

## 『スロウテクチャ』

講師：遠藤秀平(遠藤秀平建築事務所)

コメンテーター：大坪秀明(都市デザイン委員会委員)

大阪で独立し今年で15年ぐらいになる。最初は無意識下の疑問を解きほぐす形で仕事を進めてきたが、最近ようやく自分のしようとしていることが少し見えてきた。

2000年のオルレアン(仏)でのアーキエラポという若手建築家のデザイン会議における一番のテーマは『グローバルリズム』であった。以前からマクドナルドがヨーロッパに進出し、古い街並みの中にたくさん入り込んできたので、ヨーロッパの建築家達からは「各都市のアイデンティティーが壊される」とアメリカのグローバルリズムに批判的意見が出た。しかし旧来の社会を守るほど世界は閉鎖的でなく、我々は日常インターネットを使い飛行機でどどん人が行き交う様に非常に開放性の高い状態が片方にあり、マクドナルドと言え排除できる訳でない。またなぜ排除する必要があるのかという問題もそこにはある。マクドナルドを象徴するのはMのマークの黄色い看板と、もう一つはその地域ではいつでもどこでも均質な味と値段で売っていることである。アメリカという広い国でどこで食べても同じ味・サービス・金額で、一つの均質性をサービスの大前提にしている。実はグローバルリズムはその延長上に、経済の資本主義の延長上にあると思う。それが我々の社会を豊かにしてくれるならば排除する必要はないが、一方で地域に根ざしてきた文化を壊してしまう恐れがある。そこにグローバルリズムに対するローカリズムが出てくると、その時の議論を振り返りながら思っている。

その頃、ヨーロッパでスローフーズが話題となっていた。あれから2年程経ち日本で今流行っているが、我が国では「いわゆる地域性のあるものが良い」という側面だけが強くなっているようだ。本来その背景はグローバルリズムとローカリズムのせめぎ合い、と言うか自分の生活のポジションあるいは価値観をどこに置くのかという非常に重要な問題があるのだが、その視点が抜けている気がする。その時の「スロー」とは、簡単に言うと均一化する社会に対して多様性というものをどこに求め、如何に守っていくのか？あるいは自分がどのように実践していくのか？がその言葉に象徴されることだった。そんな観点から私が日頃やっている仕事について語りたい。全体を流れるテーマとして「スローテクチャー」としているが、私の意識にあるのはいつも「均一

性」と「多様性」という建築あるいはそれ以外の分野でもよく使われる言葉だ。技術という非常に均一な方向性を持っているものと、常に多様性を出したいという建築を造る側の意識とが、如何にせめぎ合って実現化していくかが建築家サイドのテーマであり、私自身の大きなテーマでもある。もう一点は、非常に社会がグローバル化しているので、日本の中だけで考えている時代ではなく、対アメリカ・ヨーロッパあるいはそれ以外の国、あるいは最近では中国との関係といった、まさに非常に国際的な関係が激動している中で各自のポジションをどう考えていくのかが重要なテーマ、あるいは意識ではないのかと常に考えている。

まずはその様な問題意識から大阪市内の看板を取り上げた。看板のあり方を、まずは非常に即物的な看板で単純な情報のみを出しているものから、レベル2・レベル3・レベル4にいくにしたがって、それ以外の要素を絡めながら人々の欲望を喚起するというような複雑なものまであるのではないかという事で、それをサンプリングし分類してみた。

レベル1：歯医者看板は単に名前だけで自己の一部を証明している。また『各種定食600円』と600円だけ目立つように赤を入れているが、2~3ぐらいの要素で成り立っているものをレベル1ぐらいと設定している。『げんこつラーメンがついています』も単純な看板で、内容は名前と値段、色は2種類である。『喫茶軽食』は青色とそれから名前、中身を表している。『古美術』では、まったく古美術のイメージを出しておらず、白に黒で書いてある単純なもの。『たばこ・鈴木』はたばこを売っている鈴木さんだろうが、これも単純だ。『皮膚科』という色がちょっと出ているが単純なものだ。『パンク』赤を使っているところが多少危険なり、目立ち目に入りやすいということだろう。

レベル2：『虎の子ホーム』は黄色と黒でちょっと虎というビジュアルイメージを出している。『くすり』まさにカプセルのビジュアルを使いながら薬を表現している。『はんこ』も見たままですが、徐々にビジュアルの要素が増えている。『占い』はまさに白と黒によって神聖さ、占いの空間イメージを出している。『花と盆栽』は花=植物なので緑という非常に単純な構成だが、色を

使うことにより伝える内容を増やしている。次の例は赤でちょっと危険を知らせている。これは文字情報をビジュアルで、なんとなく動きがありなんか元気そうだというメッセージをだしている。

レベル3：電気仕掛けで赤・黄色にピカピカ光って注目を引きメッセージを強く出し、人々の目を引こうとしている。また別の例は魚の絵を書いて具体的にメッセージを出そうとしている。『くまのプーさん』では喫茶とプーさんとはあまり関係がないが、プーさんという誰もが知っているイメージを使っている。次の例は言葉による肉付けで、『衝撃の』という言葉が1つ入っています。直接的な言葉だが、これを使ってメッセージを強めようとしている。『金龍のラーメン屋』は龍というものをイメージ・ビジュアルとして使い、強く出している。『お湯』お風呂屋さんで、ここではお湯のマークを使っている。『楽器屋』さんでは楽器そのものがビジュアル・絵として出ている。

レベル4：レベル4になるとイメージは、すでに社会的に流通して共通認識となっているものを使いながらメッセージを出す様に使われる。ところがその看板自体がすでに一般社会に流通してしまって、表示物特有のメッセージではなくなっているところが少し微妙な看板になっている。『かに道楽』では有名な動くカニがすでにこれだけで単独のイメージとして独立しており、良し悪しは別にして、社会・街にとって非常に装飾的要素になっている。看板から街の装飾に変わっていった状態である。次も『キリン』という誰もが知っているブランドを利用し、なおかつこのキリンの看板自身は、社会性のある看板として広がりを持ってメッセージを出す。『食い倒れ』の人形も同じで、なぜこの人形が食い倒れであるか誰も知らないが、認知されて路上の装飾物の一つになっている。戎橋の『グリコ』の看板、左右にある看板も同じだが、これを見てここに行こうという訳ではない。もちろん人を呼び寄せるためのものではないが、一つの広がりのある社会的な装飾性を持ったものになっている。

ここまでは看板だったが、日本の街を見るとこのような看板が比較的多い。なぜ看板が多いのか？ヨーロッパよりも中国や香港などアジア地域に看板は多い。これは個人的見解だが、装飾あるいは看板というものを我々は固定的に考えないのではないかと思う。我々を取り巻く色々な要素を常に入れ替えていく。交換性が高いと自分では呼んでいるのだが、固定したものではなく、交換

性の高い情報提供装置と認識をする場合がわれわれは多いと考えている。

今度はその『ねた』を多く集めてみた。スライドはまさに寿司の『ねた』だが…。寿司という食の形式は握られた米の上に乗せる色々な『ねた』が変わる。『ねた』が変わることにより食べ物としてのバリエーションがたくさんあることになる。固定された形式と装飾性というか、表現としての多様性が現れている。直接看板に結びつくわけではないが、多様な可変性が見受けられるパターンである。

可変性を空間的に考えてみると、身近なもので『屏風』がある。日常的に和室を活用しない限りそんなに目にすることはないが、体育館や会議の演台の後ろに立てたりする。『屏風』はたたんであちこちにすぐ移動でき、セットすることにより空間の質を変えていく。一つの簡易な可変性がみられる空間的事例だと思う。少し飛躍するが、可変性の代表的な事例に『伊勢神宮』がある。さまざまな理由が述べられているが、これは江戸時代以降、式年遷宮で建て替えられるようになった。固定せずに記号と言ってしまってもかまわないと思うが、ある記号を入れ替えて空間づくりをしていく典型的な事例ではないかと思う。工事現場の神事では、地鎮祭・上棟式などだが、これも非常に簡易に「ちょっと来て頂戴」と言うとすぐ神様がここに降りてきてくれる非常に手短な可変性がある。和室を見てみるとこれに近いのだが、日常持っている『ふすま』を開閉することにより、その場の空間が変わる。それも奥のほうまで繋がって行ったり、どこかで閉めると一まとまりの空間になる。非常に変化しやすい。『座布団』のおもしろいところは、誰かが座っていたものを別のお客さんに出すとか、場面を変えるときに表裏をひっくり返す。そうすることで次は違う場面になり、空間・状況が入れ替わってしまう装置になっている。これも非常に簡易にその場の空間性・質を変えてしまう方法ではないかと思う。

『スローテクチャー醒ヶ井』というプロジェクトは今年の春竣工した。場所は滋賀県の醒ヶ井駅。駅前に非常に細長い敷地があり、そこに地域の複合施設として計画したものだ。ここでは、「今までにあった可変性のある部分と余り変わらない部分とを建築の中で考えられないだろうか。それも一平面ではなく、いくつかのレイヤーで可変部分と不変部分を重ね合わせながら考えていけないだろうか」ということを意識的に試みた。1階が比較的オープンになっており、今の状態は下の階はいる

いろいろなショップが来たり、いろんな人が入り込んだり自由に変化をしながら使っている。二階は会議室と実習室で比較的動かない部屋が入っている。一層目と二層目に分けて、変化するものとそうでないものを設定した。この建物は外壁が非常に特徴的で、『コールテン鋼』=仕上げをしない鉄板を使っている。これは表面にさびを発生させ、安定さびを使ってそれ以上さびを進行させないというものだ。気象条件によってはどんどん進行する場合もあり、平面の屋根上で使用するには危険な場合が多い。駅の広場側から見ると、下階がオープンになっており、今は花やいろんなものが置かれて市場みたいになり看板も沢山取り付いている。ただし上の部分は変わっていない。但し変化しない部分も、人為的变化はないが、自然の状態によりこのさびがじわじわと変化していく。固定された状態と変化する状態、人為による変化と自然・時間による変化が二層に重なるという考え方をしている。この施設は地域の特産品の販売などをやっている。奥のほうにはレストランがあり、地元の人が直接運営していて、いろんな地元の食べ物を出すといった場所になっている。二階は通路で全体が連続する状態になっており、いったん中から外へ出てまた中に入り込む。柱・建物だけの即物的状態と、それに対していろんなメッセージを出し装飾化したいという片一方の欲望があり、そこには常に幅があると思うがその両方をミックスしている状態がある種の楽しさになるのではないだろうか。

この後に説明する私の仕事のためにごくごく当たり前のヨーロッパの建築について考えることにする。日本とヨーロッパの違いは基本的には歴史にあると思っている。基本となっているエジプトのピラミッドの後に、シンメトリーの建築が出てくるが、石でできているので非常に重力の影響が強くなる為にシンメトリーでない安定せず、地震でなくとも壊れてしまう。こうしたことがヨーロッパの建築の考え方を非常に強く方向付けたのではないだろうかと考えている。近年になって全てもシンメトリーでできている。19世紀ぐらいになると鉄が出てくるが、やはり3000年以上も石と格闘してきた背景はそう簡単に変わらず、鉄が出てきても非常にシンメトリーなものになっている。エッフェル塔も同じで、表現的なものや少し崩れている部分もあるがやはり基本はシンメトリーである。

バウハウスの校舎の建物は、シンメトリーというよりは鉄の少し違う使われ方の事例だが、躯体はコンクリート

でできているながら鉄・ガラスを前面の材料として使うということで、石の表情とは少し異なる事例である。

コルビジェのサボア邸は一階がガラスとスチールなどが使われる事で、若干シンメトリーが崩れているが、一部はシンメトリーになっているわけで、これは過渡期ではなしに違う要素が混じっているが、シンメトリーな方向性が強いのではないかと思う。

同じ時代のペレーの教会はコンクリートの本格的な建築で、石と違いコンクリートは非常に可塑性がある、あるいは自由の利く材料を手に入れたにもかかわらず、シンメトリー性はなかなか彼等には壊せないということがいえる。

時代が前後するが、ペーレンスが設計したベルリンのAEGの工場もスチールでできた工場であるにもかかわらず、パルテノン神殿のような非常にクラシックな三層構成を採用している。基壇・柱・屋根、ペディメントが乗っておりなおかつシンメトリー。自由の効くはずの鉄を使っているにもかかわらず石の伝統そのままにクラシズムの考え方で作っていると思われ、近代のイメージを出してはいるが、やはり連続と続いてきたヨーロッパの延長上のものだと改めて思う。

シカゴのバリティー社のオフィスビルは、初期のころでできたガラスと鉄によるカーテンウォールのビルだが、やはり表情が均質性を持っておりシンメトリカルで三層構成。また違った側面としてミースの作品もあるが、よく見ると基本的に伝統的な構成は外していない。基壇・柱に代わるもの・屋根があってペディメントが乗っておりシンメトリーである。そこにアイデンティティー、考え方がどうしても見えてくるのだと思う。これに対して思うのは、日本人のアイデンティティーとはいったいなんだろう？ヨーロッパ人と同じように背広を着て靴を履いて、ステーキやスパゲティを食べたりしている。だけど違う部分もあり、それは何だろう？といつも気になる。

ロンドンにあるロイズ本社ビルは少しシンメトリーを意図的に崩している。イギリス、ロンドンが持っているババリアンゴシックの影響が少しあるのかと思う。ヨーロッパだからといって全てが必ずしもそうではないという意味だ。ただし香港の香港・上海銀行などは逆にシンメトリーになっていく。もちろん構造の問題はある。重力が働いているわけだから、非常に重いものを左右不均等に作ると安定性が壊れるということはある。構造と構成は基本的には一致するほうが安定する。しかし見え

てくる表情がそのまま構造を表現しているかどうかは怪しいものがある。梯子状のペア柱は構造的な部分だが、エレベーターの塔には基本的に構造的性はない。しかしこれは比較的構造的性を強く表現している。

簡単な竹みみたいなもので覆いができていて、その下で日向ぼっこをしているとする。構造物は石ではなく非常に全体が軽い。竹がどこにあっても可変性の効く成り立ちをしている。重さというものは不可変なもので、軽さというものは非常に可変性があり、それが開放性にもつながっているのだと思う。前述の、我々に何ができるのか？という疑問に対し、こういった意識、日常的に軽さを感じられる意識の延長上で、建築や街が考えられると少し違ったものもできるのではないかとも思っている。

認識や考え方の違い。柏餅など、我々の身の回りにある和風の食べ物はなんとなく一まとめにくるんでしまう・包みこむものが多いのではないか。中華ちまきは、日本のものにもこれに近いものはあるが、帯状のもので一まとめにくるんで中に何かおいしいものがある。先ほどの日向ぼっこもなんとなく包まれている、という軽い雰囲気があったとも思う。

その様ななんとなく包みこむ考え方に対し、ヨーロッパでは物事の構成メンバーをはっきりさせ位置づけもきっちりして固定化してしまう。固定化することによって非常に強くなる。あるいは常にその状態である、同じ事を再現できる素晴らしい面もある。プラトン立体のフレームは宇宙をイメージした立体系だが、XYZ軸で空間や世界観を表している。これと近いものを文字で言うと基本的にはローマ字圏で、ABCといったアルファベットで構成して言葉を作り意味を生み出すということも先ほどの考え方の背景につながっている。かたや漢字はなかなか分解することはできない。ABCのように分解して全体を表すものではなく、『さんずいへん』をもう一度分解するとすでに意味がなくなる。意味の構成が全体で出来上がっているという事と、片や要素が組み合わさり配列により意味が形成されるという違いがある。同じような話に『時計』がある。時計の一個一個の歯車は、役割・機能を担いその場所にあって、どことも入れ替わりが利かない。一個外れても機能しない。その代わり非常に性格に時を刻んでくれる。かたや水時計は、水という単純な材料を使うことによって時を刻むことも可能だが、これは天気や見る人により微妙に誤差が出る。精密な時計とは違いアバウトだが、同じように時を知らせてくれる。それぞれの違いがある。同じ物で日時計とい

うものもある。ただしこれは天気が悪いと時刻がわからない。しかし先ほどの歯車時計は、いつでも・どこでも・誰でもが判る時刻を提供してくれる。しかし水時計・日時計・砂時計など、それぞれに別の時を知らせる方法もあるのだ。

ピザもトッピングの平面的な配列は決まっており、それぞれの役割を担っていて、平面的な機能のゾーニングに比較的近い。これと違いマクドナルドのハンバーガーは縦方向、縦列的にそれぞれの役割・機能が入ってくる。一層目に何を置いて、二層目に何を置くかといった縦方向。比較的空間のイメージがあるわけだが、レイヤーによって分けられているとも言えなくもない。

一方、日本のお菓子・食べ物を見ると、包まれている・くくりになっている。『餃子』はくるまれた中にいるんな『ねた』が入っていて、それがおいしい食べ物としての良さの原点にもなっている。文字からさっきちょっと飛躍したが、これが『連綿体』という文字です。連続するの「連」に綿密の「綿」、**「体」**はからだ。文字をつなげ言葉としての意味を表すというものだ。先ほどのABCという一つ一つの要素で意味を表す文字と、正反対であると思われるが、連続する文字の方法から私自身の言葉として『連綿帯建築』というものを考えた。連綿帯の「たい」は帯という文字である。

『れんめんおびけんちく』を『れんめんたいけんちく』と呼んでいるが、帯状に連続する建築。今まで語ってきたのは私自身の考え方で、「要素として比較的分けやすいものと、分けにくい一連のつながりの中にあるもの」という2つの分け方が出来るのではないかと考えている。もちろん中間やそれ以外もあるが、大きく方向性として分けると、一つながりにつながっている物という見方ができる。そのへんに一つの日本的・あるいはアジア的の原点があるのではないかと思いつながら、そういった建築の可能性を考えられないかということていくつか作ったものを次に紹介する。

帯は反物はずすと長い帯状になる。こんな考え方を展開された『三宅一成』さんが面白い服のデザインをされているが、それは西洋的に紙型・型で分解して縫いつける方法でなく、連続する方法の一つの表れではないだろうかと思う。

ここからまた私の仕事にもどる。「スプリングテクチャー播磨」という4～5年前にやった兵庫県の山の中にある公衆便所。帯状のものを3つの円筒形のところを縫うように連続させ、公衆トイレと必要な空間を作れないだ

ろうか？ということ考えたものだ。身障者用のトイレがあって、こっち側に男子トイレ・女子トイレという平面上の機能から言うと、日本中どこにでもあるという単純な公衆トイレだが、ここでは鉄板の薄い波型のものをつなぎ合わせると連続させて、それぞれ3つのスペースを作り出した。これはそれぞれのスペースが連続しながら、なおかつどこからでも出入りできる。「固定された入り口・固定された方向性を無くしたい」と考えたので、なるべくオープンな状態にしている。試みたかった事は、屋根が壁になり床になり、また壁になり内側の天井になり内壁になり、またここから外側になって外壁になるというずっと連続するものだ。2つのポイントがある。普通、建築というものは屋根・壁・床・柱・はり、といういろんな要素を組み合わせる。まっすぐ立っているものが「柱」横になっているものが「梁」なのだが、これはどこまでが屋根なのか・はりなのか・天井なのかわからない。一つは基本的な「構成する」考え方とは違う考え方・違う方法を少し見つけられたのではないかと思う。

もう一つは内外が連続すること。通常、建築は中外を区切るために作るが、そうではない在り方も余地としてはあるのではないかと思う。この前提にメビウスの輪というものがあるが、もともとそれを想定したものではなく後で気づいた。内外が連続するものはエッシャーの絵だ。エッシャーの描いた二次元の絵は水が下に落ちてなんとなく流れていると上に上がっているという非常に不思議な現実の世界ではありえないものだが、二次元の絵ということでトリックを使いながら実現している。これと近い状態を空間的に先ほどの公衆トイレで実現できたのではないかと思う。

それにどんな意味があるのかという問いに対しては、現実的に今われわれを取り巻く状況は内と外がくっついてしまっており、どこまでも一つの社会であったり、あるいは同じ約束事で運営されていたりして判らなくなっている。あるいは私個人はどこからどこまでが個人で、どこからがパブリックなのか。インターネットを見ると、日本に居ながら世界のことがある程度わかってしまう。勝手に私自身の中にパブリックが入り込んできたりする。20~30年前にはありえない、色んな垣根が取っ払われ逆に困った状態でもある。しかし、そういった空間は現実にはなかなか無いのだが、それに近いものを作ることができたと思っている。それに近いものとして数学の世界に出てくるモデルでクラインの壺というもの

がある。外側であったものが内側に入り込んでいっている。内側に入り込みながら、もともとこっち側の空間に発生したものが、こっちにいつの間にか入り込んでいっているといったちょっと不思議な空間だ。これは理論上はあるのだが現実的にはない。これに近い空間に仕切るということで、先ほどのトイレは多少われわれに実感させてくれるのでは？と思う。

これはトイレの中に入ったところで、外のようにも見えるが、女子トイレの入り口を入れて振り向くとこんな風に見える。まさに中に入ったのに外になっている。この考え方は三つの円筒形を帯状のものが螺旋状につながって作っている。この円筒形はまったく正円です。非常におかしな形が、手で粘土をこね回している間にできたように見えるかもしれないが、ある種幾何学的な約束事にのっとって、多様な表情を作るようになっている。建築という限りはある程度技術・情報を多数の人が共有して作っていかないといけないわけだから、ジオメトリーに基づいて、なおかつ均質で決まりきった同じような物の繰り返しでない多様性がある物が作られると良いのではないだろうかと思う。たまたまこのような小さな物は比較的やりやすい。

均質性と多様性は切断面で描くとわかりやすい。平面的にスライスしていくとこのように断面につながる。大概の建物は断面がほとんど一緒なのだが、その結果何を物語っているかということ、どの場所の空間も同じということだ。しかし、ここでは高さや位置により断面線が変わっていき、それだけ空間が変化している。変化していくことが良いかどうかは疑問もあるが、一つのモデルとして考えれば可能性も見えてくると思う。

男子トイレの中に入るとまた外が見える。自然の中でしているような雰囲気もあり、風が多少入ってきて寒いときもあるが、気持ちがいい。

こんな風に小さなものなので、こんなこともありうるだろうが、私自身も限界を感じているし、空間に転換できないだろうか。コンピューター上では、視覚的な広がりのある展開ができると考えC Gシミュレーションをした。「縦方向、横方向広がりをもって変化のある空間があっても良い」という可能性もあると考えている。

今見てもらった公衆トイレはわれながらすばらしいアイデアだなと思っている。これを十何年もかからずに一発で思いつけば天才かもしれないが、そうはいかずここまで来るのに十年ほど考えながらちまちまとやってきた、その足跡を見てもらおうと思う。

コルゲートシートという鉄板を使って始めて作ったものが『サイクルステーション米原』という駐輪場で、新幹線の米原駅の駅前にある。断面は円弧の連続にしている。そうすると力も伝わりやすいし、流れやすい。施工性が非常に高いということで折れ目なく円弧が連続している。これは工場で曲げてきて、現場ではボルトでくっつけるだけになっている。駅前広場に面して駐輪場をつくらなければいけないということで、町役場のほうから予算はないが街のイメージ作りになるようなものを考えられないだろうか、ということではじめた。面積が小さいのだが 300 台ほど置かなければいけないのでスロープを作って1~2階におけるようにしている。この当時考えていたのは柱・梁・床というものはどうしても必要なのだが、なんらか(柱・梁・床・壁による)構造的なつくり方を弱くできないかということで、屋根と壁というものをつなげて空間を確保するようにした。ここには柱・梁があるが、連続することによって外壁~屋根にかけては鉄板だけでできている。そうすることで屋根・壁を連続し切れ目のないものでできた最初の事例。一枚のパーツは大体 1.6m x 2m ぐらいで、工場から運ばれてくる。波型の状態でこのアールは工場でおオーダーすれば曲げてくれる。

断面の形状はこの波型の山が 51 mm あり、この厚みは規格で決まっていて、一番薄いもので 2.7mm。3.2、4.0、4.5 一番厚いものは 12 mm ぐらいまである。それぞれ力のかかり具合によって必要な厚みを選ぶ。谷側と山側をボルトでサンドする。このボルトも既製品。これらのパーツはコルゲートパイプといわれるもののパーツです。昔、カワイケンジさんという人が 30 年以上前にドラム缶ハウスを、豊橋のほうでコルゲートパイプを使って住宅を作られました。それを見て早稲田にいる石山修武さんが、可能性を感じていろいろ展開した。ただ私のスタンスと少し違うのは、カワイ・石山さんが使ったのは基本的な規格のパイプだ。工業パーツをパイプ状にしたものに人間が住めるということ。工業技術・工業生産品の中で従来の伝統的住宅。あるいは、プレハブの住宅ではないものにわれわれは住むことが可能だと。そしてより自由な状態を与えてくれるメッセージだったと思う。私は既製品を違った用途に転用する意識ではなくて、それらのパーツが持っている可能性をもう少し展開できるのではないかという意識で今まで作ってきた。見てそれらの可能性を強く感じたのだが、もう少し一般的なもので考えられないかということで駐輪場を作った後に

住宅の依頼を受けて非常に規格化されていて安定供給されていて、考えようによっては比較的ローコストにできると理解したのだが、ちょうど依頼のあった住宅で考えてみた。一番の特徴は、駐輪場は一つのシェルター・面上のものだったのに対し、これは二つ重ねたことによって、奥のほうに風と光を取り入れることができるということではないかと思う。後は同じように、やはり円弧の連続で奥のプレートと手前のプレートを作り、ここには鉄骨のフレームが入っている。

これが完成したところですけれども、場所は高槻の JR と阪急の間を少し東に行ったあたりで、こういった住宅街だ。1階は漢方薬局屋と鍼灸院。2階・3階・4階は真ん中で二世帯にして、鍼灸院の主人が上に住んでいる。ここでは同じように屋根・壁を連続させながら、中心部の柱・梁のフレームに対してここからここまでをコルゲートだけで持たして、材料を少なくしている。壁厚も薄くなり有効空間が広がる。駐輪所とは違い居住空間ですから、当然夏暑いだろうと思われるので、断熱を二重にしています。一つは発泡ウレタンを吹き付けて、その後グラスウールを 100 ミリ入れて、それからボードを貼っている。この天井部分の熱はほとんどない。正面のガラスはペアガラス。ただ直射日光が入ると夏は非常に暑いので、状況によってカーテンやブラインドを開める。ただ南側は眺望がよいので基本的には開けて眺望を楽しんでもらう。3階の吹き抜けのところは大きく開口できるので、夜見られてはまずいときはブラインドを閉め、自分が楽しみたいときは開放する。

住宅では断面的に縦方向に二つのプレートで作ったわけですが、その後にある小さなオフィスを頼まれ、平面的にこれも展開できないだろうか? ということで考えて作った。これが二つのプレートです。1階部分と2階部分。この交点の部分に柱や梁のラーメンを入れています。外側に薄いプレートで外壁を作ってやるというプロジェクトだ。鉄板は波型の少し小さいものを使っているため表情も少し違う。この波型鉄板は構造強度があるので柱と柱の間はこれだけで持つ。従って非常に薄い壁ですむ。ここの壁は断熱材を含めて 60 mm ほどで出来ている。シビアに面積を確保しなければいけない場所ではないが、壁厚で面積がとられることもない。中央部分に柱・梁など規則性の高いものを入れて外壁を自由に変化させることにより、建築の表情が獲得できる。東面はちょっと開口が少ないが、交通量の多い道路やコンクリートプラントもあり埃が多いため、こっちは閉鎖的に

している。

内部に入るとこれは閉鎖した側の壁で、こっち側で開口を採っています。先ほど言っていました 60 mm 厚の壁はこれで、柱からちょっとはなれて鉄板面だけで自立している。

駐輪場から 3 つ程作ってきたのですけれども、波型鉄板というものは非常に有効だと感じた。成り立たせるためにどうしても柱・梁のフレームがでてくる。ある程度構造強度を持っているのであればコルゲートシートで自立できないものかと考えていたところ、福井県にある京福電鉄の駅の一つでオオゼキという無人駅の施設の依頼を受けた。断面で判るのだが、地面に固めておきキャンチレバーではね出す事と、両側を固定しておいてドーム上にする 2 つのパターンを考えてコルゲートシートを自立するように考えた。機能性と多様性、ある決まった状態と変化する状態を基本的には考えていたので、地面を拘束する一つの点としその上部で変化させる。3 ~ 4 m ごとに縦断方向に切り上部に出てきた曲率を変化させる。そうすることにより内側の空間を変化させている。線路側からは隙間が見えるが、この中を歩いていく。駅のプラットフォームのシェルターではない。駐輪場、ちょっと休憩する待合がある。通路は内部空間と言えるかどうかだが、直射日光をさえぎり雨風は多少しのいでくれる。福井県ですの雪も多少入ってくるということです。内側を見てもらえばわかるが、スチールシートだけで自立をしている。

これは夜の状態で、照明器具を下に仕込みましたので、アップライトで全体が照明器具ようになっていて、おもしろい空間になった。これも前述の公衆トイレと同じ小さい規模であったことが幸いしていると思う。

次にちょうど 01 ~ 02 年の無人駅の仕事が終わるころに、また別の電鉄から偶然無人駅の設計を依頼された。先のプロジェクトをしながら少し疑問だったのは、地面というものは建築を拘束する要素が強いということだった。なかなか地面から離れることができない。しかしこれは、屋根・壁が連続していて、いわゆる均質フレーム縦横の直角の四角いボックスの建築とは少し違うものが出来たのではないかと考えている。地面の拘束力が強く、なかなか吊ることができないなと思っていたところ、たまたまこの無人駅はプラットフォーム形式で地面から少し浮いている。地面から離さなければいけなかったものですから、床・屋根・壁という要素を連続することが出来るのではないかと考え、屋根・壁二要素の連続から屋

根・壁・床と三要素連続して作れたプロジェクトである。上りと下りの 2 つの待合室がある。2 m<sup>2</sup>ほどの本当に小さなスペースだ。側面にガラスが入っていて雨・風・雪は防げる。直射日光も若干防げる。敷地はあとで作られることになったので 2.1m しかありませんでした。その中で考えなければならなかったのが、非常に細長いものになっている。奥のほうに余地があったので少し幅が広がっている。非常に小さなものだがこんな風に考えてみたいなと思っていたところそういったプロジェクトがきたものだから、小さいながらも多少問題意識の上で考えることが出来た事例である。非常に小さなプロジェクトだが、なぜ急にこんな駅ができたかという、近くに何百億といった非常に大きなホールが畑の真ん中に作られることになり、その利用者の中には車で来られない人もいるので、急遽駅が必要になり、この大きな施設の最終の洗いの費用と同じくらいの非常に安い工事費用で出来た。ということは設計料も非常に安い。これは笑い話だが、これだけしかないけれどやろうと頑張り、結果としてある建築の賞をいただいたので非常に喜んだのだが、なんと賞金のほうが高かった。頑張ればいいこともあるという事例だ。昼と夜とで表情が違う。町の重要なポイントなので、なるべく変化のある表情を持って欲しいということで外観を考えた。

こういったプロセスがあり、ようやくここまでたどり着いたというわけなのだが、いくつかやっているうちに次のようなものが出来た。このアイデアが非常に面白いので更に展開してみようということで考えたのが青森県の美術館のコンペ案だ。当選は青木淳さんの案で、今建設中だ。この案は残念ながら賞の端にもかかっていない。しかし一生懸命アイデアを練ったので自分では気に入っていたところ、海外のメディアが興味を持ってくれていくつかの雑誌で取り上げられた。これは先ほどの連続する 5 つの帯状のものを複合化させている。大きなものですから床を差し込んで 3 層ほどの規模になっている。このときは鉄板ではなく PC 版 (プレキャストコンクリート版) を工場で曲げてきて現場で作るといった提案をした。構造的には非常に難しいので、川口先生に相談したところ「まあまあできるのではないか」ということでしたので裏づけももらっている。模型はうちのスタッフが一生懸命に作ってくれ、なかなか格好よくていいなと気に入っている。

今までいくつかやったプロジェクトは、もちろんコルゲートという素材が持っている可能性に影響されている

が、(構造や表層が)連続して区切りがない。非常に構成的な-物事を組み立てると意味の構成だが-考え方ではない立場に立っている。次に、その延長上で円弧と直線状の組み合わせで、円弧と直線の空間を作るようにした。これは先ほどのコンペ案もそうだが円弧だけでは非常にデッドスペースが出てしまうので、ある程度現実的なスペースとして円弧と直線が必要だろうという試みをした。これは滋賀県の北にある道の駅のようなもので、地場の農産物を販売する施設。道路側はオープンになっていて反対側は北風で雪が吹いたりするので、そっち側を壁として屋根を下ろしていった閉鎖をしている。基本的なフレームは木造。スチールの屋根・壁=連続するものとフレームという風になっている。琵琶湖側が道路で、そちらに向かって開いており、反対側は閉鎖的になっている。入り口というものを明確にせずどこからでも入れるというようにしている。考え方としては規則性というか、建物の方向性をなるべく強くしないという方向性で作った。内部は、現在はたくさんの農産物が置かれている。

同じ考えで作ったプロジェクトで、西宮にあるオフィスビル。直線と曲線の連続。手前にあるのが国道 171 号線で、その南側に建っており大阪から来ると左に見える。もう 200~300mいくと大きく左へ曲がって阪神の西宮駅に行くあたりにある。建築設備の会社のオフィスビルで、めずらしく私の仕事を見て依頼をしてくれた。材料としてはコルゲートシートではなく、よく似ているがボルトの出ないプランクシートというものを使った。これも基本的にはトンネルに使うものなのですが、内側でボルトが締められるようになっていて、外側にはボルトが出てこない。それからこちらは大きな目地があるところで、普通の 1.0mm ぐらいの折板を使っている。このプランクシートと呼ばれるものは 3, 2mm の鉄板。構造的にはここから下まではここからこと、ここからここは自立しています。この折半は構造的にあるがそんなに強くないので各フロアで支持をしている。上のオフィスには比較的開放されているところと、多少目隠しになっているところがある。このコルゲートシートは基本的には亜鉛メッキをしており、時間が経つと酸化をしていびし瓦のような状態になる。ピカピカ光っているのは 3ヶ月ほどで雨が降るとすぐに光らなくなる。このアイデアももう少し立体的に大きくならないかという、希望的なイメージ、こんな風な空間があってもいいかなという、一つのシミュレーションだ。

次に直線と曲線についてだが、今の 2 事例は直線と曲線の連続ではあるがそれぞれが連続的につながっているわけではないので、当初やった『スプリングテクチャー播磨』のトイレのアイデアと直線と曲線の考え方をミックスしたものをやろう! ということで、今年取り組んだプロジェクト。これも滋賀県の田舎のほうにある住宅地のなかでの増築のような仕事だ。これは同じアイデアだからプレートが連続して奥につながっていくというもので、ギャラリー付きの小さな住宅で、ガレージの奥にギャラリーがあり、ダイニングだとかがついている。内部の庭の向こうがギャラリーになっており、手前がダイニング。この向こうがこと同じように外側から内側にいったまた反転をしてまたつながっていくところだ。ダイニングの向こうに寝室がある。内部の断熱は塗装断熱で最近いくつか使っている。もともとは NASA で開発されたもので、スペースシャトルは大気圏突入で摩擦熱を受けるといふ事と、エンジンがあるので内燃機関から外側に熱が出るという 2 つの問題があり、宇宙船だから断熱にスペースをそんなに割けないので非常に薄くて断熱性のよいものが要求され、その中で開発されたものをここに塗るようにしている。非常に高価なので、まだ全部は塗れていない。平米当たり 5000 円程で、塗れば塗るほど効くが、同時に高くなるという困った材料で全面には塗れていない。あと、これには落ちがあり、この間妹島さんも使っていて、今日本で流布しているものは比較的技術の低いもので、最新の技術はまだ NASA が握っており、我々民生用には使えないらしい。5~6 年、もしくは 10 年位したら、また次の塗装断熱材が街中に出て、このシーンを変えてくれるのではないかと思う。今と全く同じアイデアで、懲りもせずいろいろと考え、これもコンペで残念賞だった案だ。これはフェリーターミナルのコンペで北原さんが取り、今工事中だ。頑張れば良いことがあるものだというので、これもまた海外の雑誌社が興味をもって取り上げてくれた。お蔵入りにならなくてすんだものだ。これも PC で考え、最終は金属板で仕上げるといふ工法。これも内外が連続していくというもので、また例によって繰り返しがたくさんあるとどうなるかという CG だ。模型は非常に評判もよくヨーロッパに行って先日帰ってきた。今までは『連続するもの』を見てもらったが、その前に『包む』というイメージが日本の文化的イメージの背景にあるという話をした。次は去年できた住宅で、比較的「包む」というイメージで考えたプロジェクト。この

赤・青・緑で分けられたものは諸室です。それを最適なところに配置するためクライアントと相談しながら、これを『クルッ』と包んでやるという考え方だ。外壁は折板で、中の構造体にはスチールフレームが入っていて、それを折板でくるんでいる。この部分は折板そのもので断熱をしておらず、**内部に入るとしている**ということだ。ここで見ると厚みがあるが、この部分は断熱しており、発泡ウレタンの断熱材であれば十分鉄板だけで持つ。ここでは2層あるので折板だけではなかなか難しいが、真ん中で固めることにより、ここからここまで折板だけで2層分を飛ばしている。左側も折板だけで14cmと比較的薄く出来ている。

同じ折板のプロジェクトで小さなものだが、岡山のほうでやった工場の事務所。ここの折板は折り曲げる形で2つ折り曲げて、中に事務所と休憩スペースを作るといった単純なものである。これは内部の重なったところで、通路があり左右に部屋がある。この折り曲げはコルゲートシートを連続するのではなく、板状のものを折り曲げる仕方でも考えてみようといったプロジェクトだ。

これは兵庫県の山の中でやった温泉銭湯。こちら側に3つ程浴場があり、こっちは共用スペース。これは反対側から見たところで、考え方としてはこういう板状のものがピリピリと折れながら続いているというものです。これは中庭から見た折れたところ。高いところとの食い違いの段差部分にいろんな光や風が入ってきたりすることで「すきまが面白い」と思う。これはエントランスの部分で手前が高く奥のほうが低い。折れ曲がりそのままの変化を出している。2つの折れ曲がりの角度が重なったところだ。先ほど3つと言ったが、男性用・女性用ともう一つは身障者用のリハビリ施設だ。これは男子の浴場で、折れ曲がりの重なったところから風を抜くのと、光を入れている。実際はもう少し暗いと思う。

これが最新のプロジェクトで大阪の北浜で作ったオフィスビル。先ほど15年と言ったが、15年目にして初の大阪市内のプロジェクトです。初めて事務所から歩いていける現場で移動には楽が出来た。7層の広告代理店専用のビルだ。考え方としては、帯状の板状のものを折り曲げていくという形でそれぞれ必要なスペースを確保する。もちろんここにはフロアーが一つ入っています。1層・2層・3層・4層となっており、考え方としては板状のものを折り曲げるといった考え方である。工事中の北浜の証券取引所のちかくで、そこから南東の筋向いにある。

あとはいくつか大きなプレートを曲げながら包み込むといった形のイメージで考えたもの。これは福井県の田舎のほうにある敷地で、そこに伝わる伝統芸能のお祭りとその練習をする場所だ。断面は非常に大きな屋根の下に一層分で6mある公民館のようなスペースを設けてお祭りをするというもの。左側がお祭りをするときの導入路で、こっちはお祭りをして人が集まる場所である。もともと外部でやられていたものなので、外部的・開放的なイメージを出したいということで透明のガラスにした。これはお祭りをする舞台だが、ここで子供が神楽を舞って、大人がそれを取り囲むといったお祭りである。お祭りでは、500人くらいは集まるだろうか？4年に1度、睦月にやる。

このあとはいくつかの公園のプロジェクトで、建築だけではなく、たまたまオープンスペースである公園をすることもある。

これは先ほど駅前の長細い施設をみてもらったが、あれと同じ地域で、同じ事業の中でしたもので、あの施設から少し山のほうに入ったところに、湧き水のある地域が何箇所もあり、その湧き水がちょっとしたポケットパークになっている。昔から信仰の対象になってきた場所だが、そこを少しきれいにして地域外の人にも楽しんでもらえるようにしようということで若干、シェルターのようなものを設けたプロジェクトである。この間口が10m程あるが、ここにベンチを置いて休憩スペースをとったがここの地域も雪が降る。屋根の真ん中を梁を受けてやらないと下がってしまうからである。1本では当然持たないので何本かを斜めに受けることによって、地震などの水平力にも持たせるようにしている。これも問題意識としては、なるべく縦横を明確に切らないためにこんな風に指定している。反対の奥から見たものだが、湧き水のあるところ。これはシェルター。ところで、これをやっている途上で隣は民地だったのだが、ここの人が今は住んでいなくて「町できれいにするなら土地を提供する」ということで、突如敷地が2倍になってしまい、突如計画を変更した。

それがこちらで、奥にシェルターがあり、もともと木がうっそうと生えていて湧き水があったので「なんか神秘的で落ち着いていていいなあ」という場所だった。しかし提供を受けて町がきれいにしたものだから、すっかりオープンにしたことにより、敷地を見たときこれはちょっと開け過ぎだと思った。多少奥行き間を取り戻したいのでこのような柵を作った。これはスチールのパイプで

できている。黒っぽい色をしているが表面処理で黒っぽくするZP処理をし、これで後々腐食しないようにしている。このようなフェンスをいくつか配置し、中まで見えないように少しスクリーンを立てるといった考え方だ。これはまた別のプロジェクトで、ひょんなところからひょんな依頼を受けるのだが、これは街中を流れる河川の周景を考えて欲しいという珍しいプロジェクト。ちょうど400mくらい川が街中の家並みがあるところを流れており、幅が4mくらいのところに、橋が全部で40個くらいあった。駐車場になっていたり、ごみ置き場になっていたりで7つほどに整理をし、それぞれの表情を変えて(公のプロジェクトとしては良くないのだが)斜め向けて橋をつけている。普通橋は川に直角につくものだが、斜め向いている。渡る方向もあるが、渡ることを優先に架けたわけではない。むしろそこに留まり休んでもらうといったイメージである。斜めの橋はあまりないのではないかと思う。いくつか橋が出てくるが、こんな風に斜め向いている。下はポケットパークで、この水路に付属する公園である。大きな屋根をつけてやることで、「多少の居場所を与えてやれば」ということで作った公園である。

もう一つ公園で、通路を作ってジョギングコースになっている。その一部の周りに壁を建てて見えるシーンがそれぞれ変わっていき、スロープを登っていく。歩くごとに見え方が変わり、風景も高さも変わっていく。その変わっていくということは変化をするということで、風景の多様性を作りたいという趣旨だ。

次はシンガポールであった集合住宅のコンペ案だが、柱・梁という四角いものの連続ではなく、ボール状、しかも大きさの違う泡状のものを積み重ねて出来ないかという案だ。これも残念賞。ボール状・泡状で考えたこれに近い案は幼稚園で目下工事中だ。ここでは高層ではないので平面的にいくつか必要なボールを横に並べていって屋根をかけている。平面的には保育室・遊戯室・職員室といった必要なボリュームを配置して屋根でつなげるという考え方で、屋根の泡状の丸いところは木造のトラスで作っている。通常は集製材が多いが、なんとか集製材は使わず、またジョイントが難しいのだが、少し工夫をして集製材ではない無垢の木を使って作っている。来年には見てもらえる機会があるだろう。公共施設なので決まりきった建設コストのしぼりがある。

私たちのような弱小事務所でもこんなことが出来るようになったのは、コンピューターが安く、ある程度高性

能になってきて、力強い武器になったからという風に思う。15年前ならばほとんど使い物にならないコンピューターも非常に安く力強い武器となって、それとともに構造事務所も連動して新しい構造の考え方、従来の断面的なXYZの力の分析ではない分析の仕方が出来るようになってきているし、ソフトの使用料も比較的安くなってきている。工事をする方も従来であれば「これは大変だからやめておこう」ということも多かったと思うが、シミュレーションを比較的有効に使えるようになって現場に反映できるようになってきたということで、従来建築現場は最も遅れている業界だといわれていたが、徐々にそういう面では変わりつつある。作るという現場の大変さは変わっていないが。

いくつかずっと見てもらった仕事は、「均質性と多様性をどのようにミックスさせればいいのか」という問題意識で取り組んできた。囲碁というゲームは均質な柁目に白・黒という非常に単純で抽象的な2つの記号を、2人の人間がぶつけ合うことによりゲームが成り立つという、非常にシンプルなゲームだが、そこに出来上がってくる内容はさまざまに変化のある多様な状態が生まれてくるといった、わたしがいつもイメージしているものに最も近いものだと思っている。

(司会)たくさんのスライドを見ながらご説明いただいたわけだが、均質性に対する多様性をどういう風に確保していくのか。地域性のあるところでの仕事もたくさんあったようにお見受けするのだが、地域性のある中でその地域の均質な空間というものがあると思う。それに対して異質なものを挿入するといった作為があるのかな。と思ったわけだが、そういったことも含めて、皆さんから何かご質問があれば承りたい。

Q 色々な作品を見せてもらったが、ついつい今までの習性で柱・梁というもの、あるいは水平垂直を意識した空間を考えてしまいがちだが、とにかくそれから脱却したいという意思が強いのかなと思ったが、その辺を今まで色々ご説明いただいたことで説明し尽くされたかとも思うのだが、もう少しそもそもそのところを脱却したいという意思がどの辺から出てきたのかを、水平・垂直の均質性を脱却するために努力されてきたと思うのですが、もう少しご説明いただければと思うのですが。

A :よく言われる話なのですが学生のときにヨーロッパを旅行しまして、向こうの建築を一生懸命つばさに、そ

れこそ飯も食わずの状態で一生涯見て何十・何百と見たわけです。最後の結論は、やはりこれらには敵わない、何か違うのじゃないかと思ったのです。それが大学の3回生のときだったかな。2ヶ月ほど初めてヨーロッパに行って、面白いしすごいなと思いつつも旅行の終わり頃になったとき、これを相手にして何ができるのか、もちろん伝統的な石の建築もありますし、新しいジャンヌーベルや新しいアラブ研究所などもやっていましたし、さまざまな現代建築を含め見て、そこではたと止まって、お手上げ状態になってしまったわけです。ではそこから何が出来るのか？と考えたところ、木造建築というものは柱・梁の直角が同じように大前提になっているのですけれども、スライドで見てもらったように、原点を考えるとちょっと違うかなと思うものがあつたわけです。工法・材料として同じようなものもありますけれども、原点のイメージとしては違うな、と少し自分でも見つけられるようになって、事務所に勤めたり、独立したりした最初のころは多少の問題意識はあるのですけれども、それをどう整理するかわかっていなかったし、今もさしてわからなくて、何か大きな勘違いをしているのではないかと思いますけれども。

じゃー何をすればいいのかという時に自分を見つめなおしてみると、アメリカ人でもないし、ヨーロッパ人でもないし、明らかにその背景が違うなど。ここ何年かはアメリカやヨーロッパの建築家と少し会話することが出てきたのですが、そうすると余計にあなたは何を考えているのか。なぜそうするのか。と、お互いに議論しますし、自分に何があるのか自問自答することが、まさに増えてきているのです。でもやはり原点は学生のころに行ったあの時の印象が一番強かったですね。

(司会コメント)

ご自身のアイデンティティーを確立したいということなのだという風にも思います。

Q: 企業秘密かもしれませんが、これからの流れであるとか、今おもしろいなと感じ、取り入れていきたいと思っていられっしやることがあれば教えていただきたいのですが...

A: それもすぐに見つかるものではないので秘密にする必要もないのですが、日々考えながら見つけるという状態です。一つ感じているものは日本人が持っているものを大事にするべきだろうなど、今更日本人なんてあるわけがないという意見も一方にはあるのですが、明らかにま

だ残っているし、あるのではないかと思うのです。多少ちょっとデザイン的な側面で言うと微妙な差異を見分けられる能力が強いのではないかと思えます。日本人の感覚にはそういうものがあるのではないかと思います。それを違う言葉で言うと情緒を理解する。それがひとつの我々が提案する可能性の大きな部分じゃないかと思っています。空間であつたり、建築であつたり、もう少し広げると街もそうかもしれませんが、そういった面が一つあることと、もう一つはコンピューターをどのように使えるかです。単に計算やシミュレーションをするだけでなく、人間とは違う働きをしますます能力が高くなっていくわけですが、人間と同じものを求める必要はないし、はなから違うものであるのをどう使い、どう向き合うのかこの2点が目下のところ興味のあるところですよ。

Q: 先生の建築は直線と円弧の組み合わせが多いですけれども、それはなぜですか。

そういう形が好きだからですか？

A: どこかに好き・嫌いはあるかもしれませんが、基本的には構造的であるということはずっと考えてきたのです。力がスムーズに流れるためには、曲線が連続しているほうが力はスムーズに流れる。直角に折れているところに力が集中する。集中したときに壊れないようにするためには補強しなければならない。そこに補強すると根元に付属してその近辺の柱・梁の断面が大きくなっていく。その結果建物が重くなる。

四角い状態を守るためには、どんどん拘束されるものが多くなっていくのです。それは結果構造的ではないだろうと思うのです。だからなるべく力がスムーズに流せることはないかなと考えたら、円弧状の状態を流してやるのがいいのではないかと。しかし100%いつも・常に・どこでもそうではないのですが、そういう方向が一つあるのではないかとということで採用しています。

Q: 先ほど日本人ということをお大事にするといわれたのですが、それは地域性や地域のアイデンティティーをお大事にすることだと思つたのですが、地域の均一間のある町並みの中に遠藤さんのようなああいう明らかに違う建物を持っていくことの意義ってどういうことがあるのですか。

A: ケースバイケースなので非常に難しいのですが、一つはボリュームを崩さないこと。町の持っているボリューム

ーム感を崩さないことが町並みであったり、一つの質を守る点であったりします。次にその状態が守るべき状態なのか、改変されるべき状態なのか、その途上にあるのか。いくつかの状態にあると思いますが、町並み保存という形で保存される状態であれば、そこで固定されているデザインを保存していくということが選択されると思います。ではなしに30年50年といったある程度のタイムスパンの中で変わっていくということであれば、ボリュームを大事にしながらい質なものも挿入して徐々に変わっていくということもあると思います。一概には言えないのですけれども、大事な点としてよく伝統を大事にしなければいけないとよく言われるのですが、伝統というものは私が思うに、新しいものの積み重ねが伝統。単に古いものを守ることが伝統ではなく、新しいものを積み重ねていく中に伝統が作られていく。それを眺めて今の私たちはどう選択するべきかを判断しなければならない。それが先ほど言ったように保存なのかあるいは周景なのか修復なのか、改心していくべきなのか。それはそれぞれに議論され選択されていくのだらうと思います。

#### 遠藤秀平略歴

1986年 = 京都市立大学大学院を修了。

同 年 = 美建建築設計事務所入所

1988年 = 遠藤秀平建築事務所設立

代表作 = 『サイクルステーション米原』、『ヒールテクチャー小森』、『トランスレーション大関』

『スプリングテクチャー播磨』、『ルーフテクチャーAWD』、『スローテクチャー醒ヶ井』等

受賞暦 = 1993年 : アンドレア・パラディオ国際建築賞

1998年 : K F S ブラウン環太平洋文化建築デザイン賞

1999年 : グッドデザイン賞(日本産業デザイン振興会)

2000年 : 第7回ベネチア ビエンナーレのサード ミレニアム コンペティション大賞受賞

2001年 : フランチェスコ ボルロミーニ国際建築賞入選

2003年 : 芸術選奨文部科学大臣新人賞受賞等々受賞多数