、いくつかのコンセプトがある中で、フォーマル、形式的ではないということ、それからオーダーとかレギュラーとか、そういうことなく、秩序立った規則性のあるものの対局にあるものとして、ズレ、スリップ、もしくはジャンプ、それから重ね合わせですとか、そういった通常とは違うシステム、もうちょっとリラックスしたフリーなインフォーマルというネットワークについてご説明していきたいと思います。

インフォーマルネットワークのこのネットワークの方の簡単な説明なんですけど、彼が構造を考えるとときには通常のフレームではなくて、パターンですとか、スケルトン^{*1}ではなくて、飛んでいるものの軌跡のようなトラジェクトリー^{*2}、もしくはアルゴリズム^{*3}といった捉え方をしております。

構造が建築に対しての触媒として機能していく可能性を追求していきたいと。

まず本日の講演なんですけど、最初にバルモンドの考えているコンセプトについて簡単に触れていながら、最後にそのコンセプトがどういうふう実際にアプライされるかというのを、ボルドーの家、ケンブリッジのスタジアム、それからビクトリア&アルバートミュージアムの3つのプロジェクトを軸にご紹介していきたいと思います。

古典的な秩序といったものは境界を設けることによって認識されると、通常境界を設けた中でその中に向かって細かく割っていくことによって構築していく、そういうふうに構築されて

*1 骨組み

*2 軌道

*3 問題解決のための段階的手続き

いると思います。

その古典的な手法の中では直行するフレームによって空間が定義されますので、このような籠のような物ができます。その中ではどこでも同意性と言いますか、変化がなくて、下のようなダイアグラムのあの点というような物に関する自由というものはありません。

右側のスライドなんですけれども、古来から人間というのはアイデアをまずつかまえて、それを真ん中に持って来て理解しようとしてきた。だけれども、セシルは左側にあるような、例えば踊っている女性の指先に、例えばライトを点けて踊っている姿自体ではなくて、ライトの行方を追っていくようなそういう新しい捉え方という可能性があるんじゃないかというふうに申しております。

これが通常の直線的な考え方、まず基本的に非常に分かりやすい考え方ということで今まで使われて来たもので、最初の構図アンドエフェクトの構図がどういうふうな結果をもたらしてくるかということがはっきりと読み取れます。

これは直線的な考え方、始点から終点までを直線に結ぶのが一番シンプルで最短パスということを考えられてきたんですけれども、最近の科学ではポテンシャルの領域の中での最小エネルギーのパスというのは必ずしも真っ直ぐではない。そういうのを表した右側の説明に移ります。

これは方程式の解を示した図なんですけれども、通常、方程式の解がもし4つあると、直行する2つの軸ではっきりと分けられている領域のそのどこかにあるというふうに考えられていたんですけど、同じ方程式をコンピュータで解いた場合、それを青、赤、緑、黄色の色で塗り分けた時にその4つを分けていた軸が消えていってお互いに浸透し合って交錯してくる。

これの前の前のスライドで見せましたように、スペースをフレームで直行するもので籠のように分けた場合、非常に構造化、均一化されて、均等化されてきます。そうすると、建築家もしくはエンジニアのアテンションがジョイントに、特にハイテクの建築等に見られるように、ジョイントがどちらかというフェティッシュ的^{*4}に現れて、それ以外では現せない、均一性を打ち破るものとしてジョイントにエネルギーが注ぎ込まれます。

先ほども言いましたように、フレームの中でお互いに関係のない均一な物ではなくて、一つ一つの構造にユニークであって欲しいと考えております。

ただ形態の為の形態というものを定義してそれをただ指示する、構造として持たせるということではなくて、その形態自体に意味を持たせていきたいと思っております。

ソフトウェアを使えばコンピュータで形態というのを定義するのは、それが unusual の形態であっても非常に簡単にできて、それをサポートするだけの構造をつけるとそういうことを

^{*4} 神の

今回お話しているのではありません。

同じグリッド^{*5}でも直交するものをそのグリッドどおりにつないでいくということではなくて、どちらかというグリッドはその下に消えてしまう、イマジナリーな物として右側にあるようなつなぎかたをして、グリッドはいつでもなくなってしまうても構わないものとして構造の方を成立させていくと。

これも同じ物の考え方に対して、左側のように3つの正方形が重なりあっていると捉えるのか、それとも右のように一つの軌跡として捉えるのか、認識するのかということで違ってくると思います。

右側のスライドですけど、まず三角形を見たときに、これは三角形のグリッドなのか、それとも右側のような形態のある角度から見たときのダイアグラムなのか。

ダイアグラムを見たときに、この三角形の実際に目に見えるものだけではなくて、その裏にあり得るものというものを理解した上でこのダイアグラムを使っていくことが大事だと思います。

左のようなループには、無限の可能性がありますがけれども、それを四角に同じロープをストレッチしてしまえば一つの形状としてしか定義できない。

この何千年という歴史の中で、ずっと人間はこの右側のような構築の仕方をしてきたんですが、コンピュータによって左側のような構築の可能性というものが探られることができるようになってきました。

ここまでは非常に簡単でしたけれども、コンセプトの説明ということにさせていただいて、ここから一つ目のプロジェクトのボルドーの家を紹介いたします。

まず、非常に我々が慣れ親しんでいる箱というコンセプトから始めます。

このプロジェクトはレム・コールハースからセシルに電話が掛かってきて、ボルドーで家の設計をするんだけど、というところから始まりました。

まず、条件としては丘のうえで、非常にお金持ちのクライアントなんだけれども、ハンディキャップがあると。それで自由の象徴として、この箱は飛んでいるような表現を使いたいというところから始まりました。

多くの建築の夢というか、考え方の中で構造がなければ、もしくは構造が必要ない浮いているような空間があればというのはあると思うんですけど、非常に単純なダイアグラムとしてもし質量を支えなければいけないわけですから、テーブルのように上の mass を脚で支える、何か下から支えて上げるというのが通常の方だと思います。

これが非常にダイアグラムのにも四角いmassを下から支えているという通常の建築のダイ

^{*5} 格子

アグラムだと思います。

構造的、形式的にはヴィラ サヴォア^{*6} も非常に古典的と言えるのではないかと、mass が上にあって、それをピロティーでただ下から支えている。

そのコンセプトとしてそのテーブル、このEですけど、教会のオルター^{*7} のようなスペースになるということがあったと思います。

このように基本的な考え方から抜け出すというのは非常に難しいと思います。

レム・コールハースから頼まれたこの箱を浮かばせるということをするには、本当に根本的に違うことをしなければいけないと思いました。

自由の象徴としても空に浮かんでいる箱というのをアチーブするために、いろいろな構造形式を考えてみて隠したりとかいろいろ考えたんですけど、結局そこにもともとあったテーブルの下から支えるというコンセプトからは抜け出られなかったと。

それを破るために、もう少しラディカルにコンセプトの境界から一回出てしまおうということから始めました。

テーブルと考えていただいていいんですけど、左上の脚止めに下の脚をほかにしてプランとしての平面的なイクイリブリアム^{*8}をまず壊してしまっ

たと。これは先ほどのダイアグラムを家に応用した例なんですけど、特に上の方で柱を動かすことによってわざと不安定さというものを導入しました。

物としてはコンクリートの箱です。非常に簡単な空間をラップするものとしての構造体があります。

いくつか寸法なんですけど、まずオープニング部分が11m、それからサポート間が23m、屋根スラブが18cmでフロアスラブが35cm、壁が25cm厚になっております。

箱の高さは3.2m弱です。

天井等の仕上げはなくて箱自体が仕上げとなっております。

箱は箱の左側にありますロッドで吊られております。

下側の構造は閉断面になっておりまして、その中をドレイン^{*9}が流れております。

今スライドにあるのがシャッターが閉まっているところです。

^{*6} サヴォア邸 ※パリ近郊に建つ独立専用住居。設計は、ル・コルビュジエ。近代建築の理念が住宅建築を通して提唱され実現したもの。20世紀を通じて最も数多く論じられ、参照されてきた。

^{*7} 祭壇

^{*8} 釣合

^{*9} 配水管

サポートの配置というのが分かっていただけだと思います。

箱の下側中心に大きな開口がありますので、水平方向の剛性を保つのが非常に難しい構造になっております。

奥側が子供のスペースになっておりまして、円柱みたいなものが階段になっていてそこから子供たちのスペースに上がっていくと。手前側がオーナーのハンディキャップのある方でエレベーターで上に上がっていかれると、建築家はその間にはっきりとしたオープニングというか境界を設けています。

一番下はランドスケープに対してオープンになっておりまして、カットが見えると思うんですよ。そこにガラス等の物が後ほど仕込まれました。

伝統的な構造のシステムというものは感じられずに、このシステム自体のモーションという動きというものが感じられると思います。

これは夏の日で、ガラスの開口、窓部分が開いている状態です。

右側がまだ施工中ですけど、1階から見えるボルドーの夜景です。

23m×12mの平面の中で、1階に出てくる柱というのは2本しかなくて、そのうち一つは子供部屋への階段になっております。

左側が上部の梁の構造システムなんですけど、右側がそのディテールでジョイント部分が隠されています。一つのコンセプトとして通常出てくるようなガセットプレート^{*10}ですとか、アングルのような構造の継手部分というのを見せないというのが一つありました。

これはいわゆるシンプルな片持ち構造というのは大分違います。

相互に頼り合っているバランスのとれた構造というふうになっております。

伝統的な箱としての建築というアイデアに対して、伝統的でない、伝統の領域から外れたところからアプローチした構造システムを提案しました。

このダイアグラムをデザインに対するアプローチの比喩としてよく用います。

ボルドーの家の時にはコンフィギュレーション^{*11}としての定義があったんです。形態としての定義はあまりなくてどこにいくかが分からない、伝統的なもしくは既存のアイデアから外れたところでやっておりますので、ボールが転がっていてどこに行くかは最初からは分からない。

上のダイアグラムが、先ほどのテーブルの時に話したように、今ある安定した状態からどこまでラディカルに離れていこうとしても、スターティングポイントとしてのプレコンセプション

^{*10} 鉄骨構造において、柱梁隅角部やトラス接点などに集合する部材を接合するために用いる鋼板の総称

^{*11} 外形

ンがあるので、最終的に辿り着いた解答の中に元々きたオリジナルのルート、どこから来たかというのが必ず見える。

下のダイアグラムが彼が使っている非線形性、ノンリニアの手法で、まずスタートするところから結果、辿り着く地点が見えない。

上の場合はどこまで行ってもどこから始まったか必ず分かるルートの見えるもので、下がどこに行くのか最初のスターティングポイントでは分からない。

左側が線形の関数で、YがXの変数を与えると出てくるので、どこのポイントでもXというものを与えるとYが必ず分かってしまう。

同じ式でも出てきた解を、例えば左側の $Y = X - \frac{1}{X}$ なんですけれども、もう一度フィードバックしてあげることによって左側のような予想不可能な非線形性のダイアグラムが書けます。

右側のような非線形性のダイアグラムの場合は、初めの点の非常に小さな違いというのが結果を大きく変えてしまうので、スタートポイントが非常に重要です。

右側のようなカオス理論^{*12}によって書かれたものというのは、皆さんよくご存知だと思いますけれども、その左側のようなZとCの関係の非常に簡単な式から生まれてきます。ただZが普通の数字ではなくて、コンプレックスなナンバーとなっております。

左側の式の中で、その前のスライドでも申しましたが、出てきた解をもう一度フィードバックしてあげることによって右側のようなものが生まれます。

その結果として必ずしも右側のようなカオス的なものではなくて、シンメトリー^{*13}なものも出てきます。

これは違うアルゴリズムで書かれたものですが、最初からこういうシンメトリーなものではなくて、蜘蛛が蜘蛛の巣をはっていくように段々段々に形ができてきて、過程の中ではこのような安定したシンメトリーが出てくるかは分からないんですけど、プロセスのリザルトとしてこのようなきれいなシンメトリーが生まれます。

右側が我々の背骨を上から見たときのDNAの分子構造です。

ぱっと見、シンメトリカルに見えますけれども、非線形の問題にはいつもそうなんですけど、両端が開いている閉じたシステムではなくて、実際は本当にシンメトリーではなくて両端が開いています。

構造にそのフィードバックシステムというのをどういうふうにアプライしていくかという例として、左側は構造体がアーチになっているんですけど、通常のアーチのように面でカットし

*12 数学において、複雑な現象を解明するのに用いられる理論

*13 対称

てとけるようなアーチではなくて、右側のように物がお互いに重なり合って、頼り合って全体としてシステムと成り立つものになっております。

これは別の例ですけど、3次元的なシステムがお互い頼り合って流れるようなシステムになっております。

これは横浜のフェリーターミナルのコンペ時のアイデア出しのスケッチなんですけど、ちょっと分かりにくいかなと思いますけれども、屋根のスキンの波状の形状を左右から圧縮したものを波の間にもう一回入れてしまうというフィードバックを繰り返すことによって、大きな波の一方のアーチが反対側にアーチする小さな波によって反対方向に2軸方向にアーチする構造体となることができました。

このような、今まで話に出たようなアイデアをまとめてインフォーマルと呼んでおります。

インフォーマルの中に3つ大きなカテゴリーがあって、ハイブリットとローカルというのをセシルの方から紹介したと思うんですけど、ハイブリットは2つのシステムがくっついて重なり合うということで、ローカルについては、全体からものを追いかけて行くのではなくて、部分からそれが段々段々に育って広がっていくというアイデアです。

そのように育っていった二つのローカルなアイデアが隣同士に置かれている状態。

一つ目に戻りますけど、同じように育ったローカルなアイデアを重ね合わせて一つにしていこうという意味でハイブリッドという言葉を使っております。

そのような3つのインフォーマルなコンセプトが、驚きとか複雑性、それから実験的なアプローチというかそういう結果をもたらします。

この非線形性というアイデアの中では、最初の始点、スターティングポイントとそれから踏み出す一歩というのが非常に重要になります。

これはタイルのパターンの例なんですけれども、一番最初の一つのタイル。これは五角形なんですけど、この五角形のタイルの一つの角度がちょっとでも違えば違うパターンになるか、もしくはこの平面にはまらないタイルになってしまいます。

これはチェスのボード上でナイトが動くパターンをどんどん動かしていくとこのようなパターンができてきます。

全体としてのプランがあってこういうものができてくるのではなくて、最初の一つのステップがあってそれをどんどん強化していった、それをずっと続けていくことによってある安定したものが生まれてきます。

これは一つの茎から2つの枝が出てくるという非常に単純なアルゴリズムなんですけど、これをどんどんつなげていくことによって草むら的なブッシュの形態というパターンができてきます。

これがもし直角方向に枝が出ているものであれば、ロジックのサーキットになってしまいま

す。

右側は植物のセル、細胞なんですけど、育ちはじめた、例えば温度なんですけど、そういった環境によって全く別のものに育ってしまうこともあり得ます。

これらの例というのは、ノンリニアというシステムの中でいかに一番最初の初めのコンディションが重要かということを示しています。

その始点というのを定めてしまった後は、アルゴリズムが予測していなかったような驚きに満ちたところまで持っていってくれます。

スライドからは見にくいかもしれませんが、これは赤いストラクチャーからぶら下がっている 30m×30m の二重のケーブルネットの構造で、一つのルール、そのグリッド上の交点がある方向にずらすというルールに基づいて、どこの交点をまず一番最初に動かすかによって全然違うパターンが出てくるという例です。

右側はケンブリッジのスタジアムの例なんですけど、どこからアーチをスタートするかということをまず選択すると、そこから全然違う解が出てきます。

次にご紹介したいのが、もと旧東ドイツでベルリンの南側にあるケムニッツというところに設計したスタジアムをご紹介します。

スタジアムは非常に3次元的な空間なんですけれども、通常の構造ですとそれを1箇所でカットして平面的に解いてそれをぐるっと回す、それに近い解き方をしていると思います。

大概の場合は屋根はスタンドにくっついている。

クルカ教授とコニングさんに招待されてこのケンブリッジのスタジアムを設計する際に、その伝統的な手法から離れようということで話が始まりました。

右側のような形式的なフォーマルなものから離れて、例えば試合の勝ち負けですとか、驚きに満ちた勝敗など、そういうエネルギーを表現したようなものにしたいと。電子が電子核の回りを回っているようなそういうアイデアです。

まずコンセプトとして、スタジアム自体はあのように地面にくっついたものとして、スタンド自体が非常にフリーフォームな、地面から浮かび上がったものとなっています。それから一番下ですけど、ルースストラクチャーがクラウドと書いてありますけど、雲のようにあってそれをスタンドとつなぐのではなくて、地面とつなぐ柱は森のようだというコンセプトで始めました。

アイデアとしては、そのランダムなエネルギーというものを、設計の解に持ち込むということから始めました。

まずは紙を使ってアイデア自体がどれくらい自由な形態を持ち得るかということを示すために、屋根、スタンド、地面という模型を作ってみました。

この自由さの表れである紙の模型をただそのまま現物として大きくして作ってしまうという

のが目的ではなくて、今度は中側からインテリアの解として段々フィットして行くようなところを見つけていくというふうに努力しました。

左側の図の一番真ん中の楕円がレースのトラック、それから点々で示されているところがスタンドで一番外側の線が敷地の境界線ですが、その敷地境界全部をループで覆ってしまおうという考えから始めました。

左側を見ていただいて、敷地境界とスタンドが3箇所ではほとんどバックスパンがとれない状況になっております。

もし通常のキャンティレバーシステム^{*14}をとるということになると、バックスパンが必要ですので、右側に示されている3箇所で構造的にバックスパンがとれない状態になります。

もちろんキャンティはバックスパンがとれなければ置き換えてあるような3つのねじりをするようなビームを入れることもできるんですけど、そうするとこのキャンティレバーシステムというのはずっとぐるっと回っていくシステムになって、ずっと最初からのコンセプトであるもうちょっとフリーなエネルギーを表わしているような形態というのがとれなくなってしまうます。

まずその3つの部分を逆に利用してそこにアーチを掛けるというところから始めました。

アーチが空間上に倒れていますからそれ自体では自立しないで、その他のアーチによってサポートされることが必要です。

ですので、2番目に出てきたアーチによってまず1番目の物が自立する、2番目の物が3番目の物によって自立していくというシステムが続いていきます。

構造的には、例えば2つ目の今示されているようなアーチを延長していった、そこにコラムを設けることによって、その1つ目と2つ目のアーチの重なりの部分での構成というのをあげることが可能でした。

今のようなシステムをずっと続けていったら完成させるとこの雲の部分がスチールのネット状の構造になります。

左側のスライドで屋根の部分がスタンドとは関係ない3次元的な曲面をもった構造体になっていることが分かると思います。

まず、先ほど右側のスライドにあった平面的なものに対して、半分に自重をかけて半分に自重の反対側に上方向にかけて、その変形による形態の定義というものを行いました。

その構造システムに自分自身の重さ、自分自身のプロパティによって構築されていくシステムというものを入れました。

コラムについてもただランダムに置くということではなくて、ランダムさの中に隠れたオー

^{*14} 片持梁形式

ダーというか、規律みたいなものからこのランダムさを引き出したいと思いました。

左側のスライドにあるのが、全く同じグリッドを角度を変えて交点を作った場合、そのグリッド自体を消し去った時にできる○と×です。

屋根の自由な点から下の方の地面では自分で提示したグリッド状のところに柱の最後を持ってくるというシステムをとりました。

ここからが私にとって非常に興味深いところなんですけれど、先ほどアーチを持たせるために必要な所に入れていったシステムに何かそれなりの必然性というのが見えてくるかどうかということです。

ギリシャ人は古代からこれを使っているんですけれども、丸いものに点を描いてその軌跡を追うとサイクロイドがサイクロイド曲線になります。

もしその点が円の外にある場合は、図のようにもっとカーブ自体にデプスがあるカーブが描けます。

これはどちらかというと非常に伝統的な非線形の例ですけれども、どこに点を置くかということによって全く違う解答が出てくる。

ディスクのどこに点を置くかによって、左側のようなランダムな物もできれば、右側のようなシンメトリカルな物もできてきます。

このダイアグラムは私にとって非常に重要で、シンメトリーとか形式というのはもっと広いものの中の一部でしかない。

先ほどの始点の取り方をちょっと変えることによって、このように全く違うものができてきます。

カオス理論を勉強して、自分の仕事にアプライしていく中でその最初のコンディションの本当に小さな違いがランダムに見えるものにもなれば、シンメトリカルに見えるにもなるということを確認しました。

先ほどのシンプルなディスクのアイデアをケンブリッジのスタジアムの敷地境界の外周と屋根の先端部の内周の部分の内接する円としてぐるぐる回す。ちょっとした違いはその円自体がその2つの線に定義されてサイズがどんどん変わっていきながらぐるぐる回っていくと、そこで出てきたジオメトリーが右側のスライドです。

これはまた別の始点から始めたものと重ね合わせることによって、ほとんど最終的な所に辿り着いています。

それを解析した構造の変形図です。

その回転させていったディスクの一つの点が構造の部材の大きさと考えれば、そのぐるっと回っていった軌跡がこの構造体になっています。

これは二重に重ねてますので、2つのディスクからの2本の糸のような構造体でできていま

す。

この非線形のプロセスの例として、その2つのディスクからくる2つのライン、糸のような構造体にまず解析上デフォルトの最初からある過程のメンバーサイズを与えてしまっ、もし例えば変形が大きいようであれば、それをフィードバックすることによって、このようなシステムが構築できます。

ノンリニア、非線形性のもう一つの特徴として、曖昧さというのがあると思います。

このダイアグラムではこれが何だかさっぱり分からなくて、珊瑚ですとかランプの傘ですとか、そういうものであり得るんですけど、これが200m級のものになってくると、構造というものとして成り立ってきます。

そのスケールというのが物の意味というか、関係性を定義していくんですけども、これでいくとジョイントの接合点によって、また接合点を返したその繋がり方によって意味をなしていきます。

先ほどのダイアグラムの曲線部分を直線化してその空間部分をサブディバイド、小さく分けていった所に例えばこれに屋根のクラウディングを乗せればこういう一つのシステムができます。

これはコンペティションのエントリーだったんですけど、出すときにはこんなものを出すのはちょっとクレイジーかなと思いました。

その審査員は建築家だけではなくて、ドイツの2人の非常に著名なエンジニアの方がいたのでちょっとこれは無理かなと思いました。

その2人は非常に著名なエンジニアですので、このコンペに勝ったときには非常に驚きました。

今までお話ししてきたスポーツスタジアムのジオメトリー^{*15}というのは外側と内側のバウンダリーによって定義されてくるものだったんですけども、次にご紹介するプロジェクトは全く境界を取り去ったプロジェクトです。

あと20分ぐらいで終わりますのでお付き合いください。

これはご存知の方も多いと思いますけれども、建築家はダニエル・リベスキンドでロンドンにありますヴィクトリア&アルバートミュージアムの新しい入口部分になる増築です。

これもコンペだったんですけど、まず勝ったときにロンドンとかイギリスの新聞等から非常にヒステリックに、通常のラディカルな物というのは半分の人には非常に嫌われて、半分の人には非常に好かれるという典型的なパターンだと思います。

それから建築家のリベスキンドとセシル・バルモンドで近隣の住民から政府の上の方まで、

*15 幾何学

ずっと1年間講演して回って、1年後やっと計画スタートというか、計画のパーミッションを得ました。

来年の秋頃、現場が始まると予想しています。

外側からは非常にドラマティックに見えるんですけども、中には水平の床が8つありまして、その空間の中のどこにいても、次の空間に導かれて行くようなシステムというか空間になっております。

左側が紙で作ったモデルで、右側がコンピュータで透明な物を使って作ったCGなんですけれども、左側を見ていただくと分かるようにらせん状になっていて、右側がヒチコックの映画にもあるようにらせん階段状になっています。

非常に単純ならせんといってもどういうらせんなのかと、その辺から始めました。

古代からのらせんの形態としては、貝殻にもありますし、指数的に大きくなっていくスパイラルというのが通常あると思います。

指数的なスパイラルというのはジャンプするように大きくなっていく。それに対して貝殻のようなものはアルキメデス的なスパイラルで、一定の大きくなり方、一定のインクレメンツ¹⁶をもって大きくなります。

一番下の3つ目がカオス的なスパイラル、今回彼が挑戦したものなんですけど、その大きくなり方だけではなくて、上2つでは始点というものが動かない、定点的な部分があるんですけど、その始点も動く、それがカオス的なスパイラルです。

まず手始めに3つの同心円、3つというわけではないんですけど、同心円上のいろいろな点、一番外側から点をとっていきまして、あるところでジャンプして内側の円の上で点を取って、それを直線で軌跡としてつないだときに、ヒチコックの階段のようなダイアグラムが生まれてきました。

一番上は簡単な説明で、同心円の中心が動かないパターンなんですけれども、その中心を同時に動かしていくことによって、下2つのようなカオス的なスパイラルが生まれてきます。

先ほど平面的に見たものをその平面の一端を立体的に空間上でつまみ上げることによって、左側のようなジグザク状の図形が3次的にできまして、それに立体的な大きさを与えてあげると右側のようなオープンスパイラルができます。

これは構造というよりはどちらかというとバネのようなオープンスプリングのダイアグラムです。

先ほどはオープンになっていましたけれども、構造として成り立たせるために、それをもっとぎゅっと圧縮していきまして、一つの壁が次の壁のサポートなるという構造体にしました。

*16 傾き

このプログラムはスプレッドシートに書いたものです。

これはアルゴリズムですので、別に特殊解というのではなくて、一般解です。

先ほどから申しておりますように、始点を変えることによって最初に与えてあげるパラメーターを変えることによって全く違う結果が得られます。

全く同じシステムで同心円上のどこに点をとっていくかというのを、例えば170度ぐらいしてしまうと、それでジャンプも非常に大きいものになってしまうと、こういう非常に尖った鉱石とかミネラルのストラクチャーみたいなものが生まれてきます。

非常にスピードが大きいので、センター自体は逆にそんなに動いていません。

全く同じアルゴリズムで、今度は円の上を5度ずつぐらい非常にゆっくりしたスピードで回していきながら、逆に中心の方が速く相対的に動くと、このようなループ状の形状ができます。

こういう構造を使って子供達の遊び、遊具みたいなものを作っています。

左側が実際に先ほどお見せしたプロジェクトの平面で、それを単純にスパイラルを広げていったときに、どうなるかというのがこの右側の図です。

これは実際の構造では500mの長さです。

これを模型サイズ、これぐらいの模型で白く切り込みが入っているところに1からずっとナンバーをつけていって最初の数字と最後の数字をつなぐことによってらせん形状が生まれてきます。

上側の切り込みと下側の切り込みというのが、ぐるっとまわってくると上側、下側というのがくつつくようになっていきます。

これが先ほどでてきた型紙みたいなものを、実際に切り込みを入れてぐるぐるとその数字と数字をつなげようとする、このような形態ができます。

ブルーのラインが先ほど型紙みたいになっていたものの真中を真っ直ぐ貫いていた中心線です。

左側の物を窓等を足してFEMで解析した結果を、今度またスパイラルを伸ばしてきた時にストリップとしての応力図が右側です。

これはかなり早い段階での解析でまず一番上の所は最初はガラスのクリスタル状のものを計画していたんですけども、今はそこ一面を残してコンクリートのスパイラルが上まで上がっていきます。ストラクチュアコンクリートです。

クライアントからの条件提示として、使用期間125年というのがあったので、鉄ではなくてコンクリートを使いたいというのが最初からありました。それで非常に形態をそうですし、コンクリートというのは鉄に比べて施工のプロセスという意味では、非常にゆっくりとした遅いマテリアルなんですけれども、それをオーバーカムしてこういう形態なんだけど、早く作れるというシステムを考えました。

同じプロジェクトのこの外装のタイル、タイル貼について話したいと思います。

ロンドンに行かれた方はご存知だと思いますが、非常に湿度がありますので、例えばサウスバンクの美術館等の打ちっぱなしを見ていただいても分かりますように、すぐ汚くなってしまうので、タイルでカバーしようと決めました。

最初のコンセプトとして建物の一番下のところで1つ小さなパターンを決めると、それが上がっていくに従って大きくなってそれが窓になり、一番上のところでは先ほどお見せしたガラスのピースの一つのストラクチャーのレベルぐらいまで大きくなるということを考えました。

この非常に unusual な形態、構造形式に対して通常のタイルを貼るのではなくて、それに対応し得るような外装というか、タイルシステムを開発しようと考えました。

最初の方のスライドでその五角形のタイルのパターンというのをお見せしたと思いますけれども、これはセシルがずっと研究しているテーマで五角形という形を使って、非常に複雑な面をタイリングすることができる。

ですけれども、この五角形の一つのタイルのシステム、一つの方法でこのようなサーフィスを組むことによって今回のプロジェクトのタイルを構成するということは非常に不可能だと、ちょっと無理があるということに気が付きました。

その中で研究開発をしていって、アメリカの数学者のアマンさんの開発したものに行き当たりました。

私が考えていた五角形のものより、アマンさんが考えたこの3つのパターンを組み合わせることによって、非常に似て見えるんだけど、それ自身を繰り返すことのないパターンができます。

そのアマン氏にとっては数学上のゲームであつたんですけど、我々はこれを使って実際の建築に応用してタイルのパターンを解こうとしました。

私にとって非常に興味があるのは、スケールというかディメンションとその特徴、特質です。

その3つの基本となるタイルのパターンは全て黄金比によって定義されています。

このタイルを実際に取り付ける金物の位置というのは見えないグリッド、そのグリッド自体が黄金比の定義をしている線です。

この黄金比というのは本当に古典的に使われてきたジオメトリーのパターンです。

3つのうちの一番左側のpタイルと呼んでいるものを大きくしたもので、左上が欠けていますけども、左上が欠けてない全体をとると、黄金比の長方形で、パルテノンのファサードの正面等に使われております。

ご存知のように黄金比の長方形から正方形を抜くと、また同じ形態の黄金比の長方形が出てきてそれがずっと続いていきます。

今先ほど説明したように、どんどん同じ、相似形態で中に小さくなっていくのは数学的に

カーシブと呼んでいるそうです。

その形態をフォローすると赤い線で示されているようならせん状のスパイラルが生まれてきます。

私にとってこの3つのタイルによってファサードを追うというこのコンセプトが非常にエキサイティングで、基本的なバックグラウンドとしては黄金比のような非常に古典的で形式的なものを持ちながら、現代のモダンコンストラクションに対して、それ自体を繰り返すことのないファサードというものが作れるという可能性。

非常に興味深いのはこのp型のタイルの中にpとqとrを使って、これを埋めることができ、右上の例えば小さなpの中に全くこれと同じパターン、もしくは違うパターンでもこれをもう一回小さくした形で挿入することができます。

それぞれのレベルでどんどん小さくなりながら、pとqとrがそれぞれに頼りながらファサードの表面を構成していきます。

そこでアマンさんの数学的なゲームとしての、このpqrのタイルは終わりました。

ここから私が始めたのはただpもしくはq、rがどんどん小さくなっていくということだけではなくて、まず、rが小さくなる、そのループから外して、rは小さくならない、他のものが小さくなっていくというアルゴリズムで進めてみました。

それをずっと続けていくとそれがフラクタルというコンセプトです。

最初の大きなrだけではなくて、その他のpとかqの中に埋め込まれていくrも空間というか、ホールとして残っていきますので、どんどん小さくなっていくことによって、その中にもっとデリケートなパターンというものが生まれてきます。

右側がアマン氏のルールによって作ったパターンです。

その平面的に平面を均等にカバーするパターンです。

右側がアマン氏の平面的な物は、2次元というか、ディメンションが2であって、左側のフラクタルはディメンションが1.7です。

アラップの彼のチームで右側のアマン氏のアイデア、この2次元のアイデアをとって、左側のフラクタル1.7次元のフラクタル^{*17}を開発しました。

ビデオを見ていただくともっと良く分かるんですけども、あそこに直行するちょっと傾いた2本の線が存在して、それが黄金比の規律にも当てはまっています。

非常に見づらいんですけど、紫のバックグラウンドとしてpタイルの形がご覧になっていたかと思うんですけども、フラクタルというのはスケールがありませんので、左側の模

*17 自己相似性 ※自己相似構造を持つ図形のこと。図形の一部分を拡大すると、同じ図形がでてくる。

型のストリップをこのようなスケールでpタイルの上に乘せてしまうと、全く同じパターンになります。

右側のスケールダウンしたこのストリップをpタイルの上に置いて、そこでピックアップしてくるものをまたもう一回ひねりなおしてあげると左側のような模型になります。

右側のpタイルのどこにストリップを置くかによって、最終的にできてくるパターンというのは変わるんですけど、それ自体は非線形性というシステム自体が内包している曖昧さ、不確定さというものの体现ですので、全体としての小ささ、大きさというタイルのデンシティとしては変わりません。

また非常に見にくいんですけど、右側の元々rタイルの空間になっている部分というのはフラクタルのタイルがありませんので、左側の模型の大きい白い部分、p q rがあるだけでフラクタルになっていない部分として表現されています。

建築的にフラクタルの部分をよりはっきり表現するために、フラクタル部分のタイルは他の部分のタイルよりも多少、盛り上がっているというか、前側に出てきています。

右側のCGに見られますように、フラクタルのタイルは多少前に出てきていて、構造に書かれたカリグラフィーのようなものになっています。タイルはこのぐらいの大きさと、タイルとタイルの間はややギャップがあって、またタイルと構造体の間にも空隙が設けてあります。

今お話ししてきたタイルのビデオです。

先ほどお話ししていた2つのラインがここの方が多少よく見えると思いますが、これは線ではなくて無限に密度が高くなっていったものの軌跡です。

今回の講演ではちょっとお話しできませんでしたけれども、私の他の興味として数字というものに非常に興味を持っておりまして、『ナイン』という本も書いているんですけど、このようなナンバーと先ほどから話しているようなコンセプトが結びついているというところは、また別の講演になるかと思いますが。

ですので、数式とか数学は必要なくて、例えば方眼紙のようなものとこの数字だけで、今と同じようなタイリングパターンを作ることができます。

アマン氏のタイリングパターンとの比較ができると思います。

青でハイライトされた接点とその裏に隠れているグリッドラインを示しています。

非常にランダムに見えるきれいなパターンなんですけど、繰り返しは、それ自身を繰り返さないシステムになっています。

隠されたというか、実際に施工に使われるグリッドというものとタイルのパターンを重ね合わせたものです。

ですので、ファサードのタイルのジオメトリーとしては非常に複雑に見えるんですけど、施工というか、構造的には非常にシンプルな裏に隠されている直交するグリッドを使って、プレ

ースを入れるとか、タイルのフィクシングポイントを設けるということが、プレハブ的に行なうことができます。

タイルの話はこれぐらいにして、先ほどのスパイラルの話にちょっともどって、このヴィクトリア&アルバートミュージアムを構築したアルゴリズム、全く同じアルゴリズムを使って違うパラメーターを与えることによってどういう形態が生まれてくるかをお見せいたします。

途中でお見せした簡単なアルゴリズムから、このような全く違うものが初期設定によって生まれてきます。

最初は当然プロジェクトを始めたときは社内でやっていますので、非常に単純なスプレッドシートぐらいのプログラムを使っていたんですけど、今は任天堂からエンジニアを呼んで、もっと洗練されたプログラムになっています。

一応基本的にはここまでで3つのプロジェクトをご紹介したんですけど、最後に短く一番最近の新しいプロジェクトで、著名な建築家でいらっしゃいますフィリップ・ジョンソンさん、93才なんですけれども、彼と共同して、フィリップ・ジョンソンさんがアーバンプランニングをやられたショッピングセンターの屋根の部分です。

リバプールのドックの真横です。長手方向が350mぐらいで短手方向が150mぐらいです。

水色で示されています屋根からはみ出しているんですけど、屋根の半分側、上半分がショッピングセンターでそこに見えますように下半分がランドスケープになっていまして、セシルが頼まれたのはこの2つを1つの物で覆うという解です。

右側がプランニング、確認申請みたいなものですけど、それ用に書いた断面図です。

まず始めのコンセプトとしてはずっと続いていく一つのループ状の物ということから始めました。

ループになっているところで3、4階分下に行って、駐車場レベルに到達していて、水平方向と垂直方向のアクセスを接続しています。

右側のクレーター部分になっているところが左側のループ状になっているところに丁度コレスポンドしてというのが分かると思います。

左側が本当に最初の方のスケッチでそのループの部分のサーフィス層をどういうふうの下にもってくるかというアイデアです。

右側の白い点になっているところを動かすことによって左側のような図形というか、ジオメトリを動かして定義していきます。

先ほどご覧になっていたループの部分は圧縮形のアーチの構造となっていて、アーチのアーチ間が最小の構造材料で飛ばせるテンション構造になっています。

赤で示されているアーチ部分、圧縮部分はダブルスキンになっていまして、それとその間をつなぐ部分はシングルのスキンになっています。

手前側がランドスケープ側で、屋根の仕上げ材としてPTFEという透明な膜材のような物を使っています。上側が普通のベークのクラウディングで、屋根の開口部分が下に沈み込んでいくことによって屋根とショッピングエリアの統合ということを図っています。

最新作を紹介させていただくというのは非常に嬉しいことで、これはちょうど1ヶ月ぐらい前に終わったところで、一番右側が最終的なジオメトリーの形状です。それで21世紀の構造というのは彼にとっては、点や線ではなくてゾーンですとか、表面、サーフィスとかいうところから始まって、先ほども話してきましたように、フレームではなくてネットワークやパターンであると、スケルトンではなくて、トラジェクトリという言い方を彼はしていますけど、先ほどからパターンを作っていく軌跡のような物だと思います。ですので、パターンとかネットワーク、そういったキーワードによって21世紀の構造が作られていくんじゃないかと彼は言っています。

シンメトリーということについても、古典的なフレームとかを使った非常に静的なコンセプトとしてのシンメトリーではなくて、今回お見せしてきたような非常に動的でダイナミックなものとしてのシンメトリーというものを追求していくんじゃないかと思っています。

このプロセスを通して材料ですとか、施工の方法というものを我々に考えなおさせる機会を与えてくれるんじゃないかと思っています。

それによって同じように建築家とエンジニアのもっと親密な関係性というものを我々に強いるんじゃないかと思っています。



鼎 談

【伊東豊雄】

セシルさん、本当にすばらしいレクチャーありがとうございました。多分ここにおられる方が建築関係の方であっても、あるいは全く建築に関係のない方であっても、多分、今のレクチャーに対する印象は多分同じで、ああ、すごいという感じと、えっどうして?!というか、こんな事が建築で説明できるの、というような印象を持たれたんじゃないかと思うんですけど、ある種きつねにつままれたというか、その印象のまま、あっ、すげえ、と思いながらそのまま終わりにしちゃった方がいいような印象もあったんですけど、ここで我々2人がもう少し、あまり時間はないんですが、少し質問できたらと思っておりますが、多分質問にも2種類あってですね、一つは佐々木さんからあそこはああいう解析をしたけれども、どうして?とか、多分そういう共感する部分、あるいは本当に疑問とされている部分、そういうプロフェッショナルな立場からの質問が一方でしていただけるんじゃないかと思っておりますが、私の頭ではすげえ、というそれだけでして、もうちょっと下世話な、どうしてこんなことを考えるの?というような、そういう質問を僕はさせていただきたいと思っております、まず、佐々木さんの方から今日のレクチャーの印象と佐々木さんの普段のお考えと、かなり共感される部分も多いと思いますので、その部分からの質問をしていただければと思います。

【佐々木睦朗】

本当に刺激的なお話、大変興味深く聞かせていただきました。バルモンドさんは私より3つか4つぐらい年上の世代だと思うんですが、ある意味では同世代を生きるエンジニアだと改めて今日理解できました。というのは、非常に若々しい、特にかつてポストモダン、あるいはハイテク、そういう時代を経て、僕もここ5年ぐらい前から少しずつハイテクに疑問を感じ出して、割と建築を3次元的な面だとか、サーフィスですね、そういうもので捉える、そういう時代になってきている。それからジオメトリーに対しても、非常に共感できるいくつかのプロジェクトを見せていただいたんですが、要は完全にコンピュータの時代のことだなということを強く印象を持ちました。

特に非線形問題というのは僕なんかもほぼ15年ぐらい前から、今日いろいろお話しにでていたカオス理論、あるいはフラクタル理論等、非常に興味をもって勉強した時期がありますけれども、ただそれが現実の設計のレベルまで持ち込んでいるというのが今日本当に驚愕の思いでした。

というのは非線形問題というのは非常に初期値をちょっといじると本当にとんでもないところに発展していく。今日はマンデブロウの絵も出ておりましたけれども、そういう問題を今日はたまたまジオメトリーを作るというお話をいただいていたと思うんですが、それ

をもう少しエンジニアリングの問題に持っていったときに、なかなかやっかいな問題が発生するわけですね。そういうちょっとジオメトリの事ともう一つエンジニアリングの方で非線形問題をどうセットで考えておられるのかちょっと伺えますでしょうか。

【セシル・バルモンド】

質問自体がちょっとジオメトリーとシェイプという、通訳の関係で捉え方をした中で、工学的エンジニアとしては、シェイプではなくてジオメトリーなんだと、ジオメトリーが根本的なルートとしてあって、そのジオメトリーの接合の仕方自体がストラクチャーのあり方であって、古典的なフォーマルな非常に線形的なリニアなところではジオメトリーとフォーム、というかシェイプですね。幾何学と形と高橋先生にご指摘を受けてしまいましたが、セシルとしては幾何学と古典的なものにおいては、古典的な考え方においては幾何学と形というものが分けて考え、構築することができたんですけども、彼が今回見せたようなプロジェクトの中ではそれは一つのものとなって、構造、ジオメトリーがあってそれを構造としてどういうふうに構築、もしくは実現していくのかということではなくて、彼が言った接合性というか、根本にあるのが幾何学自体なんだと、それ自体が構造だということであまり分けて、非線形という彼が提唱しているシステムの中ではあまり分けては考えていないというふうに、逆に最初の質問はちょっと彼に対してジオメトリーとシェイプというふうに、投げかけてしまったんで、幾何学と形の間を彼はどっちかという幾何学というふうに説明したんですけども。

【佐々木睦朗】

非常にライズの低いアーチでいくつかありましたね。あれがずっと重ねていって、ケンブリッジスタジアムですか。あのプロジェクトは、非常に興味深く見ていたんですけど、あれは非常にライズが低いから相当バックリングの問題が発生するわけですね。そのバックリングとの当然エンジニアリングの問題として起きてくるわけですけど、その当たりはジオメトリーを形成していることと、バックリングが起きそうだなという形態との間で、エンジニアの方で見た場合に、何かこの方向でいいのかとか、そういうような疑問はお持ちになりませんでしたか。

【セシル・バルモンド】

手法自体が非常に実験的で、確かにねじれですとか、座屈の問題を抱えているのはまさにそのとおりです。セシルとしては長い間、逆にいわゆる技術的な問題点というか、課題点は佐々木先生がおっしゃったようなことは逆に1回横に置いておいて、というのは、ご指摘のとおり、ライズの低いアーチですとか、細いチューブ等を使うと座屈の問題とか必ず出てきてしまって、このようなアプローチの中に入っていけない。まず中に入っていくために、エンジニアとして今まで最初勉強して積み重ねてきたものを一旦横に置いておいて、そこからどういう可能性があるのかというのをジオメトリーをまず追求していった、そこに元々持っていた技術的なものを重ね合わせていくという方法でやっているそうです。

【佐々木睦朗】

よく分かりました。私も本当に同じ苦しみで、悩んでおりますので。

【伊東豊雄】

今日のお話で、先ほど佐々木さんもちよつと言われたような、ノンリニアな非線形的理論を用いて、この建築の形の問題を解いていくときに、その初期条件が少し違うとその後の解法がかなり変わってくると、そうすると恐らくその初期条件の与え方によって、多分いろんなある形に対してもいろんな解法が出てくるんじゃないだろうかと。それは、そうすると最適解というものをどのようにして決定しておられるのかというようなことを伺ってみたいんですけど。

【セシル・バルモンド】

この非線形的なアプローチということに対する批判として、実際どういうふうを選ぶんだというのはよく言われることだということです。それに対して、2つの手法があると彼は考えていて、一つは非常に単純に建築家、エンジニア、もしくはユーザとしてこういうものが、これがいい、これが好きだという非常に初元的な好き嫌いというのがあって、全部がコンピュータが機械的に作ってきたものが同じに見えるというわけではないと。

それから、今、佐々木さんがおっしゃったように構造的な実際に実現していく中での現実的な解をそのたくさん出てくる解の中から探していくということがあって、最初に伊東さんがおっしゃっていたように、どういったところからこういう方向に向かっていったのかということに触れる問題だと思うんですけど、彼の最初20年ぐらいは非常に通常の箱というか、古典的な幾何学的な形状で定義できるようなものをずっと作ってきて、本当にこれが全てなのだろうかと考えた時に、他の可能性にもっとより広い可能性の中の一部を自分がそれを行っているだけで、そちらのもっと広いところに、可能性に目を向けてないんじゃないかということで、そういう意味で実験的に始めた。

今回のこのヴィクトリア&アルバート美術館のスライドというか、プレゼンテーションには見せませんでしたけれども、同じような解析プログラムを使って、あれの中のボリューム、容積を最大にするとか、もしくは逆に例えばタイルを貼る表面積を最小にするとか、そういったもっと非常に機械的なパラメーターを使つての最適化ということもできますし、最初に戻って主観的にこれが好きだ、これがいいと思うというそういう意味での最適化と2つあると思います。

【伊東豊雄】

そういうことを考えられるきっかけになったのは、ある何か一つの建築家のプロジェクトに立ち合つてそうなられたのか、それとももっと思考自体が変わって来られたのか、それはどうなんでしょうか。

【セシル・バルモンド】

2つあって、まず1つの方を彼が今説明して、1つは古典的なギリシャの数学を勉強しはじめて、その中でプロポーションですとか、建築というコンセプトに直接的に触れて、そのジオメトリー、幾何学というものがギリシャ数学の中の非常に生き生きとしたものだったということに触れたことが1つあると思います。

古典ギリシャの数学の話の続きなんですけど、その中で10とおりの方法でこの幾何学的な形態を定義する生き生きとした方法があって、代数学とか幾何学とかいろいろある中で、パラディオがそれを本当に生き生きとした、本当に生きたものとして使って正方形ですとか、長方形というものを使って昔建築を構築していた。それがいま、彼が当時悩んでいた時には自分が使っていた四角はそういうもとの生き生きとしたコンセプトを失っていた、非常に形骸化されたただの形でしかなかった。それでそういうところから、元々はすごい生き生きとしたものだったというところに触れて、もう一回モダンな、今の時代に何かできるんじゃないかと思った。

ハイテク建築というのは行き止まりだというふうに自分は思いました。私たちのアラップでもロジャーズですとか、フォスターですとか、グリムショーとかですね、ハイテク建築を代表する建築家の方々とたくさんプロジェクトをやっていたんですけども、それには構造自体が建築の表現として使われているんですけども、彼としては大きい枠組みとしての建築ありきで、構造というのは本来建築にどういう関わり方、関係性を持ち得るのかということ考えたかった。

それを最終的に突き詰めていくと、結局一つのものになっちゃって、アーキテクチャーとストラクチャーが一緒だということに辿り着きたい。形式としての構造イコールアーキテクチャーじゃない。そういうアプローチで今後100年とかの建築と構造のあり方を探っていきたい。

【伊東豊雄】

ものすごく共感を覚えるわけです。

【佐々木睦朗】

本当にそのとおりだと私も数年前から、そういうことをいろんな雑誌だとか、つい最近も建築学界の建築年報を、今年の建築年報ですけど、全く同じようなことをそこで書いておきました。

今の話でやはり僕は、決定的に21世紀に向かっていくというところで、間違いないと思うのは、ビルバオのような非常に不定型で再現できないんじゃないかと思うんですけど、ジオメトリーは。ところがバルモンドさんのやつはジオメトリー、やはり数学的に再現可能かどうか、そのアルゴリズムを通して非常に複雑性のものをかけてくる。そこにたまたまノンリニアがアルゴリズムという形で今日お話しいただいたんですけど、たまたま私も磯崎さんと北京

のコンペの時に、今日のような上にうねったり、下に押し込んだり、最後に見せていただいたジョンソンのショッピングセンターと何となく似ているような雰囲気やつを提案したことがあるんですけど、やはりそこでも数学を通して再現可能である、再現可能だということは施工もしやすいし、つまり単なるフリーハンドではないと、そういうことができる時代になってきた。つまりコンピュータがそれだけの威力を発揮してくれる、時代が現代だと思いますし、恐らく来世紀に入るともっと並列型処理だとか、コンピュータ自身の能力も更にもっとすごいことになっていると思うんですね。

そういう意味では、いわゆる単なるフォルマリズムではない形を作っていくのが、やはり一つの知的なルールがあって、アルゴリズムを問題にしておられるということが非常に共感を覚ええました。

【伊東豊雄】

バルモンドさんは、今日お話しいただいた時にちらっと紹介があったんですが、『No9』という本を書いておられまして、これは日本語にも訳されているんですが、これは数についての不思議というか、9という数がいかに不思議な数であるかというようなことを小学生でも分かるようなかたちで書いておられて、コミッショナーの高橋先生はここへ熊本へ来られてからこの本を持って歩いて、こうやって大事にされていて、もう本当にバルモンドさんの考えておられることにエキサイティングというか、興味を示されておられるんですが、いくつかご質問があるように伺っておりますが、いかがでしょうか。

【高橋 訥一】（くまもとアートポリスコミッショナー）

こんにちは。僕はさっきから非常にショックでね、とんでもないものを作る人がこの世に現れているということに対しては、あなたはほとんど神ではないかというくらい、と思うくらい僕はびっくりして、建築自身は今の非線形のシステムとかアルゴリズムに入っていくいろいろな手法というものが、建築をどういうふうに助けていくかということ、それが非常に私にとってどれぐらい助けてもらえるんだろうか。あるいは僕達の形、作る形は本当に恣意的なものであるとすると、さっきのようなビルバオのような非難を受ける、あなたからですね、それが非常に残念だと。だから自分で思うようなフリーハンドで作るんじゃなくて、あるシステムに乗ることの方が、これから21世紀的なのか、あるいは僕等が作る思い切ったイマジネーションに完全にフォローアップしていただけるように、構造の先生方はなっただけのんだろうか。その辺のところは非常に境目だと思います。

僕等を縛ることもできないし、僕等の構造家を縛ることもできないし、そういうあたりでどういうふうなせめぎあいと、どういうふうな協力が...

【セシル・バルモンド】

歴史的に見て、建築家というのはエンジニアにサポートされてきたというよりはある種可能

性を阻害されてきた部分もあるんじゃないか。

過去において建築家というのは、建築家がジオメトリー、幾何学のマスターだった。それが段々段々技術的なことが発展するにしたがって、その中のある分野がある種エンジニアリングとかテクノロジー的なくくりを受けて、分離していった。

それがまず箱のいわゆる古典的なオーダーにのっとった形式の場合は、そこに何らかのディビジョンがあって、アーティストとしての建築家と技術者としてのエンジニアが分かれていてもそれほど支障はきたしてこなかった。

箱を作っていたときはそのセパレーションがあっても構わなかったんですけど、今は市販されているようなソフトウェアでいろんな形態ができるようになってきて、非常に危険な時代になってきて、それをそのまま作るようなことだと先ほど話があったように、ビルバオみたいな言われ方をするわけなんですけれども、そういう時代だからこそエンジニアの方からもうちょっと積極的に建築家の方にアプローチしていく必要が非常にある。

例えば、彼はアメリカの東海岸の大学で教えているんですけど、そこでは本当にフランク・ゲーリー的にフォームを作って、これから構造的にこの辺に柱を置こうかという、とにかく必然性のない形態をまず作ってしまうというのが非常に簡単な時代になってしまったので、即刻建築家がこういうものが欲しいというのをエンジニアの方にただ形態として持ってくると高かったりとか、逆に先ほどおっしゃったように最適な解ではないところにまず出発点としてそういうふうになってしまう。ですからもっとこれまで以上にエンジニア側からアプローチして、逆に建築家側ももうちょっとチームプレーヤー的に対等に、お互いの意見をぶつかり合わせて対話しながらものを作っていくというアプローチが必要なんじゃないかと思います。

建築家とエンジニアの関係というのはずっと言われ続けていることなんですけど、デザインチーム、設計側と施工者、ものを作る側の間でも同じことが言えると思います。

【伊東豊雄】

ありがとうございました。私も今日レクチャーを聞きながら、ビルバオをもしバルモンドさんがエンジニアリングされたら、どんなものになったんだろうということを想像していたんですね。恐らくゲーリーの奔放なイメージをバルモンドさんの論理というカルールに乗って形が少し修正が加えられたら、さぞやこれは21世紀の傑作になったんじゃないかなと思いますが、建築というのは非常に開いていくという方向には行ってますけれども、どこかでひとつの秩序を作ることが建築という行為だと思いますので、それをぎりぎりのところでエンジニアリングしているというか、論理化しているのが今日のバルモンドさんのとても刺激的な部分であったというふうに私は思いました。

【佐々木睦朗】

もうちょっと補足して、先生に対する答えなんですけど、さっきインフォーマルの特徴でい

くつか上げてましたよね。ハイブリッドであるとかローカルであるとか、つまりローカルな部分を修正することによって重ね合わせることによって全体をもう一回修正できるんですよ。ですから仮に先生がフリーハンドでひゅーっと書いたとしますよね。それに近い形でアルゴリズムでやるということは十分可能だと、ちょっとそういうふうな誤解、そういうことがいかんと言っているのじゃないということを補足させていただきます。

【伊東豊雄】

はい、ありがとうございました。多分会場の中にもまだ質問されたい方、たくさんおありだと思うんですが、東京へ戻らなくてはいけないという先生もおられまして、4時半までということですので、非常に残念ですけどこれで終わりにさせていただきたいと思います。

この3日間、アートポリスの3回目のイベントということであつたわけですけど、私は3日間がそれぞれ別々のものであつたのではなくて、かなりこの3日の間に共通するものを感じました。

初日に赤瀬川原平さんが藤森さんと家を作るというレクチャーをされて、これは従来の家の造られ方とは全く違った方法で、赤瀬川さんがクライアントとして自分の家を造られたわけで、赤瀬川さんも藤森さんに古い友人であつたからこの木を切りに行こうよ、というところから始めて、その木を削ったり磨いたりする行為を一緒にしながら、家を造るということを考え始め、そして家を造ることに興味を持ちはじめた。そこでどんどん深入りしながら自分の家を考え始めた。

つまり、最初からこういう家を造るというプランがあつて、造つたわけではないということです。その造る、造り方も完全にセルフビルドでもなく、現在あるシステムを半分は使い、半分は自分で造りながらこの家を造つたという話であつた。

実は昨日のシンポジウムも本当にここにおられる方、皆さんに是非聞いていただきたいかつたし、知事にも聞いていただきたいようなシンポジウムだつたと思うんですが、これも今の公共施設は分かりきつたことを分かりきつた方法でやっているわけで、これは全く創造行為とは言えないようなことを繰り返しているんだと思うんですね。それに対して、昨日参加されたパネリストになられた6人のチームの若い建築家の人たちはまだ分からないことを分からない方法で手さぐりして建築ができるかという問題に初めて挑戦したと思うんですね。しかも彼等のエネルギーによって、そのいくつかは建築のプロジェクトになりつつあるということで、これは大変刺激的なことだつたわけです。

今日のバルモンドさんのレクチャーも、先ほど最適解があるのだろうかという、私が質問したのは、その建築を最初から完結してあるひとつのコスモロジーを備えたものとして捉えるのではなくて、開放したものである。だからどちらへ行くかわからない。明日の自分の行き方と同じで、明日は、10年後は、5年後にはどうなっているかわからない。それと同じような論

理で建築を考えていくと、一体どうなっていくのか、もっといろんな可能性があるはずじゃないのかということを、しかしそこにある何かルールを作り出そうという、非常に現代的なお話しだったと思うんですね。

私はこの3日間を通じて、私自身が随分勉強させていただきました。そしてここに参加された方達も何かもう少し建築が自由なもので、生き生きしたものであるべきだということを考えてくださったら、本当にこの3日間は有効な3日間であったと思います。どうもありがとうございました。

展示会

21世紀へのアートポリスストリート展

- 日 時 平成12年11月11日(土)-13日(月)10:00~17:00
- 会 場 熊本市下通りアーケード街(通町~銀座通り)
- 参加者 251,000名

くまもとアートポリス事業の効果や新しい試みである私たちのまちづくり事業の内容をブース展示、コンピュータ映像の放映、スタンプラリー、壁画制作パフォーマンス及び建築模型着彩コンクールなど大人から子供まで興味が持てるような内容を通して、くまもとアートポリスを紹介。

主な内容

(1)オープニングセレモニー

- 日 時 平成12年11月11日(土) 11:00~11:25
- 場 所 下通りアーケード街コア21広場前
- 日 程

主催者挨拶 熊本県土木部長 岡部安水
 テープカット 熊本県土木部長 岡部安水
 熊本県議会議員 藤川隆夫
 熊本市建設局長 松下尚行
 砥用町長 北川浩一郎
 南小国町長 河津修司
 蘇陽町長 後藤恵喜
 湯前町長 吉村光
 苓北町長 田嶋章二
 くまもとアートポリスアドバイザー 堀内清治
 下通繁栄会会長 木下 康
 ブラスバンド演奏パレード 熊本工業高校吹奏楽部



(2)ブース展示及びコンピュータ映像の放映

- 期 間 平成12年11月11日(土)~13日(月) 10:00~17:00
 - 場 所 下通りアーケード街(通町~銀座通り)
 - 内 容
- ・アートポリス参加建造物や地域での活用事例の写真、建築家からのメッセージ、ペーパークラフト等の展示
 - ・私たちのまちづくり事業に参加している湯前町、小国町、砥用町、南小国町、苓北町、蘇陽町のワークショップの成果を紹介
 - ・コンピュータを利用し、コア21広場にしながらアートポリス参加施設や下通りにいるような映像体験(パソコン6台、100インチスクリーン)
 - ・展示ブース数基本3種類/19基、吊り看板18枚
 (うち展示ブース5基は熊本大学、崇城大学、県立大学による制作)



(3)スタンプラリー

日 時 平成12年11月11日(土)~13日(月)10:00~17:00

チェックポイント・県立美術館分館ギャラリー

・コア21広場

・上通郵便局

・下通りアーケード内の6店舗

・ボランティア週間ブース(12日10:00~15:00)

参加景品 風船又はペーパークラフト

地域特産品(湯前町、小国町、砥用町、南小国町、苓北町、蘇陽町の各町につき
先着200名程度に配布)

(4)壁画制作パフォーマンス

日 時 平成12年11月11日(土)11:30~18:00

場 所 上通りアーケード街入口(旧熊日側工事用仮囲い、長さ40m)

制 作 者 松永 壮(日本グラフィックデザイナー協会会員、熊本県美術協会会員)

展示期間 1ヶ月間

(5)建築模型着彩コンクール

日 時 平成12年11月12日(日)13:30~15:00

場 所 下通りアーケード街コア21広場前

参加対象 小学生高学年

審 査 員 佐藤慎也(日本大学理工学部助教授)

松永 壮(日本グラフィックデザイナー協会会員、熊本県美術協会会員)

表 彰 最優秀賞(1点)、優秀賞、参加賞



くまもとアートポリス展

期 間 平成12年10月31日(火)~11月12日(日)

場 所 県立美術館分館「ギャラリー」

来 場 者 3,600名

96年以降に竣工したプロジェクトや私たちのまちづくり事業の成果をパネルや模型で展示。



見学会

実際に建造物に触れることで、アートポリスの理念や成果に対する理解を深めていただくために、県内外はもとより、海外の人も対象にした施設見学会を実施。
各コースで、一カ所はプロジェクト設計者による設計コンセプト等の説明が行われた。

- 期 間 平成12年10月～2月
■ 場 所 熊本県内全域

○10月15日(日)(県内在住者対象)

馬見原橋→清和文楽館・清和物産館→通潤橋→鮎の瀬大橋
説明:大野美代子(鮎の瀬大橋設計者)
参加者:74名



○10月22日(日)(県内在住者対象)

県立農業大学校学生寮→鞠智城→八千代座→県立装飾古墳館→
有明フェリー長洲港ターミナル
説明:石田敏明(有明フェリー長洲港ターミナル設計者)
参加者:69名



○10月29日(日)(県内在住者対象)

っなぎ物産ギャラリー→県立あしきた青少年の家→御立岬→八代市立博物館→
松浜軒→不知火文化プラザ
説明:北川原温(不知火文化プラザ設計者)
参加者:66名



○11月4日(土)～5日(日)(県内在住者対象)

1日目:宇土マリーナハウス→天草工業高校実習棟・体育館→丸尾焼工房→天草空港→
天草大陶芸展(県民文化祭)→内田皿山焼窯元
2日目:牛深ハイヤ大橋・うしぶか海彩館→県民文化祭アートポリスシンポジウム
説明:岡部憲明(牛深ハイヤ大橋設計者)
参加者:71名



○11月5日(日)～6日(月)(県外在住者対象)

1日目:牛深ハイヤ大橋・うしぶか海彩館→県民文化祭アートポリスシンポジウム→祇園橋
2日目:天草工業高校実習棟・体育館→不知火文化プラザ→石匠館→県立農業大学校学生寮
説明:岡部憲明(牛深ハイヤ大橋設計者)
参加者:29名



○11月12日(日)～13日(月)(県外在住者対象)

1日目：清和文楽館・清和物産館→馬見原橋→鮎の瀬大橋→不知火文化プラザ

2日目：県立農業大学校学生寮→国際建築フォーラム

説明：藤森照信(県立農業大学校学生寮設計者)

参加者：24名



●海外(韓国)からの参加 (参加者 計 98名)

○11月5日(日)～6日(月) (韓国/韓南大学)

1日目 八代市立博物館

2日目 県営保田窪第一団地→熊本市営新地団地

○11月12日(日)～14日(火)(海外在住者対象)

1日目：県立装飾古墳館→小国町内施設(木魂館、小国ドームなど)→阿蘇山上施設
(草千里公衆トイレなど)

2日目：アスペクタ→馬見原橋→清和文楽館・清和物産館→国際建築フォーラム→熊本北警察署
→21世紀へのアートポリスストリート展→県立美術館分館

3日目：熊本市営新地団地

説明：石井和紘(清和文楽館・清和物産館設計者)、上田憲二郎(熊本市営新地団地E設計者)

○1月20日(土)～21日(日)(韓国/蔚山市建築家協会会員)

1日目：県営竜蛇平団地→熊本北警察署→熊本北警察署坪井交番→県立美術館分館→
熊本市営新地団地→県立農業大学校学生寮

2日目：八代市立博物館→不知火文化プラザ→三角港フェリーターミナル→漁業取締事務所
→宇土マリーナハウス→白川橋景観整備→熊本市花畑パークトイレ

○2月2日(金)～3日(土)(韓国/韓国建築家協会釜山支部関係者、韓国内大学教授及び学生)

1日目：熊本市営託麻団地→県営竜蛇平団地→県営保田窪第一団地→県営帯山A団地→
八代市立博物館→八代広域行政事務組合消防本部

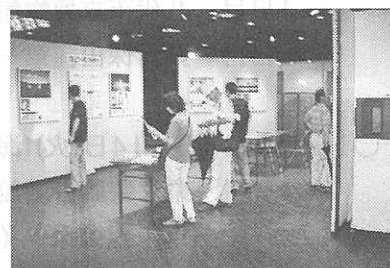
2日目：熊本北警察署→熊本市営新地団地→県立装飾古墳館



パネル・ビデオ展

○熊本北警察署など初期の作品から最新の県立農業大学校学生寮まで幅広く12年間の成果を紹介。

期 間 平成12年9月1日(金)～9月3日(日)
場 所 福岡市天神地下街
来 場 者 1,200名



○天草で開催された県民文化祭の開催期間にあわせ、天草管内のアートポリスプロジェクトを中心に、施設を利用した各地での取り組みも併せて紹介。

期 間 平成12年10月28日(土)～11月5日(日)
場 所 天草空港
来 場 者 1,900名



協賛事業

Towards Totalscape (現代日本建築・都市計画・ランドスケープ展)

主 催 国立オランダ建築博物館

日蘭友好400周年記念事業の一環として開催された建築展。日本の建築と周辺環境の関係をテーマに、58人の建築家による92の作品などが紹介された。

くまもとアートポリスも、長期間にわたる質の高い建造物の創造による地域文化の向上や地域活性化に貢献している点が評価され、国立オランダ建築博物館の要請を受け出展した。

期 間 平成12年10月20日(金)～平成13年1月14日(日)
場 所 国立オランダ建築博物館(オランダ・ロッテルダム)
来場者 30,000名



アートポリス展

主 催 第13回熊本県民文化祭ミレニアム天草実行委員会

天草地域のアートポリス参加プロジェクトを中心にパネルやコンピュータを用いてアートポリスを紹介。

期 間 平成12年11月1日(水)～11月5日(日)
場 所 うしぶか海彩館
来場者 310名



アートポリスシンポジウム

主 催 第13回熊本県民文化祭ミレニアム天草実行委員会

アートポリス参加建築家等(岡部憲明氏、三浦洋一氏、大野美代子氏、久野啓介氏)を招いて「自然・景観と橋の文化」をテーマにシンポジウムを開催。

日 時 平成12年11月5日(日)13:30～16:00
場 所 牛深市総合センター
来場者 700名



私たちのまちづくり展

主 催 湯前町+私たちのまちづくり実行委員会、小国町、砥用町+砥用町文化協会、
南小国町、苓北町、蘇陽町+馬見原まちづくり協議会

私たちのまちづくり事業に参加した6町で、ワークショップを通して導き出された成果が
パネルや模型などを用いて住民に発表された。

日 時 平成12年11月5日(日)
場 所 湯前町農村環境改善センター
来場者 60名



(湯前町)

日 時 平成12年11月3日(金)
場 所 小国町商工会館
来場者 30名



(小国町)

日 時 平成12年11月3日(金)
場 所 砥用勤労者体育センター
来場者 400名



(砥用町)

日 時 平成13年2月4日(日)
場 所 南小国町杉田団地集会堂
来場者 30名



(南小国町)

日 時 平成12年11月6日(月)
場 所 苓北町役場
来場者 20名



(苓北町)

日 時 平成12年11月5日(日)
場 所 蘇陽町馬見原公民館
来場者 80名



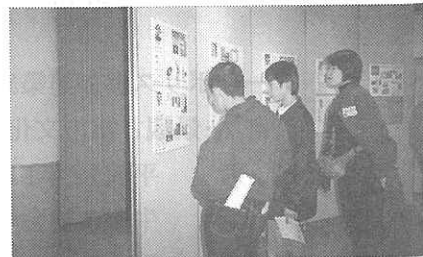
(蘇陽町)

小さなモノから大きなコトまでKD21し・ご・と展

主 催 KD21

幅広いデザインの世界を会員の代表的作品を通して紹介。

期 間 平成12年11月8日(水)~13日(月)
場 所 上通郵便局「プラザU」(熊本市)
来場者 200名



21世紀への遺産「熊本の近代建築」

主 催 (社)熊本県建築士会

熊本県内に残る優れた近代建築をどう後世に残していくかというテーマでシンポジウムを開催。

日 時 平成12年11月10日(金)18:00～

場 所 同仁堂スタジオライフ(熊本市)

来場者 150名



アートポリス観て、聞いて、触って、感じる… ウォッチング&トーク

主 催 KD21

小中学生を中心に熊本市中心街のアートポリスプロジェクト等の見学及びディスカッションを実施。

日 時 平成12年11月12日(日)13:00～16:00

場 所 熊本市花畑パークトイレ、熊本城、県立美術館分館、上通郵便局「プラザU」、熊本北警察署

参加者 21名



住宅のうつりかわりと住宅作品展

主 催 (社)熊本県建築士事務所協会

古代からの住宅の変遷とそれにともなう住まいの変化をパネル等で紹介。

期 間 平成12年11月14日(火)～19日(日)

場 所 県立美術館分館「ギャラリー」

来場者 1,250名



熊本における現代建築展

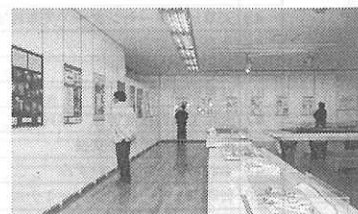
主 催 (社)熊本県建築士事務所協会

会員が手がけた作品をパネルや模型を使い紹介。

期 間 平成12年11月21日(火)～26日(日)

場 所 県立美術館分館「ギャラリー」

来場者 1,710名



JIA熊本建築家の会作品展

主 催 (社)日本建築家協会九州支部熊本建築家の会

会員19名が手がけた公共施設や個人の住宅をパネルや模型で紹介。

期 間 平成12年11月28日(火)～12月3日(日)

場 所 県立美術館分館「ギャラリー」

来場者 300名



くまもとアートポリス参加プロジェクト一覧 (2001.2.28現在)

No.	名 称	進捗状況	竣工	事業主体	設 計
1	熊本北警察署	竣工	9011	県警・会計課	篠原 一男+太宏設計事務所
2	県営保田窪第一団地	竣工	9108	県・住宅課	山本 理顕
3	加久藤トンネル換気所	竣工	8910	県・道路建設課	小山 明+パシフィックコンサルタント
4	三角港フェリーターミナル	竣工	9002	県・港湾課	葉 祥榮
5	八代市立博物館 未来の森ミュージアム	竣工	9103	八代市	伊東 豊雄
6	熊本市花畑パークトイレ	竣工	8910	熊本市	大塚 豊一
7	熊本市上江津湖畔トイレ	竣工	8905	熊本市	日田 光
8	熊本市営新地団地A	竣工	9105	熊本市	早川 邦彦
9	熊本市営新地団地B	竣工	9203	熊本市	緒方 理一郎
10	熊本市営新地団地C	竣工	9310	熊本市	富永 眞
11	熊本市営新地団地D	竣工	9506	熊本市	西岡 弘
12	熊本市営新地団地E	竣工	9506	熊本市	上田 憲二郎
13	県道橋景観整備(基礎調査)	完了	----	県・道路維持課	倉俣 史朗+高木富士川計画事務所
14	熊本市営託産団地	竣工	9404	熊本市	坂本 一成+長谷川 逸子+松永 安光
15	光のまちづくり	構想完了	----	山鹿市	岩崎 敬+瀬口 英徳
16	牛深ハイヤ大橋	竣工	9708	県・漁港課	レンゾ・ピアノ+ピーター・ライス+岡部 憲明+マエダ
17	県営帯山A団地(公開コンペ)	竣工	9203	県・住宅課	新納 至門(コンペ登録:272、応募:94)
18	玉名市文化施設構想	構想完了	----	玉名市	豊田 文生
19	湯の香橋	竣工	9103	芦北町	岸 和郎
20	清和文楽館	竣工	9203	清和村	石井 和敏
21	県立芸術古墳館	竣工	9204	県・教育庁文化課	安藤 忠雄
22	球磨工業高校 伝統建築コース加工組立棟	竣工	9103	県・教育庁施設課	象設計集団
23	鮎の瀬大橋	竣工	9907	県・農地建設課	大野 美代子+中央技術コンサルタンツ
24	公園ファニチャーデザイン同整備マニュアル	完了	----	県・都市計画課	沖 健次+東京ランドスケープ研究所
25	松島町合津終末処理場 管理棟	竣工	9203	松島町	齊藤 宏
26	石打ダム管理所	竣工	9102	県・河川課	青木 茂
27	県営新渡鹿団地	竣工	9303	県・住宅課	小宮山 昭
28	大津町第二庁舎・町民交流施設	設計完了	----	大津町	鈴木 了二
29	玉名天望館	竣工	9209	玉名市	高崎 正治
30	大甲橋景観整備	設計完了	----	県・道路維持課	倉俣 史朗
31	草地畜産研究所畜舎	竣工	9209	県・農業研究機関整備室	トム・ヘネガン+インガ・ダグフィンスドッター+桜樹会・古川建築事務所
32	再春館レディースレジデンス	竣工	9107	(株)再春館製菓所	妹島 和世
33	県立美術館分館	竣工	9210	県・教育庁文化課	エリアス・トーレス+ホセ・A・M・ラベニャ+大和設計
34	湯前まなか美術館・公民館	竣工	9211	湯前町	桂 英昭
35	県営竜蛇平団地	竣工	9402	県・住宅課	元倉 眞尋
36	つなぎ物産ギャラリー	竣工	9205	津奈木町	北山 孝二郎
37	教会の見えるチャペルの鐘展望公園	竣工	9303	河浦町	梅田 正徳+スペースデザイン設計事務所
38	花の温泉館	竣工	9311	産山村	ワークショップ
39	TOTO AQUAPIT ASO (公共トイレ)	竣工	9203	東陶機器(株)	木島 安史
40	白川橋景観整備	竣工	9211	県・道路維持課	藤江 和子
41	杖立橋+Pホール	竣工	9603	小国町	新井 清一+シダ橋設計センター
42	石打ダム資料館	竣工	9303	県・河川課+三角町	入江 経一
43	天草ビジターセンター・天草展望休憩所	竣工	9407	県・観光振興課+松島町	古谷 誠章+中川建築設計事務所
44	うしぶか海彩館	竣工	9703	牛深市	内藤 廣
45	不知火文化プラザ	竣工	9904	不知火町	北川原 温+伊藤建築事務所
46	馬見原橋	竣工	9506	蘇陽町	青木 淳+中央技術コンサルタンツ
47	天草工業高校実習棟・体育館	竣工	9902	県・教育庁施設課	室伏 次郎+SDA建築設計事務所
48	熊本北警察署坪井交番	竣工	9503	県警・会計課	マニエル・タルディッツ+加茂 紀和子
49	ふれあいセンターいずみ	竣工	9703	泉村	武田 光史+ロゴス設計同人
50	有明フェリー長州港ターミナル	竣工	9603	有明海自動車航送船組合	石田 敏明
51	荒尾警察署長州交番	竣工	9603	県警・会計課	塚本 政利+設計機構ワークス
52	県立あしきた青少年の家	竣工	9806	県・教育庁社会教育課	エリア・ゼンゲリス+エレニ・ジガンテス+鈴木了二+島村建築設計事務所
53	草千里公衆トイレ	竣工	9804	県・観光振興課	塚本 由晴+齊藤百樹建築設計事務所
54	宇土マリーナハウス	竣工	9808	宇土市	吉松 秀樹
55	阿蘇・散居園 (公開コンペ)	竣工	9803	阿蘇町	堀 正人(応募:167点)
56	漁業取締事務所	竣工	9802	県・漁政課	小村 健治
57	水前寺江津湖公園管理棟	竣工	9909	県・都市計画課	牛田 英作+キャサリン・フィンドレイ
58	鹿北町アート・プロジェクト(公開コンペ)	工事中		鹿北町	山田 良+小野田 綾子 (コンペ終了 応募:268点)
59	県立農業大学校学生寮	竣工	0003	県・経営普及課	藤森 照信+入江 雅昭+柴田 真秀+西山 英夫
60	富岡園地公衆トイレ(公開エスキスコンペ)	竣工	9904	県・自然保護課	松本健志+A・I・R(応募:167点)
61	氷川ダム管理所	工事中		県・河川課	野中 輝夫
62	一の宮警察署内牧交番	竣工	0003	県警・会計課	中尾 寛+岩佐設計
63	八代市立高田あけぼの保育園	工事中		八代市	みかんぐみ
64	南小国町菅杉田団地・矢津田団地	設計中		南小国町	片山和俊+川崎設計事務所+D・K設計室
65	砥用町文化交流センター	工事中		砥用町	八束はじめ
66	文楽邑道の駅公衆トイレ (公開コンペ)	工事中		清和村	小村 健治 (応募:44点)
67	西合志町保健福祉センター	設計中		西合志町	今村雅樹+田尻設計事務所
68	苓北町多目的集会所施設	設計中		苓北町	阿部仁史+小野田泰明

○竣工:54件/工事中:5件/設計中:3件/参加決定:0件/構想完了等6件/

アートポリスプロジェクト受賞一覧

対象事業等	受賞年	賞名称	受賞者
熊本北警察署	1 1991	全国警察施設設計コンクール企画賞	熊本県警察本部
	2 1993	アーキテクチャー・オブ・ザ・イヤー	篠原一男
八代市立博物館 未来の森ミュージアム	3 1991	くまもと景観賞	建築主、設計者、施工者
	4 1992	毎日芸術賞	伊東豊雄
	5 1993	第34回建築業協会賞(BCS賞)	八代市、伊東豊雄、(株)竹中工務店+和久田建設(株)+(有)米本工務店
	6 1993	アーキテクチャー・オブ・ザ・イヤー	設計者
	7 1997	くまもと景観賞「100回記念大賞」	建築主、設計者、施工者
	8 1998	公共建築100選(建設省50周年記念)	
熊本市花畑パークビル	9 1990	グッド・トレッド10	事業主
	10 1991	公共の色彩賞・環境色彩10選	設計者
熊本市営新地団地A	11 1992	日本文化デザイン賞	設計者
	12 1994	日本建築学会賞	
熊本市営託麻団地	13 1995	第7回住宅月間功労者表彰建設省住宅局長表彰	事業主
	14 1996	日本建築学会作品選集	設計者
牛深ハイヤ大橋	15 1998	日本土木学会田中賞	-----
	16 1998	照明普及賞(社)日本照明学会九州支部)	事業主
県営帯山A団地	17 1992	全建賞(全日本建設技術協会)	事業主
湯の香橋	18 1991	くまもと景観賞テーマ賞	建築主、設計者、施工者
	19 1993	いらか賞	設計者
清和文楽館	20 1994	林野庁長官賞	事業主
	21 1994	くまもと景観賞	建築主、設計者、施工者
	22 1995	照明普及賞(優秀照明施設賞)	事業主
	23 1998	公共建築賞・特別賞	建築主、設計者、施工者
鮎の瀬大橋	24 1999	くまもと景観賞/奨励賞	建築主、設計者、施工者
	25 2000	グッドデザイン賞 「グランドデザイン賞」	設計者
玉名天望館	26 1995	日本建築学会作品選集	設計者
熊本県草地畜産研究所	27 1994	日本建築学会賞	トム・ヘン・ソング・タ・グ・フ・イ・ス・タ・ク・タ・古川裕久
	28 1994	グッド・デザイン賞(施設選定(第1号))	-----
再春館レイス・デザインズ	29 1992	新日本建築家協会新人賞	設計者
	30 1995	アジア太平洋デザイン賞	
県立美術館分館	31 1993	照明普及賞(照明学会九州支部)	県立美術館長
	32 1995	BELCA賞	建築主、設計者、施工者
県営竜蛇平団地	33 1995	日本建築学会賞	設計者
TOTO AQUAPIT ASO	34 1992	グッド・トレッド10	事業主
白川橋景観整備	35 1994	照明普及賞(照明学会九州支部)	設計者
石打ダム資料館	36 1994	第4回松井源吾賞	今川憲英(構造設計)
	37 1994	アーキテクチャー・オブ・ザ・イヤー	
	38 1995	日本建築学会作品選集	設計者
天草ヒル・センター・天草展望休憩所	39 1996	日本建築学会作品選集	設計者
うしぶか海彩館	40 1997	くまもと景観賞/テーマ賞「にぎわいのある景観」	建築主、設計者、施工者
不知火文化プラザ	41 1999	くまもと景観賞/奨励賞	建築主、設計者、施工者
馬見原橋	42 1995	くまもと景観賞/さわやかまちかど賞	建築主、設計者、施工者
ふれあいセンターいずみ	43 1998	日本建築学会賞	武田光史
	44 1997	くまもと景観賞/景観奨励賞	建築主、設計者、施工者
有明フェリー長洲港ターミナル	45 1997	日本建築士会連合会賞優秀賞	設計者
	46 1999	日本建築学会作品選集	設計者
宇土マリーナハウス	47 1999	日本建築家協会新人賞	設計者
くまもとアートポリスコミSSIONナー	48 1993	日本文化デザイン賞大賞	磯崎新 (コミSSIONナー: '88-97)
	49 1993	日本建築学会文化賞	
くまもとアートポリス事業	50 1995	建設事業イノベーション 優秀賞 (全日本建設技術協会)	熊本県
* 私たちのまちづくり事業	51 2000	対話型行政推進賞	熊本県 (事業主体)、湯前町、小国町、砥用町、南小国町、苓北町、蘇陽町 (参加市町村)

くまもとアートポリス2000実行委員会会則

第1章 総則

(名称)

第1条 この団体は、くまもとアートポリス2000実行委員会(以下「本会」という。)という。

(事務所)

第2条 本会の事務所は、熊本市に置く。

(目的)

第3条 本会は、くまもとアートポリス参加作品はもとより、熊本の歴史、風土の中で蓄積されてきた優れた建造物をはじめ、私たちのまちづくり事業の成果や熊本の建築文化等を広く国の内外に紹介し、熊本ならではの新しい生活文化創造を目指す「くまもとアートポリス2000」の実施を目的とする。

(業務)

第4条 本会は、前条の目的を達成するため、次のことを行う。

- (1)くまもとアートポリス2000の計画に関すること。
- (2)くまもとアートポリス2000の開催準備に関すること。
- (3)くまもとアートポリス2000の実施運営に関すること。
- (4)その他、本会の目的達成に必要な事業に関すること。

第2章 役員等

(役員の種別及び選任)

第5条 本会には、次の役員を置く。

会長1名
副会長3名
理事30名程度
監事1名

- 2 会長は熊本県知事とする。
- 3 副会長は、くまもとアートポリスコミッショナー、くまもとアートポリスバイスコミッショナー及びくまもとアートポリスアドバイザーとする。
- 4 会長、副会長以外の理事及び監事は、会長が委嘱する。
- 5 理事及び監事は、相互に兼ねることはできない。

(役員の職務)

第6条 会長は、本会を代表し、会務を総括する。

- 2 副会長は、会長を補佐し、会長に事故があるとき又は会長が欠けたときは、その職務を代行する。
- 3 理事は、理事会を構成し、会務の執行を決定する。
- 4 監事は、本会の業務執行状況を監査し、理事会に報告する。

(任期)

第7条 会長、副会長、理事及び監事(以下「理事等」という)の任期は、本会の目的を達成するまでとする。ただし、理事等が委嘱時におけるそれぞれの機関及び団体の役職を離れたときは、会長は当該理事等を解職し、解職された理事等の後任の役職の者に、新たに理事等を委嘱する。

第3章 理事会

(構成)

第8条 理事会は、会長、副会長及び理事をもって構成する。また、理事が理事会に出席できない場合は、理事が定める代理人を含めて理事会を構成することができるものとする。

(機能)

第9条 理事会は、この会則に定めるもののほか次の事項を議決する。

- (1)事業計画の決定
- (2)事業報告の承認
- (3)その他、本会の運営に関する重要な事項

(召集)

第10条 理事会は、会長が召集する。

(議長)

第11条 理事会の議長は、会長がこれに当たる。

(議決)

第12条 理事会の議決は、理事会構成員の総数の半数以上が出席する理事会において、出席者の過半数の同意をもって決する。ただし、可否同数の場合は議長の決するところによる。

第4章 専門部会

第13条 本会の専門的事項について審議するために、専門部会を置くことができる。

- 2 専門部会に関し必要な事項は、会長が別に定める。

第5章 会計

(経費)

第14条 本会の経費は、負担金、寄付金その他の収入をもって充てる。

(会計年度)

第15条 本会の会計年度は、毎年4月1日に始まり、翌年3月31日をもって充てる。

- 2 会計に関し必要な事項は、会長が定めるものの他、熊本県の財務に関する諸規則の例による。

(予算及び決算)

第16条 収支予算は、理事会の議決を経て定め、収支決算は、監事の監査を経て理事会の承認を得なければならない。

第6章 事務局

第17条 本会の事務を処理するために事務局を熊本県土木部建築課内に置く。

- 2 事務局に関し必要な事項は、会長が別に定める。

第7章 雑則

(解散)

第18条 本会は、その目的が達成されたときに解散する。

(運営規則)

第19条 この会則に定めのあるもののほか、実行委員会の運営に関し必要な規則は、会長が定める。

付則

この会則は、平成12年2月24日から施行する。

くまもとアートポリス2000実行委員会

平成13年3月現在

職	所属名及び職名	氏名()は前任者
会長	熊本県知事	潮谷 義子(福島 譲二)
副会長	くまもとアートポリスコミッショナー くまもとアートポリスバイスコミッショナー くまもとアートポリスアドバイザー	高橋 訥一 伊東 豊雄 堀内 清治
理事	熊本県議会建設常任委員会委員長 熊本市長 砥用町長 南小国町長 小国町長 蘇陽町長 湯前町長 苓北町長 熊本県市長会会長 熊本県町村会会長 熊本県文化協会会長 熊本経済同友会代表幹事 熊本県商店街振興組合連合会会長 (社)熊本県観光連盟会長 (福)熊本県社会福祉協議会会長 (社)日本建築学会九州支部長 (社)土木学会西部支部長 (社)熊本県建設業協会会長 (社)熊本県建築士会会長 (社)熊本県建築士事務所協会会長 (株)熊本日日新聞社代表取締役社長 日本放送協会熊本放送局局長 (株)熊本放送代表取締役社長 (株)テレビ熊本代表取締役社長 (株)熊本県民テレビ代表取締役社長 熊本朝日放送(株)代表取締役社長 (株)エフエム中九州代表取締役社長 アートポリスを考える会代表幹事 熊本県教育長 熊本県企画開発部長 熊本県土木部長	坂本 哲志 三角 保之 北川 浩一郎 河津 修司 宮崎 暢俊 後藤 恵喜 吉村 光 田嶋 章二 三角 保之 冨永 清次 安永 落子(三浦 洋一) 稲垣 精一 布田 龍吉 田上 良輔(岡 陽一) 冨永 清次(福島 譲二) 常岡 稔 西田 行宏(藤井 利治) 平川 忠継 右田 健兒 八木 龍平 伊豆 英一 葉山 完治 妹尾 義徳 河津 龍介 松村 準平 山本 博昭 岩井 宏一郎(長谷川 孝道) 八木 龍平 田中 力男(佐々木 正典) 中江 元哉 岡部 安水(島田 健一)
監事	熊本県出納局長	吉田 隆紀(伊藤 晴俊)

くまもとアートポリス2000実行委員会専門部会

部会名	職	氏名	所属名
展示	部会長	福島 正継	(社)熊本県建築士事務所協会
		柏木 正文	熊本市建設局建築課
		佐藤 慎也	日本大学理工学部
		小路 和彦	(社)熊本県設備設計事務所協会
		長江 浩史	熊本市下通繁栄会
		星野 裕司	熊本大学工学部
		本間 里見	熊本大学工学部
		松永 壮	松永壮デザイン事務所
シンポジウム	部会長	山田 穰	九州東海大学工学部
		入江 雅昭	(社)熊本県建築士会
		植田 宏	熊本大学工学部
		小嶋 隆	熊本青年会議所
		西郷 正浩	崇城大学工学部
		坂口 秀樹	(社)熊本県建設業協会
		柴田 真秀	(社)日本建築家協会
		島村 徹	アートポリスを考える会
		松下 純一郎	熊本日新聞社
		米村 祐一	熊本青年会議所

主催：くまもとアートポリス2000実行委員会

後援：建設省 自治省 (社)日本建築学会 (社)土木学会 (社)日本建築士会連合会

(社)日本建築士事務所協会連合会 (社)日本建築家協会

(社)全国建設業協会 (財)日本建築センター (社)建築業協会

(社)全日本建設技術協会 (社)公共建築協会

協力：熊本大学 熊本県立大学 九州東海大学 崇城大学 下通繁栄会

