

# 熊本地震震災ミュージアム完成記念シンポジウム（記録）

日時 令和5年7月15日（土）13:30～16:00

場所 熊本市ナースパワーアリーナ大ホール

## 1. 講演／最新のプロジェクト紹介

熊本地震震災ミュージアム 体験・展示施設 設計者 大西麻貴、百田有希 (o+h)

- ・熊本地震震災ミュージアム 体験・展示施設
- ・シェルターインクルーシブプレイス コパル
- ・第18回ヴェネチアビエンナーレ国際建築展 日本館

## 2. パネルディスカッション

伊東豊雄（アートポリスコミッショナー）

桂 英昭（アートポリスアドバイザー）

末廣香織（アートポリスアドバイザー）

曾我部昌史（アートポリスアドバイザー）

大西麻貴（o+h）

百田有希（o+h）

### 1. 講演／最新のプロジェクト紹介

（大西麻貴、百田有希（以下、大西、百田））

こんにちはo+hの大西です。百田です。

（大西）本日はこのような機会を設けていただきありがとうございます。今日は熊本地震震災ミュージアム KIOKU のプロジェクトをご紹介するとともに、最近携わっているプロジェクトも紹介できたらと思います。よろしくお願いいたします。

まずは、最初に、私たちが初めて関わった公共プロジェクトである「地層のフォーリー」をご紹介します。私たちが大学院の修士課程に在籍していた時にはじまったプロジェクトですが、本日お越しの伊東豊雄さんが設計された、福岡のアイランドシティぐりんぐりんの敷地内に東屋を建てる、という学生向けのワークショップでした。末廣先生もこのワークショップには携わっておられました。

5人の学生の共同設計でしたが、意見がばらばらでまとまらない時に、伊東さんが「バラバラではなく、5人で1つの建築が作れる

のではないかとおっしゃって、それまで大学では、建築は一人で設計するものだと考えていたけれど、誰かと一緒に作ることが出来るのだと学びました。

（百田）この写真は、最終案のスタディ模型です。敷地の形状が丸かったので、敷地をそのまま切り取って持ち上げた形をしています。



スタディ模型を作っていた段階では、まだ明確なイメージはなく、伊東豊雄さんに模型をお見せしたときに、伊東さんから一言「これは浮かんだ洞窟じゃないかな」と言われ、そ

の言葉とともに一気にイメージが湧いてきました。敷地は人工の埋め立て地でどこまでも平坦だったのですが、大地を切り取って持ち上げたら、新しい地形が生まれるかもしれないとか、屋根は草が生えたら良いかもしれないとか、具体的なイメージがたくさん湧いてきました。建築を生み出す時に、言葉から喚起されるイメージというものがあるんだと感動したのを覚えています。建築は機能とか性能によって測られる部分がありますが、そうしたものを超えて、敷地との関係性、建築がそこにあってもいいんだと思わせる言葉を頂きました。敷地と建築との関係を大切にする姿勢は、震災ミュージアムにも繋がっているのではと思います。

(大西) 次に紹介するのは、昨年に完成した、シェルターインクルーシブプレイスコパルです。山形市の蔵王連峰がみえるところに作った児童遊戯施設のプロジェクトです。目の前に田んぼが広がっていて、背後には蔵王の山々が美しく見えていて、山並みに呼応するような建築をつくりました。

これはPFI方式で作ったのですが、要求水準書の中で、障がいの有無や家庭環境の違いに関係なく開かれた遊び場を作ってほしいと記載がありました。

山形はとても雪が多く、天候に関わらず、こども達が遊びに来られる場所はとても人気があるのですが、ここでは障がいの有無や、国籍、家庭環境の違いに関わらず、誰にでも開かれた場をどのように実現できるのかを考えることが問われていて、それは私たちが興味を持ったテーマだったので、やりがいを感じました。

今回はPFIという手法で作ったのですが、通常、コンペでは設計者のみが応募することが多いのですが、この時は、設計者と施工者と運営者と維持管理者がチームを組んで、施工はもちろん、15年間の運営まで含まれた提案を行う形になっていました。

事業提案として選んでいただいた後、創造

会議という会議を設定し、さまざまな有識者や地域の方、障がいのある人をケアされている方、学校の先生などと、対話の場を頂きました。創造会議は全部で10回開催されましたが、一番最初から設計者だけでなく、運営者も現場監督も参加しており、コンセプトを共有しながらプロジェクトを前に進めてきました。PFI方式は建築の世界では、必ずしもポジティブに捉えられていないと思いますが、さまざまな専門家が、その専門性を超えて、まちの未来を一緒に考えられるという点では意義のあることだと思います。物を作る人と、運営する人、地域の人、設計者とが、ゼロから一緒に作ることが出来るところが面白いと思います。



今回、障がいの有無に関わらず誰にでも開かれた場をどのように実現できるか、をチーム皆で考えていきましたが、初めからスムーズに話し合いが進んだわけではありませんでした。例えば、障がいのないお子さんの運動施設を運営されている方は、「建物を障がいがある子どもに向けて作ったら、障がいのない子供たちがつまらないと感じたり、自分たちの施設と思わなくなるんじゃないか」、と心配されたり、反対に重度の障がいのあるお子さんをケアされている方は、「私たちがいつもケアしているこども達は今まで行ける公園が一つもなかった、だからこそ障がいのあるこども達が訪れられる場所にしなければならない」という強い思いがある。どちらも強

い思いがある中で、だからこそ本当に誰にでも開かれたものがどうやってできるのだろう、とチームのみんなで一丸になれたのではないかと思います。

(百田) そこで僕たちが考えたのは、一つのものに多重の意味を見いだしていくことでした。それが象徴的に現れたのがスロープなのですが、スロープというものは、通常車いす利用者にとって必要なものですが、子ども達にとっては駆け上がりたくなる坂道でもある。そのようにいろんなものに複数の意味を見出すことで、複数の解釈が可能になり、皆で共有できるものになるのではないかと思います。

このスロープですが、閉じないといけない部屋を3つに分けています。それらを細長いボリュームにして、それらの先端を傾斜することによって屋外のランドスケープに持っていく。屋内のギャラリーとなっているスロープが、そのまま遊戯室に繋がっていく、という構成になっています。

3本のボリュームでできる地形の真ん中が窪んでいて、そこが体育館になっていたり、スロープで囲われた部分が遊戯室になっています。体育館と遊戯室という象徴的な2つの空間に木のアーチがかかっている、その周りを鉄骨のトラスのフレームで組むことによって、アーチの姿を見せる構成になっています。

(大西) 構造は、今回の震災ミュージアムでもご一緒している平岩構造計画の平岩さんが担当してくださいました。

(百田) ランドスケープと建築が一体となって、どこでも遊ぶことのできる建築です。入口では、大きな庇が人々を迎えてくれます。エントランスホールと体育館が一体となった空間が出迎え、体育館で様々な人々が一緒に遊んでいる光景が目飛び込んできます。誰もがここがインクルーシブ(包含)な遊び場なんだと、入口を入った瞬間に体で感じ取れる空間になっています。スロープを上がって

いくと、遊戯室の巨大な滑り台の上に出ますが、その斜面を登ったり滑ったり、いろんな形で遊ぶことが出来ます。

(大西) ここにはいろんな子どもが来ることが想定されています。目が見えにくい子どもとか、耳が聞こえにくい子どもとか、様々な子どもたちが来るので、五感で楽しめるようにしています。例えば、これはベンチですが、親御さんが座るベンチが木琴になっていて、音がでるようになっていたりとか、手すりも左側にはスロープを登るために使う手すりを、右側にはうねうねした遊びの手すりを付けていて、普段手すりを必要としない子ども達も、遊びを通して手すりの存在に気づくことができます。良く使う一般的な塩ビの手すりを現場で曲げて取り付けしています。



ランドスケープ的な空間の中に、少し小上がりで休憩できるスペースがあったり、少し彫り込まれて体育館になっていたり、スロープが上がっていった次の空間につながっていたり、野山の中で自ら遊びを探するような空間を作りました。

屋外にもランドスケープが連続していて、中も外もスロープでつながっており、五感で楽しめる空間になっています。

これは私たちが建築をつくる上で大切にしたいことを示したダイアグラムですが、これまでの社会が仮に左側のように、なるべく大きなひとつの価値観が全体を包摂するように出来ていたとするならば、これからは、特別な個から出発する小さな共感の輪が重なり合

って、全体を包摂していく社会になっていくのではないかと考えています。

左側の図は、ユニバーサルデザインを示した図であるともいえます。通常駅にあるスロープや、多目的トイレ等は、なるべく多くの人が平準的に使うことが出来る状態を目指すという価値基準でデザインされています。そうすると、この輪のなかに入れない人は取り残されていってしまいます。

それに比較して、右側の図はインクルーシブデザインを示しています。中心にすごく特別な個人、たとえば私たちの前にいる、例えばゆう子ちゃんやまさこさんといった、具体的な個人に深く向き合うことで、その具体的な個人のみに向けたデザインとなることを超えて、周りの人にとっても嬉しいデザインになる。そのように小さな共感の輪がゆるやかに重なり合っていく社会をイメージしています。

例えば、片腕が麻痺した方のためにデザインしたポシエットが、授乳中で片腕を使いつらいお母さんにも使いやすかった、というように、特別な個に向き合うことで、中心に顔が見える形で価値を普遍化していく方法を示しました。

(大西) そのようなテーマは、先ほどご紹介いただいた、ヴェネチアビエンナーレ日本館での展示テーマにつながっています。



Architecture, a place to be loved -

when architecture is seen as a living creature というタイトルですが、愛される建築を目指して、建築を生き物として捉えるというのがテーマになっています。

まずはヴェネチアビエンナーレについて紹介します。ヴェネチアビエンナーレは、1895年に発足した世界で最も長い歴史を持つ美術展になります。その発展の過程で音楽祭や映画祭、演劇祭、そして建築展が生まれてきました。

建築展は1980年に正式にスタートし、現在は同じ会場で美術展と建築展が1年ごとの交代で行われているような形です。ジャルディーニという敷地の中に、日本館や、アメリカ館、イギリス館といった、各国が自国のパビリオンを持っていて、そこに毎年出展者を送り出していく形式をとっています。

これが、会場であるジャルディーニの写真ですが、こんな感じで海に面した公園のような場所です。こちらが、私たちが展示をしている日本館で、1956年に吉阪隆正さんという建築家によって設計され、つくられた建築です。

今回私たちは、キュレーターという立場で、出展するアーティストや建築家を選んで、展示を考えました。その時に、「愛される建築」をテーマにしました。

「愛される建築」と言うのは、私たちが建築を学び始めたときからずっと考え続けてきたテーマでもあります。今回は、出展者の皆さんとの話し合いを通じて、愛される建築ってなんだろう？、というのを考え、表したのがこの言葉になります。

一つ目は、「建築に生命が宿っていると感じられ、その存在そのものを愛しむことができる」ということ。建築は通常人工物だと思われていますが、それに生命が宿っていて生きてると捉えると、この存在を欠点を含めて愛しむことができたり、育てていこうという気持ちが生まれてきたりするんじゃないかと思っています。

その他には「土地の風景や営みとつながり、単体では取り出せない関係を結んでいること」「年齢や立場、個性が異なる多様な人たちを受け入れる寛容さがあること」「重ねられた痕跡からその場所の物語や記憶を、生きたものとして受け止められること」「人間の五感が触発され、頭だけでなく体でその心地よさを感じられること」「作ることと使うことが連続的で、場を育て続けていけるということ」を挙げています。

こうしたテーマを、会場である日本館そのものと向き合うことを通して、展示してこうと考えました。

吉阪さんは、早稲田大学の建築科で幼いころはスイスで過ごされ、第2次世界大戦で従軍し、戦後日本館の設計に携わることになりました。例えば、クライアントからは、日本的な建築をつくってほしいと依頼されましたが、日本的な表現を直接的に受け入れることを避けて、むしろヴェネチアの風土に向き合うことをされました。

例えば、ヴェネチアの風土は地中海性気候に属するものであること、その中で光、そして日除けが重要なんだということが書かれています。また、ヴェネチアでは石がたくさん素材として使われていますが、そうしたモザイクの床のスケッチがたくさんなされていたり、こうした教会の石の床は、お金や時間で測ることができない、奉仕の仕事であるということに感動している日記が残されています。設計プロセスにおいては、いきなり最終案が出来た訳ではなくて、すごくたくさん案を検討した上で、みんながこれだという案が最終案だったということが分かりました。すごく良い建築が生まれてくる時に、時折このように意見の相違を乗り越えて、みんながこれだという建築が出てくることがあると思いますが、日本館はそういう建築だったのだと知りました。

また、竣工後にも、吉阪さんは場を育て続けていこうとしていました。実現されてはい

ないものの、日本館の後ろのエリアに彫刻のゾーンを増築するためにテントをかける提案をされていました。また、現場のスケッチが残されていて、これは杭工事のスケッチですが、職人さん皆のサインが残されていたり、日記にはマルコさんはこういう人で新婚で先に帰っちゃうけど責任感は強い、といったように一人ひとりの職人さんの性格がわかる記述がたくさんあって、ともにつくることを大切にしていることが分かりました。このようにプロセスを紐解いていくと、日本館は本当に愛される建築だなと思うのですが、70年近い時間がたって、その気づきが薄れてきているのではないかとも思いました。



例えば、意見としてあるのが、外観が閉じている印象だとか、ピロティが薄暗いとか、そういう話がありますが、でも見方を変えてみると、すごく閉じているけど、クジラみたいにどっしりした体で今にも走り出しそうとか、足が短く寸胴でかわいいとか、といったように見方を変えてみると、その建物が持っている欠点、特徴というものが、愛らしさや個性に繋がっていくんじゃないかと思いました。

こうした日本館が持っている生き物らしさを膨らましていく展示というのを、3組のアーティスト・建築家をお招きすることで、実現しました。

日本館には大きく3つの特徴があると思っていて、ひとつは入口に至るときに森の中の

アプローチを抜けていくということです。これは通常、例えばお茶室に行くときに、路地を抜けてからお茶室に到達するその体験全体が建築経験であるように、この日本館でも森の中を抜けていく体験が印象的ですが、通常、みんなジャルディーニの一部だと思っており、日本館の展示体験が建物の中に入るところからスタートするように捉えられていると感じたので、森山茜さんというテキスタイルのアーティストをお招きして、みんなをウエルカムする、腕を広げたような庇のようなものをテキスタイルを使って森の中に考えてもらいました。



二つ目の特徴は、天井に穴が開いていて、そこから雨や光が落ちてくる計画になっていて、さらに床にも穴が開いていて、さらにピロティまで水が落ちていく計画になっていることです。それは1956年当時、電気が引かれていなかったため、自然採光や自然通風のために作られたものですが、雨が建物の中に入ってきて使いづらいとのことで、上部にガラスをかけて閉じられていたのを、今回の展示では再度外して、雨を受け入れる建築に戻しつつ、この雨を可視化するよう、水野太史さんという建築家に陶片によるモビールを作っていただきました。

もう一つの特徴は、ピロティ形式であることで、日本館以外の建築・パビリオンは、みんな建物の内外は壁と小さな入口で仕切られはっきりと分かれています。日本館

は、吉阪さんは「大地は万人のものだ」と考えておられ、地面はだれにでも開かれています。そこに dot architects という、大阪を拠点に自分たちの場所をつくるのを大事にしている建築家集団をお招きして、生産の場に変えてもらいました。

これが実際にできた展示の写真です。ピロティでは、すでに取り外れていたオリジナルの受付台を再建することで、ピロティから展示が始まることを感じ取れるようにしています。ぐるっと周りながら上がっていく森の中のアプローチの上に、森山茜さんのテキスタイルをかけてもらうことで、吉阪さんも着目した、地中海の光を増幅するような仕掛けとなっています。

ピロティは、dot architects と、彼らがよく一緒に仕事をしている吉行良平と仕事、Atelier Tuareg、Dept. というメンバーが一緒になって、吉阪さんの現場のスケッチを彷彿させるようなものづくりの場にしてれています。上から雨水が落ちてくるんですけども、それらを水盤で集め、ジャルディーニの落ち葉を蒸留した水をいれて、その湯気が電熱棒で温まり、湯気が2階に上がって行って、1階と2階がつながっているということが体感できるようになっています。

これが2階の展示室内ですが、ここは中心に水野太史さんによる雨水が可視化された陶片モビールが吊られており、色々な大きさの彫刻的なパネルで回遊性を生み出して、吉阪さんの日本館のものがたりが感じられつつ、愛される建築のコンセプトを伝える展示空間になっています。

これが入り口、外からのアプローチの連続を見ていただこうと思うのですが、こんな風に外から上がっていても、カーテンのテキスタイルの下をくぐり抜けて行きます。

このテキスタイルはカーテンの芯地で出来ていて、再生ポリエステルで出来ていますが、すごく安価で、普段は表に出てこないような素材が、一時的に展覧会を祝福するために現れてくる形で、全部で120㎡ほどあるのですが、30kg程度の重さしかない非常に軽い構造体でできていて、このグリット上の接合部は全て手で縫い合わせて作ったものです。とてもきれいなテキスタイルが出来ました。



入り口の扉はオリジナルがチンザオの赤と青に塗り分けられていたという記述に併せて、10年以上この日本館をケアしているヤコブと一緒にオリジナルの色に塗り直したり、あと誰も気が付かないのですが、かなり丁寧に館全体を掃除しています。

入口に入るとコンセプトが書いてあって、吉阪さんのモチーフとしてもよく現れる彫刻的な要素で回遊性が生まれる空間としており、愛される建築のコンセプトが言葉がなくても伝わるようなスライドアニメーションも展示されています。

雨水を可視化するモビールは、熊本の屋根のタイルを作ってくださった常滑の水野太史さんによって、常滑の海辺で拾った陶片とヴェネチアの海辺で使った陶片に釉薬をかけて特別なものにするという方法で作られました。自然の力と人間の力とが共同制作で作ったものです。

後ろの出口からピロティに戻ってくると、

ピロティはものづくりの場になっていて、ジャルディーニという会場で集めた落ち葉を dot architects たちが蒸留できるようにしてくれていて、こんな風にジャルディーニの歴史を、長年庭を世話しているマルコさんからお話を聞いてリサーチして、普段はごみとして捨ててしまう落ち葉を集めてきて、そこから香りを取り出しています。またハンドアウトキッチンという、自分でハンドアウトをカスタマイズできる場所があり、自分たちで自らの手を使って場を作ることに参加できるようにしています。

愛される建築というテーマを受け取り、出演者の方が様々な方法で形にすることを試みていただきました。11月26日までヴェネチアで展示をしています。もし期間中にヴェネチアに行く方がいれば、ぜひ立ち寄っていただけたら嬉しいです。

(百田) 最後に、今回、設計をした熊本地震震災ミュージアムの話をしたと思います。



この震災ミュージアムは記憶の廻廊と言って、9つの市町村の震災遺構の中核拠点として構想されています。その震災遺構がどういったところにあるのかというと、これがプロットした図になるんですが、布田川断層に沿って、熊本市街から阿蘇にかけて点在しているのがわかります。その熊本市から阿蘇というのは都市がだんだんだんだんだ大自然に移り変わっていくようなダイナミックなところですが、その間に集落や神社があったり、そして

て山腹崩壊の場所があったり、自然と人間の関係が多様な形で展開されていて、そこに様々な震災遺構が点在していますが、その中で、今回の敷地は阿蘇の大自然の中に位置することが大きな特徴だと思いました。

そこで、周りの雄大な風景に呼応した、おらかな建築をどうやって作ろうかという所から設計がスタートしました。そこで考えたのが屋根を細長く引き伸ばして、その周りの風景を切り取るガイドとなりつつ、最後に出会う震災遺構の、東海大学旧1号館に対するアプローチにもなるようなミュージアムとなっています。

屋根は、ミュージアムとしての内部空間を作るだけでなく、周りの阿蘇の風景を切り取ったり、印象的に見せたりすることで、周りの風景や震災遺構と、敷地を超えて応答しあうことを考えました。外輪山がきれいに切り取られていたり、阿蘇の火口が見えたり、山腹崩壊の震災遺構を屋根越しに見ることも出来ます。

展示室は大きく3か所に分かれています。それらを半屋外の軒下でつなげています。展示室内で熊本地震について知ったり、自然のメカニズムを学んだりする間に、阿蘇の風景を垣間見て、風景を感じ取ることを通して自分自身と向き合い考えることができる配置計画を考えています。それが震災遺構東海大学旧1号館につながって、旧1号館を含めて、全体で1つの大きな経験を作りたいと思いました。展示室の中を進むと、スロープを上がっていった先に、山腹崩壊の震災遺構や、外輪山がV字型に切れる立野火口瀬など、雄大な阿蘇の風景の特徴的なシーンを見ることが出来ます。

これは屋根越しに外輪山の水平な山並みが見渡せるところです。これは建設時の写真です。このような細く長い建物というものを、どうやって構造的に成立させるかも難しかったところでした。3つの内部空間には、それぞれRC壁のコアを配置しており、RCコアで地震

力を負担して、あとは木造の柱と梁で架構を構成しています。細長いクランクした建物を、1つの建物としてみるのか、それぞれ別棟として地震力を考えたほうがいいのかは議論になったんですが、今日もお越しになっている平岩さんが工夫してくださり、3つそれぞれで解くのと、全体を1つで解くこと、計4つの解析をしていただきました。そこで分かったのが、地震力は3つのゾーンで、ほぼほぼ独立して力が流れている、屋外の軒下に関しては、地震力はほとんど伝達しないのが分かりました。3つは別々に構造的に安定しているし、全体で1つとして考えても安定していることを解析いただきました。

また、軒先の架構ですが、大梁は、120度の角の柱で支えられています。大梁は4~5mのスパンなので、300mmのせいとしています。逆に小梁は2m~13.5mのスパンなので、最大で480mmのせいを確保しています。この300mmの480mmの差を利用して、軒先のはねだしを設けており、最大2mの伸びやかなはねだしを実現しています。



また、天井に断熱や照明が必要になるので、屋内の天井を木の下端から120mmまで張ることで、120度の角のフレームの上にタイルの屋根が置かれたような見え方の屋根にしたいと思い、設計しています。

また、3次的に全ての部材が組み合わさってくるので、接合部が難しくなってくるのですが、柱と大梁が接合する所には旗型の3

方向に展開する製作金物を作っています。この製作金物は、本来だったら全箇所必要なのですが、今回は新しい試みとして、小梁の小口に Hobafix という既製金物の接合方法を採用しました。これはオーストリアの金物で、国内での採用実績はなかったのですが、平岩さんが構造計算書のなかで、あらかじめの検討をしてくださって、施工者が決まった後に、こういう金物もありますと説明したところ、施工者からこの方が施工性もあがり、製作図も簡略化されるとのことで、この新しい構法の採用が実現しました。このように大梁に金物を取り付けて、そこに小梁の上から、嵌めていく形で接合しています。建て方でドリフトピンを何度も打つこともなく、施工性もかなり上がったと思います。

これは建て方の写真です。小梁の隙間から空が見えています。今回の建築の中ですごく大切にされたのが素材でした。屋根のタイルや、壁のコンクリートの洗い出しを選択するときに阿蘇の風景をリサーチするところから始めました。これは阿蘇の火口の写真ですが、本当に地球の地肌というのは多様な色とテクスチャーで構成されていて、何かこのような風景とつながるようなものを作れないかと思いました。

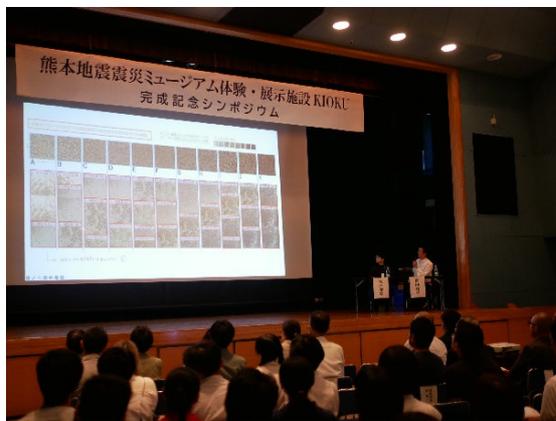
また、阿蘇で野焼きをされていたりとか、阿蘇黄土という陶芸にも使われている土が有名で、そのリサーチの時に茅を分けてもらい、茅を灰にしてそれを釉薬に使ったり、阿蘇黄土は焼成すると黒く変化する特徴を持っているのですが、そういうものを使って阿蘇のオリジナルの釉薬を作って、素材を開発しました。

また、阿蘇の野焼きの灰をどうやって手に入れるかですが、東海大学キャンパス敷地もちょうど野焼きを予定しており、野焼きの次の日が施工者の皆さんと顔合わせの日だったので、顔合わせをして初めて一緒にやった仕事が、敷地の灰を集めることでした

(笑)。橋本建設や豊建設工業さん、あと産

紘設計の南専務も一緒になって、灰を集めてくださいました。

こういった形でタイルを1番から8番まで8種類作って、阿蘇の風景の岩肌に合わせて、薄いものから濃いものまで、その番号の組み合わせで作っていけないかと考えました。実際にやったのは、こういう形なんですけども、これが3m×3m角の範囲になるのですが、AからKまで作って、Aはさっきの1番から8番で1番と2番の組み合わせが一番割合が高いとか、次は2番の割合が高いとか、といった具合で、割合をコントロールしてグラデーションの薄い所とか濃い所とか調整しました。それを屋根に対して割付図を作って、たとえば、Aの3番からBの3番、Cの3番とかグラデーションになるようにしました、これはとても手間のかかることで、やろうと思ってもなかなか出来るものではなく、本当に橋本建設さんや豊建設工業さんのご尽力で実現できたと思っています。



(大西) これが常滑で水野さんが実際にタイルを作っているところですが、阿蘇のリサーチと一緒に行ってくださって、阿蘇山の気持ちになって釉薬のかけ具合を調整しながら作って下さったと聞いています。先ほどお示した、3メートルグリッド毎にタイルの色の割合を決めていくため、工場の時点でその割合に合わせて梱包して頂きました。このように1枚1枚貼っていきました。遠くで見るとグラデーションが見えて、キレイなんですけど、近くで見ても、1枚1枚の焼き物として綺麗

です。

(百田) あとは、阿蘇を訪れて面白かったのが、阿蘇のアスファルトが緑色をしていたということです。調べてみると、阿蘇では斑レイ岩の骨材をアスファルトやコンクリートに使われていることが分かりました。

(大西) 山鹿の石切り場から切り出された石ということが分かって、阿蘇のアスファルトはほとんどこの骨材を使用しているということも分かったので、リサーチを行いました。これはその時に撮った写真です。

(百田) コンクリートの部分も骨材の斑レイ岩が見えるように洗い出しの仕上げとしました。

(大西) あと営繕課、アートポリス班、施工者の皆様に協力いただきワークショップを複数回開催しました。これは、県内の建築を学ぶ学生に協力いただき、それぞれを記憶の廻廊ミュージアムに参加する市町村のそれぞれのグループに分け、それぞれのエリアにある自然の色を集めてくるワークショップを開催しました。



営繕課やアートポリス班の皆様にも来ていただき、一緒に色を採取しました。これらは熊本記憶の廻廊ミュージアムの色として、オリジナルの色パレットとしました。それをサインの色だったり、手洗いだったり塗装の仕上げ色として使っています。オープン直前に、お手洗いとか電話置場の壁とかを塗ったのですが、この時も、ワークショップに参加

した学生に手伝ってもらい、色を塗っていただきました。

そのワークショップの中で、私たちは依頼してなかったのですが、リサーチに行き地域の方からお話を聞いたり、風景を見ているときに、いろんな色の石が地域にあり、それが面白いので、それで研ぎだした洗面器みたいなものを作りたいという意見が学生からあがりました。これは学生が描いた絵ですが、これを聞いた営繕課の田添班長が、これは実現しようとなって、実現することになりました。



その後もこども建築塾ということで小学生に協力いただき、益城町にある潮見神社にみんなで行って、川にある色んな小石を集めて、それを施工会社の皆さんにもご協力いただき、タイルにできるような木枠を作ってもらい、こども達と一緒に研ぎ出しました。もしかしたら、見学会に行かれた方は見てくださったかもしれません。こんな風に建築のメインの看板として使われています。

学生さんの皆さんが作りたいと言った、お手洗いの研ぎ出しカウンターにも使われています。

これが竣工した写真になります。本日見学会に来られた方も多くいらっしゃいますが、こうした熊本の木を使って、阿蘇でとれた素材を使って、風景と呼応するような建築になったのではと感じています。これは展示室2の写真になります。この向こうに見えるのが、阿蘇山を望む広場と呼んでいて、こ

の真ん中に立つと阿蘇の火口が屋根に切り取られて見えます。これは旧1号館から帰ってくるときにこの長いスロープをおりながら旧1号館での体験の振り返りをしたり、今後どうつなげていけるかを考える空間として作った部分になります。

これは夕景の写真です。先ほどビエンナーレのプロジェクトでもお話をした「愛される建築」を目指しており、このプロジェクトでも、いろんな方のご協力があって、目指してきたものが実現できました。これからも、この建築がどのように育っていくか楽しみです。震災ミュージアムを通して得た考えやアイデアを、どのように次につなげていけるのかを考えていけたらと思っています。

(百田) この震災ミュージアムを設計して思ったのが、建築という周りの風景と敷地を超えて関係を結ぶことが出来るんだ、ということです。

普段僕たちは、内側から建築を考えていくことが多かったのですが、外側と内側とを同時に考えて建築を作っていくことが、こうした建築の佇まいに繋がるんだということが印象に残りました。阿蘇の風景と一体となって、震災の記憶や自然と人との関り方を伝承していける場所になったらと思っています。

(大西、百田) ありがとうございます。(拍手)

(司会) ありがとうございます。ここで、質問の時間を取りたいと思います。質問がある方は挙手をお願いいたします。スタッフがマイクを持参いたします。

(質問者1) 屋根のグラデーションですが、黒から白、白から黒、このような色にしたのは、どのようにして決めたのでしょうか。

(大西) まず、屋根にタイルという素材を使うこと自体に、すごく興味がありました。焼き物は土から出来ていること、そしてその焼き物の上にさらに釉薬をかけ、特別なものとするを通して、土地の深いつながりを生み出せる素材だと思います。焼き物の屋根で代

表的なものとして瓦があると思いますが、瓦で葺くとどうしても接点のところに役物ができてしまい、抽象的でないものになってしまいますが、タイルだとエッジをシャープに納めることができ、より抽象的な印象が生まれます。

また、細かいものをびっしり貼っていくことが、鱗などの生命的なイメージを喚起させるところにも興味がありました。以前から、タイルの壁や屋根にチャレンジする中で、大きな面積にタイルを貼るとき、どうしたらタイルの魅力を伝えることができるかが課題でした。1つ1つのタイルを特別な釉薬を使って作っても、貼ってみると全体は均質になってしまう。特に遠くからみると、ただの塗装にも感じられてしまうと思ったことがあり、大きな面積にタイルを貼るときに、一番迫りに繋がる貼り方をしてみたいと考え、今回は上から屋根を見下ろすことが出来るシチュエーションであり、それが、山の風景と呼応するものだったので、グラデーションとなる様に貼ることで、その印象が最も伝わりやすい形にしました。

(質問者1) 黒白黒白にすることにより、インパクトを持たせたいとの事で良かったでしょうか。

(百田) 建物が長いということが、どうやら魅力を感じてもらえるか、ということかなと思います。長いと、その中で変化を感じられると思います。形が持っている特徴と、タイルという素材が持っている特徴を掛け合わせた時にグラデーションにすることが効果的になります。

(大西氏) どこを黒くしたり白くしたりするかも、いくつもパターンをスタディし、一番きれいなものに決めました。

(質問者2) 今日現地を見学させていただきました。非常に広さを感じるし景色もきれいで気持ちいいと思いました。ランドスケープでゆるやかに上がっていく造成の形がありますが、造成のルール、現状の地盤と呼応してい

るのか、盛り土されていたりするのか、地形との連続性で意識されたことがあれば教えてください。



(百田) あそこは東海大学のグラウンドだったので、まっ平らな地形でした。こちらが少し高くなっているのですが、約4mくらい上がって上がった、ひな壇造成された敷地でした。現地を訪れた際、まわりが雄大な風景が広がっているのに、現状が不自然であるように感じました。

建築をつくるときにひな壇造成をしている部分に建物を置くというのも考えられますが、建築自体を旧1号館へのアプローチ、道のように作りたいと思いました。その道自体で4mの高低差を解消するバリアフリーのルートでもあり、その建築によってできるスロープに対して、周りの土をなじませるように、例えばここだったら、窪地を使ってシアターを作ったりと考えていきました。

(大西) 展示の体験として、展示室1にシアターがあり、少し地下にもぐっていくような体験があって、そして展示室2の建物に向かって上がっていく体験を、最初のプロポーザルではフラットにしていたのですが、何か地面のなかで映像を見て、そこからゆるやかに上がって行って視界がひらけていく体験の方が心理的な変化と空間体験とがつながるのではないかと思い、緩やかな勾配にあげていく設計に変えました。

(質問者3) 震災のコアの施設として設計されたと思いますが、愛される建築として、どういう使い方を想定されているのでしょうか。

(大西) そうですね、いろんな方がいらっしゃると思っています。観光でいらっしゃる方もいれば、地震を体験され、そのことを静かに振り返る方もいらっしゃると思うし、地震での境遇を他の方に伝えたい方もいると思います。そのように訪れた方のいろんな気持ちに寄り添える場になればと思っています。風景を見ながら1人で静かに考えごとにふける場所になったらいいなとも思いますし、展示を見ながら地震のことを思い出す場にもなると思います。

企画展示室は「みんなの家」みたいに出来たらいいなと思い、キッチンを作っています。そこで休憩しながら、みんなでもっとディスカッションしながら、地震が起きたら何が出来るかを考えられる場所に出来たらと思います。外も芝生が広がっている空間なので、秋は気持ちがよく、阿蘇の風景を五感で感じる場所ではと思う。例えば、修学旅行生が来たらここでお弁当を食べたりとか、屋外の芝の広場で寝ころんだりしてもいいなと思います。

## 2. パネルディスカッション

(曾我部昌史 (以下、曾我部) ) それではパネルディスカッションを始めたいと思います。

大西さん、百田さんには大変興味深いお話、ありがとうございました。私から質問をしたいところですが、時間があれば後で行いたいと思います。愛される建築を目指してということで、コンペの審査をしている時は想像していなかったくらい、限られたスケジュールの中で幅広い検討、考察を重ねられていて、そのことによって、相当多くの人たちが色々なかたちで関わられ、奇跡的に出来上がった建築であると実感しました。

審査に関わった伊東コミッショナーをはじめアドバイザーが揃っています。審査の過程を思い返していただいて、今日の話伺って、また完成した姿、建物を見て、あるいはこの建物のことに限らず、今日のお二人の話などを踏まえて、大西さん、百田さんに質問いただけたらと思います。



(末廣香織 (以下、末廣) ) 僕も審査に関わらせていただいて、案としては素晴らしいと思って選んだのですが、審査の過程では、かなりコンセプトの実現が難しそうだと思います。あれだけ長い建築で開放的な建築をつくる時に、色々な意味で技術的な問題がありそうで、それをどういうふうに解決していけば良いのかよく分からないと思いつつも、今日出来上がったものを拝見して、本当によくやったな、細かいところまで完成度が高くて、素晴らしい建築が出来上がったと思います。

た。

僕からの質問としては、色んなものをつくっていく過程の中で、ワークショップとかいろんな取組みをやられたと思うのですが、それってどういう風に仕掛けていったのか、どのような方々に声をかけて行って、どういう風に思いついて、どのように実現していったのか、かなり色んなことをやられているので、単純にはできないかなと思っていて、そこから辺のやり方、考え方を教えていただけたらと思います。

(大西) そうですね、コンペの時に記憶の廻廊ミュージアムのなかの中核拠点として、建物を1つ作るだけではなく、フィールド全体で考えるとお約束をしました。ちょうどコンペが終わったあと、パンデミックが始まって、地域を訪れるハードルがすごく上がってしまって、どうしようかと基本設計の間は悩んでいました。



同時に、これまで私たちが公共建築をつくってきたのは、小さな町単位の、顔が見える自治体であることが多かったんですが、今回は県のプロジェクトであって、すごく広い範囲の方々と相手に考える時に、どういう仕組みが良いのかも考える必要がありました。そこで、もう少し周囲の自然そのものにどうやったら応答できるかを考えたいと思い、素材のリサーチをするところから出発しました。そのあと、学生さんたちのワークショップをすることになりましたが、本当に営繕課の皆

様のご協力無くしては出来なく、こういう仕組みでやったらどうかと一緒に考えていただき、アートポリス班の皆さんにもご協力いただき、実現しました。

(百田) コロナの期間中だったので、なかなか設計中は実施することが難しく、実施設計が終わって、ようやく何かイベントが出来る時に、サインの色とかはまだ取り入れられるので、色を採取しようというところから始まりました。やってみて、学生さんから提案があって、そこからどんどんアイデアが生まれていった。ここは僕らも予想できなかつたところでした。

(末廣) だれかが提案してくれると、話が膨らんで、次のアイデアがでるみたいな話でしょうか。

(大西) そうですね。また、現場に入ってから橋本建設の橋本さんが、ワークショップをぜひやりたいっておっしゃってくださったんです。施工者さんからこのような申し出があることは非常に珍しいと思いますが、こども達とワークショップをやりたいとおっしゃって、それもあって、大学生と皆さんも協力していただき、実施設計は終わっていたのですが、変更してでもやろうと営繕課の皆さんもおっしゃってくださって。

(百田) ワークショップで学生さんから洗面ボールを研ぎ出しで作りませんか、というアイデアが出た瞬間に、田添班長からこれはやりますとおっしゃって、そういうのがエネルギーになってどんどん進んでいきました。

(末廣) 素晴らしいですね。

(曾我部) 午前中、内部で打ち合わせをしていた時に、アートポリスというか、県にアートポリス班があり、アートポリス的文化がある。それが、どんな難題でも何とかして実現する、という感じがどこかにあるということが話題でした。それが生きたのでしょね。橋本建設さんが大変ポジティブにワークショップをやってみたいとおっしゃったということでした。せっかくの機会ですので、本当の

ところをお聞かせいただけたらと思います。

(橋本幸典／橋本建設) 現場代理人をさせていただきます橋本と申します。アートポリスが始まるまで、自分は小国町出身ということで、橋本建設で小国ドームを施工させていただきました。僕が小学生の時でしたが、木の1本1本に小学生の名前を書いて、僕の名前もそこに入っているはずです。建てる楽しさと、これまでそういうのに参加したというものだったのが、今回に繋がりました。人研ぎとか色々な手法がありますが、色んな事に参加して、こういう楽しい建物に携われたというのが、小国ドームもですが、橋本建設としてすべきこととして、やってきました。以上です。

(曾我部) 素晴らしいですね。この話ももう少し掘り下げることが出来そうですが、時間もありますから、桂先生にもお話を伺いたいと思います。



(桂英昭 (以下、桂)) 審査の時を思い出すと、壊れた校舎の手前にひな壇があり、県が今回のプロジェクトをアートポリスにするかどうかという基本構想時に、敷地はそのひな壇の位置あたりに固定されていたと思う。それをグラウンドがあったので大きくできないかという、ところから話をはじめました。プロポーザルの第一次審査では、全42案から5案が選ばれました。5案の中でアトリエワンの提案がひな壇の案、柳澤さんと乾さんの2案が、グラウンド側のわりと真ん中あたりに位置し、中庭のある円形型で、どちらかとい

うと内向的な建築の印象を持ちました。または、カルデラのような印象を与える建築ということもできます。長いアプローチ型でいうと、敷地横の斜路に沿って直線的にアプローチする提案がありました。

実際に建築をつくることを考えると、最初の印象は、百田さん大西さんの提案がユニークで面白いと思いましたが、先ほどの説明でふれられましたが、地震の後でもあり、構造的に繋ぎの部分が破壊するのではないかと心配しました。それに屋根仕上げが玉砂利洗い出しで、敷地は冬の冷え込みが激しいので、クラックがはいることを恐れ、個人的に強く反対した記憶があります。計画はオリジナリティに溢れ、大変面白いけど、懸念する点多々あり、迷いました。確か、プロポーザルが終わった時に、心配ですとお伝えしたと思います。

結果的にいうと、屋根のタイルへの変更で非常に美しい建築が出来あがりました。プランニングや形態を含め、自分が思っている範疇だけで、危惧な点だけを心配して建築を考える、これがやっぱり建築を保守的にしていることに改めて気付かされました。新しい若い方々の感性が変わってきていると感じました。それと、先ほどからのお二人が話題にしておられた「愛される建築」ですが、私がそれを口にすると、きっと気持ちが悪くと言われてそうです。また、年寄りが形式的に一緒にワークショップしようというのと、どこか気持ち悪いところがある。やはり、若い人たちが、現場代理人の方もそうですが、みんなが若い気持ちをもって建築を創ってくれる。その時に、発注者である県庁の若い人たちがそれをサポートしてくれる。理想的な公共建築の可能性を持ったプロジェクトが完成して、大変うれしく思っております。新鮮な建築をありがとうございました。

(曾我部) 何か祝辞的なお話でした。

(百田) 桂先生からは、玉砂利洗い出し仕上げはプロポーザルの時点で「これは心配だ」と

おっしゃっていただき、桂先生がおっしゃっているので、絶対にやってやろうとその時は思っていて（笑）、基本設計の時まではサンプルをつくって試験までして、本気で考えていたんですが、やっぱり乾燥収縮で目地を入れられないといけない、そういうことを考えていくと、目地が人工的になると、やっぱりあんまり美しくないのではないかととなり、タイルであれば、土で出来ているし、大地とつながるから、タイルにしようとなった。そこで実施設計で考えを変えて、タイルにしました。桂先生からのアドバイスがなければ、タイルになってなかったかもしれない。



(大西) もしよかったら、構造を担当された、平岩構造設計の平岩氏と藤本氏にもお越しいただいているので、お話をいただけたらと思います。

(平岩良之) プロポーザルで、審査の時は、私たち2名も参加しましたが、条件に熊本県の木材の魅力を発信するというのがありました。おそらく残っていた案では、木材に関しての積極的な提案、架構形式などの案が多くあり、また、他の案では新たな木構造のチャレンジをやっているのもあり、我々はあまりそういうのがなかったので引け目を感じていました。

今回は部屋になっていますが、地震力を吸収することになっていて、ましてや震災ミュージアムなので耐震性に関しても高いレベルでクリアしていかないといけないという所で、当初の段階では壁を含め全て木造を考えていましたが、実際、基本設計・実施設計に

入っていく中で、熊本県さんとも話をしながら、コアの部分はRCを採用して良いのではないかと議論を行い、逆につながる開放的な干渉的な部分は地震力を負担せず、2次部材が木でかけられているので、自由度のある構造計画とすることが出来たと思います。

(曾我部) ということでした。伊東さんいかがでしょうか。

(伊東豊雄(以下、伊東)) 去年、コパルを見せていただいて、今回、震災ミュージアムを見せていただいて、だいぶ違う印象を受けました。コパルを見たときは、やはり建築だなあと思ったのですが、安心してみることが出来る印象でしたが、震災ミュージアムは、ある意味では、新しい時代の建築が生まれた印象を受けました。初めての体験と言ってもいいくらい、新しい時代の建築です。それはワークショップのやり方とか、つくられ方、施工の仕方も含めて、評価をすることが出来、素晴らしいと思っています。これは多分、アートポリスでなかったら出来なかつたらうと、それは僕らが素晴らしいというのではなく、アートポリスに携わっている県庁の方たちが、その新しさをサポートしてくれた。他の自治体ではありえないと思っています。桂さんが言われたように、この建築は素晴らしいけれども、怖くて自分ではできない、若くないと出来ないことがあるのだろうと感じています。

今回の建築については、そのような印象を持ちました。ものすごく建築としては新しい、新しさとは何かと言えば、非常に抽象的ですが、具体的でもあるということです。抽象的であるというのは、屋根の薄さ、屋根が薄く見えるということです。それから柱が細く、非常に開放的で、ランドスケープと一体化している。線で描いたような建築です。ものすごい繊細な感性がなかったら出来ないと思いました。それでいながら、屋根のタイルを含めて、具体的な素材で地域との関係を考

えながらつくっている。そういった意味で非常に新しい。



ただ、僕は今回の建築に関しては大きな疑問があります。というのは、どこへ行っても外へ向かって視線がいつてしまう。なかなか展示物に目がいかない。今回、特に KIOKU と名前が付けられたというのは、昨日初めて知ったのですが、KIOKU ということであれば、地震を記憶するためには、鎮魂の意味合いがどこかになくしてはならない建築ではないか。そうすると、どこかに閉じていく場所があっても良かったのではと思いました。

僕が中野本町の家を作ったとき、僕の姉が旦那をがんで亡くした直後で、2人で話していくうちに、どんどん閉じていった。どこかで何か死を悼むという気持ちがあったときに、もっと閉じていく場所があっても良かったのではないのでしょうか。そのことをどのように考えていたかを聞いてみたいです。



(大西) ありがとうございます。そうですね、たしかに閉じている場所があってもいいのではとも思いましたが、一番最初、プロポザルで現地を訪れたときに、東海大学の近くの

阿蘇大橋が落ちた現場で、どなたか分からない方ですが、阿蘇大橋が落ちた谷に向かって腕組みをされて、じっと佇んでいる方が一人おられました。その時、私たちはその方が、どんな関係でそこにいらっしゃるのか、そこで亡くなった方のお知り合いなのか、地震でどのような経験があった方かは全く分からなかったのですが、その背中から何か悼んでいるということ、そういう佇まいの方と出会ったことが強く記憶に残りました。そうした体験もあって、風景をじっと眺めるという経験を生み出したいという気持ちがあったと思います。私たちにとっては、必ずしも開放的な、にぎやかな空間というイメージではなく、伊東さんに来ていただいたコパルより静かな空間ではないかと思っています。

とはいえ、伊東さんのご指摘を受けて、もしかしたら、もう少し自分と向き合える場所があっても良かったかもしれないと思いました。

(百田) 伊東さんの話を聞いて、閉じた場所があったほうが良いというのは、そうかもしれないとも思いました。ただ、あの建築があこの場所に建っていることを考えると、本当に周りの環境から切れてしまって閉じていくのが良いことなのだろうか？とも思いました。1人で風景を眺め、そこに留まって、祈りをささげるとか、死を悼むとか、そういう場所がつくれたのではとも思います。動きの中で、もう少し一人で立ち止まって、自分の気持ちに向き合う場所を作ることあり得たのかなとも思いました。

(伊東) 自然と向かい合うというのは、自分を瞑想するというか、記憶にふけるということですが、あその風景は、いかにも大らかで大きい風景なので、なかなか自分で閉じていく気持ちにはならない印象を受けました。

(大西) もうひとつ私が印象的だったのが、環境のシュミレーションでお世話になった、萩原さんが敷地に来られた時に、震災遺構の旧1号館建物をご覧になった後に体調が悪くな

られてしまい、それはご自身が阪神大震災を経験したのと、まったく同じ風景がここにあったので、すごい体調が悪くなって、気持ちに負担があるのだと目の当たりにして、驚いたことがありました。

旧1号館を見るのはショッキングな体験であり、そこから帰ってくる時に、長い軒下の空間をゆったり下っていく。少し右側に壁がありながら下っていく体験は、何か旧1号館を見た後に、ゆっくりと考える空間になったらいいなど、思っています。

(伊東) もう一つ質問があります。この建築に関してではなく、ヴェネチアビエンナーレのプロジェクトに関してです。僕は、あそのリノベーションに携わり、石橋財団から、大西さん達の展示が終わった後に、2回目のリノベーションをすることをリクエストされていますが、あの建築を見たときに、僕は可愛いとは思わなかった。ものすごく使いづらい建築だと思いました。展示のスペースとしては失格ではないか。早稲田のU研の方がいたら怒られてしまうかもしれません。

できるだけ吉阪さんの最初のデザインに忠実に改修したつもりですが。例えば、上から光が燦燦と差し込んで来るけれども、それに対して、以前に関わったアーティスト達から何で暗く出来ないんだと、随分クレームを聞いたと聞きました。吉阪さんの先生であったコルビュジェの建築を見に行くと、こういう思いをしたことは一度もありません。いつ行っても、ほんとに心地よい場所ばかりと思っけてます。そういう訳で、愛らしい建築とぜんぜん思ったことがないんですね。

桂さんがさっき言われましたが、愛される建築で、大西さん達があの建築をすごく可愛いとか、吉阪さんがつくった思いとか、考えて展示をされたということは、僕からすると、良くそんな風に思えるなど思ったんです。

僕はずーっと自分で設計を始めたときから、フラストレーションとか怒りとか、そう

いう気持ちがないと、設計は出来ないとずーっと思っていました。ですから、大西さん達の建築を見ていると、本当に、そういう事がひとかけらもなく物をつくってきていて、よくあの建築が出来るなどと思って感心するんですよ。それは若い人たち全員に僕は聞いてみたい。桂さんどうですか。

(桂) それはたぶん我々がダメなんです。



(伊東) そんなことはないと思っている。

(大西) 伊東さんが日本館について、そんなに良くないと思っていたとは。・・・みなさんはどうなんですか。私は良い建築だと思っています。

(伊東) 展示するのに内側に構造体が見えているのは、普通はありえないのでは。

(大西) 私はそう思っていなかったもので・・・どうしよう。

(桂) これが、我々の負けなんです。

(大西) たしかにピロティは、吉阪さんが最初に作ったときにはなかった、奥の部分にバックヤードが増設されているところがあって、そのせいですごい空間がよどんでしまって、夏になるとやぶ蚊が発生したり、陰気な空間になってしまっているんですが。それを見て、もっとここを風通しを良くしたいとか、そういうことは思いました。2階も、オープン当初のきれいな光が燦さんと落ちてくる空間から、何となく薄暗くなっている。もしかしたら吉阪さんの建築でなかったら、そんなに共感しなかったかもしれない。展示を通して、もっと日本館がこうなったら良いなど、

思うものに近づいたらいいなと思ったところです。

あと、ピロティも、外から見るとすごく暗く見えるんですが、中に入って外を見ると、お寺の中から見ているみたいに気持ちの良い空間になっていると思っています。

(百田) 日本館の特徴である、ピロティだったり、屋外のアプローチだったり、真ん中に空けられた雨も入ってくる開口部だったり、というのが、必ずしも、みんなが良いと思うようなものでもなく、雨の日は傘を差さないとピロティの上に上がれないし、真ん中に穴があいていたら展示で使いにくいし、となると思えます。それ自体が建築の個性というか、建築とは切っても切り離せないようなものだから、良いところも悪いところも一旦受け止めて、それをもうちょっとみんなが良いなって思うような、個性を楽しみながら良いなって思えるような状況を、どうやったらできるのだろう、という風に考えていきたいと思いました。



(伊東) すごくやさしいよね。大西さん達の建築をどうこういうつもりはないのですが、今日、午前中、コミッショナーとアドバイザーとの会議で話していて、末廣さんから、今日の日本でつくられている建築は大方どうしようもない、という発言がありました。僕もそう思っている。でもそれは僕らの間ではいかんともしがたいけれども、そういうことに僕はやり切れない気持ちで、それがフラストレーションになって、つくるエネルギーになっている。それは桂さんも否定しないと思う。

今の人たちが、そういう批評精神をもっと持たなくてはいけないのではないか。日本の社会は、どんどん世界から没落していってしまう。この事実を若い人たちが頑張って奮起してもらわないと、ダメじゃないかと思っています。

(百田) その意見に対してですが、やっぱり、僕たちが個性を重要と考えるのは、機能や性能から考えていきたくないということがあると思います。建築を、そうではないところから考えるにはどうしたら良いのか、ということにチャレンジしたいのです。

(伊東) それは当たり前だよ。建築家だったら。

(百田) その一つの方法として、制度からではなくて、場所の個性から考えていくことが大切だと考えています。

(伊東) それに対しては否定的ではないんです。共感しています。ただ、なんて言うか、大西さん達の建築と一緒にするつもりはないのですが、今の状況に対して、フラストレーションを持たないといけないんじゃないか、日本の建築がダメになるんじゃないのと思った。桂さんどうですか。



(桂) 伊東先生が言われていることは、たぶん、僕の世代までは、ものすごく共有できているし、そういう形でないと、物は生まれていなくて。伊東先生が言われているのは、例えば、ものすごくいい建築だった、だけど、この建築はたまたま奇跡的に生まれた。それはある意味、意味がない。ものすごい一品物で、たまたまできた。だけど僕たち建築

家とか建築をつくるものは、そうでなくて、社会を動かすということは、そのやる行為自体が波及効果がある、共感を生む、それがもうちょっと別の意味での物のつくる行為と結びつかないといけない。違いますか。

伊東先生が言われていることは分かります。ちょっと僕は愛される建築と言われても、全然分からないんです。それがテーマになることが、それはなんて言うか……。末廣先生いかがでしょうか。

(末廣) おそらく百田さん大西さんなど、若い建築の人たちは、社会に対しては何とかしたいという声を持っている。ただそれを表立ってやると、戦うとはなかなか言えない、それを表立ってとは言えないけど、ある程度やさしい感じでやりながらも、内心秘めたものがあるって、そういう行動をしているかなと思います。それを、逆に言うと日本の社会はあんまり表面に出してやりすぎると、外されてしまう。だから抑えていないといけない状況があって、意識されているのか分からないが、0+hのお二人は上手くやっていると思います。

(伊東) 末廣さんの意見はちょっと分からないね。僕はね、あじっているつもりなんですよ。そんなに本気で僕自身怒っているつもりはなくて、彼らの建築は、本当に新しい建築が生まれていて喜んでいるんです。だから、今聞いている若い人たちから、こういうやり方があるでしょと、別の意見を聞きたいんです。そうしたら、こういう新しい建築が生まれるんじゃないですか。それを聞いたら私もなるほどと思います。

(曾我部) 今この会場にお座りの方々に、今回の件についてどのように思っているか聞いてみたいと思います。当てられそうな方は覚悟して準備しておいてください。

(大西) 私自身には子どもはいないんですが、例えば母親だったら、子どもを愛すると思うんです。その子を育てようとか、欠点も含めて良いなどか思ったり、愛したりすると思う

んです。建築でもそういう風に出来ないかなと。自分の子どもに対して批評精神を持っているお母さんもいるかもしれませんが、なんかもうちょっと、必ずしも社会の根底を支えている、社会の全体を支えている人間の、必ずしも批評精神だけではなくて、もっと何かを愛するとか、大事に思うとか、前向きな力で前に押ししていくとか、そういうことが実はものすごい支えになる、そういう力になるんじゃないかなと思って。何かすごい良い建築ができるんじゃないかと思う時には、色々な人の苦労とか、努力とか、思いとか、そういうものが一緒になって、1つのものが出来あがっていく。そうした素晴らしさというのが、自分が建築家になりたいと思った理由の一つなので、その力を使いたいんです。そういう建築が持っている、すごく前向きな力ですら、今建築が出来ていくときに感じられないことが多いので、何かもう一回やってみたい。それは、私はみんなの家で学んだことかなと思います。

社会に出た瞬間に東日本大震災が起きたので、伊東さんは私が学生の時から良くご存じなので、私がいかにわがままな学生だったか、よくご存じだと思います。やっぱり社会に出て、そういう風に建築が出来ていくことを目の当たりにした時に、すごく影響を受けた。このように建築をつくって行けたら良いなと思ったのが、何かやさしいだけでは言い表せない信念みたいなものとして、あるなと思っています。

(百田) 今日紹介しなかったのですが、グッドジョブセンターという障がいのある人の施設をつくったときに、やる前と後では世界の見方が変わる経験だったんですが、それは今日お見せしたダイアグラムの2つの世界の見方で、内側から、個人の視点から、どう可能性を膨らませていくのかというのを大切にしたいというのがあって、その可能性の輪がまずは少しでも大きくなるのであれば、そこから出発するのでいいじゃないか。その輪が大き

くなるためには、怒りが原動力になることもあるし、楽しさが原動力になることもあるし、それは人それぞれの生き方があるのではないかなと思っています。

ただ、伊東さんが講義の時に書かれていたことですが、建築で個人のアイデアや思いつきからスタートしたとしても、それが建築になるとときには、社会的なものにならないと現実化しないんだと。僕たちの時代の、僕たちなりのやり方で、自分たちが良いと思っていることを、どうやって周りの人と共有できるようなものにしていくのか、それが建築の力だと思っています。その時僕たちは、自分たちの怒りを原動力とするよりは、参加してみたいという気持ちが促されるような、そういう力を信じて建築をつくりたいと思っています。



(曾我部) 伊東さんは納得している感じではないですね。今日では、以前よりずっと巨大な資本の影響が強まっていますね。特に都市部では。なんとか地所とかなんとか不動産とか。大手設計会社が相当なことをやっている。その一方で、グッドジョブセンターなどで実現できた、これまでの建築ではなかった実験的な試みを実現するような状況が生まれているのも事実なので、そういう状況の中にと、巨大な資本が動いていることに、いちいち目くじらを立てているよりも、他にもっと面白いものがあるというのが2人が話されたことなんだと思います。

(大西) 今回、設計を担当した坂野がおりますので、坂野の方から発言をお願い出来れば。

(坂野雅樹) 今の話を聞いていて、僕は今 29 歳ですが、巨大な資本の影響が強い社会が生まれたときから当然で、このままで良いのかという気持ちもありつつ、そこに対する諦めを持ってしまっているのかもしれないと気づかされました。

コパルと震災ミュージアムを担当していましたが、2つのプロジェクトに共通して、ある価値観であったり、その場所の持つ魅力を建築として具現化するということをしてきたと思っています。そして完成後に、建物を見てくださいました人たちに、説明しなくても、その魅力や価値観が伝わっているということを実感しました。こうした建築を通しての価値観の共有の積み重ねが、少しずつ社会に影響を与えていくことにもつながるのではないかと考えています。



(曾我部) ここに本日参加いただいている名簿があります。そこから当てていければと思います。

(大西) ワークショップに参加した学生はどうですか。

(学生) はい。学部3年生の時にワークショップに参加して、現在は大学院の修士1年生です。こういう批評性とか社会に対してとか怒りは、自分はそういう大きくなっていくにつれて、情報がたくさん流れていく時代になり、何が正しくて、何が間違っていることさえ、処理ができないうらい、たくさん情報があふれる時代に生まれてきて、それ1つ1つに怒りや批評性とかを持つことに対しても、

諦めているような状況なのかと自分は思っています。

そうなった時に、そういうものに対して自分から怒りを見つけていくのではなく、周りに信じるものを受け入れて、自分で新しい価値を作り出していくことが、自分の中ではモットーにしている、ちょっと伊東さんが言われたことに自分は慣れてなく、矛盾することも受け入れながら、新しい価値を作りたいと、思いました。

(曾我部) 他にはどなたかいませんか。自分は怒っているという方とかは。

(桂) 今の彼に伺いたいのですが、あなたが設計するとして、批評的でない生活をしている中、そういう人が、自分は何をモチベーションにしてデザインしようとしているのか。

(学生) 私は、良いなーと思ったり、実際、建築を見て心を打たれたり、感動的なプラスになることで。

(桂) それは極めてプライベートなことがモチベーションになるという、自分が気持ちが良いとか、自分がこれをやりたいとか、それだけで、建築が社会に問うべき建築ができるのか、問わないかもしれないが、それでみんなで共有できるクリエイティブなものができるのか。



(学生) もちろん自分の中では、全部が良いものとは思ってなくて、こういう建物は自分の中では違うなとか思うものもありますが、それをモチベーションにするというよりも、自分の感情を優先すると思います。こういう空間が作りたいたいとか、こういうものにあこが

れるとか、先に来てしまう気がします。

(桂) もしそうだとしたら、誰があなたに求めるのか。

(大西) 先ほどの伊東さんの、批評性がない、という指摘については、ひとつの方向性としては、彼が言うようなプライベートなモチベーションだけに向かうというのがあります。一方で、私たちの世代は、まちづくりに自然と興味を持っているという側面もありますよね。伊東さん世代にとって、批評性とは時と場合によっては、社会に背を向けることを通して批評的な態度とするところがあったと思いますが、それをしたくないというか、もう少し地域やまちといった、身近なものに目を向けながら、建築を考えようとしているという意味では、社会的な活動に興味を持つ若い人たちが増えてきているとも思う。それが、個別のまちづくりだったり、顔が見える関係の中だけに閉じた形で、優しく向き合っていくことに、批評性があるかどうかを問われているのかと思ったのですが、どうでしょうか。

私は、さっき彼が言ったことにつながるとは思うのですが、やはり大きな体制にいきなり向き合ことよりも、顔が見える、実感の持てる所に対して深く向き合って、そこを変えていくことしか、社会を変えることは出来ないと思っています。

(桂) 話は変わりますが、実は、42のプロポーザルの提案の中に、伊東先生が言われた祈りの空間というか鎮魂の間を設定した案がいくつかあった。僕はその時に、ここで手を合わせたり、そういう空間をもちいるのか。僕は、大西さん達が切り取った景色の中に、崖が崩れた所が見えたりする、そういうことが鎮魂につながるのではと思った。そこで、お祈りをして、何かする空間があって、上には実際に壊れた建築空間があるし、周りを見渡すと、そういう崩壊した跡の残る景色があって、それを眺めながら思いにふける、それらの行為を鎮魂と置き換えたほうが良いのでは

ないか、と思った。

水がはってあり、記念碑的な石が貼ってあるような重々しい空間が鎮魂にふさわしいのかなと思っていたら、そうではなかった。僕は今回の建築は面白いと思った。その辺が、説明として、もう少しあれば、ここでの議論も違った展開になったのではと考えたりしています。

(曾我部) 時間もそろそろあり、話忘れていることもあるかもしれませんが、産紘設計さんのご意見を聞きたいなと思います。

(百田) こちらが共同設計の産紘設計の南さん、林さんになります。

(南孝雄) 産紘設計の南です。今回の予定は、コロナで1年間伸びてしまって、結局はWEB会議だけで、こちらで打ち合わせすることはほとんどなく、それと検討委員会もほとんどWEBで、結果的に設計に時間がかかった状況でした。

現場に入ると、職人が足りない、物価高騰、今までにないような現場であった。非常に構造的にも難しく、完成して大変ホッとしています。以上です。



(曾我部) 奇跡的な現場を実現されたということで、記念すべき経験になったとのことでした。これまでアートポリス関係シンポジウムを相当やってきましたが、これだけ話題が幅広かったのは、稀な会だったと思います。残りの時間で補足をしておきたいことがあれば。

(百田) 伊東さんの言葉に、上手く答えられないのが悔しいです。批評性がないのではな

いかという指摘については、僕たちは色々な社会の仕組みみたいなものが、顔が見えない関係の中でどんどんまわっていったことに違和感があるのだと思います。便利だからネットで物を買うし、マンションで隣の方を知らなくてもいいし、共用部の管理もだれかがやってくれるし、といった中で生きていくことが本当に良いのか、問い直す必要が出てきている。もうちょっと自分たちが体を通じて社会というものをたぐり寄せて行って、少しずつ輪を大きくしていくことが大切で、その時間自体に批評が内在していると思っています。

もしかしたら、世の中の色々な仕組みだって、はじめは誰かが考えた小さな輪にしか過ぎなかったかもしれないわけで、それが普遍化の過程で大きくなった時に、何のため誰のため、というその根っこの部分が見えなくなってしまうだけかもしれない、それを変えようと思ったら、何のために誰のためにということが、実感を持って感じられる状態から考え始めるしかないと思っています。

(曾我部) 僕は、みなさんの発言には十分、批評性があると思っています、こういうことを言うと怒られるかもしれませんが、89年にベルリンの壁が壊れたときに、フランシス・フクヤマが「歴史の終わり」という本を書かれたのですが、あれ以降、分かりやすい構造に翻訳して批評することが難しい社会になっていると、そのこと自体の有効性に見だしにくいというように感じているのではないかと、いう気がしています。

(大西) やっぱり自分が実感を持って付き合うこと、共感できる方がいることが、結果的に、もっと大きな輪に繋がっていくと思っているので、まずは自分が実感できるところで、ひとつひとつ取り組んでいけたらと思います。それしか方法がないんじゃないかと思っています。

(伊東) それは全く共感しています。ただ、今日最初に言ったように、今回のプロジェクト

が実現したのはアートポリスゆえということ深く感じてほしい。アートポリスであるということは、どこにでも出来ることではなくて、本当に狭いエリアの中で成り立っていることを、本日シンポジウムに来ていただいている人たちに感じてほしいと思っている。アートポリスの活動が日本の社会で広がっていかないからイラついている、僕は。だからこういうシンポジウムをやって、良い建築できたなーで帰ったら、何の意味もないと思う。だからこそ、本日、みんな遠くから来たり、忙しい人もたくさん参加されていると思う。そういう人たちがシンポジウムの2~3時間を過ごしたことで、帰りがけに、何だったろう、何をやっているんだろう、明日から何をやればいいんだろうと、少しでも考えるようなシンポジウムであってほしいと、僕はひたすら思っていて。そういう意味で、学生の方々にわかってほしいのは、自分の実感でしかやりようがないと思うが、そんなに広い世界のことでない、非常に狭い、むしろ今日より明日は狭くなっている、という現実を認識してほしい。それが批評性という意味であって、そのことを認識してほしいということ以外何もありません。



(曾我部) ありがとうございます。今日のシンポジウムの締めとしては、みんなの意識に強く残るコメントを頂けたと思います。それでは終わりにしたいと思います。登壇者の方々に拍手をお願いします。(拍手)

(敬称略)