

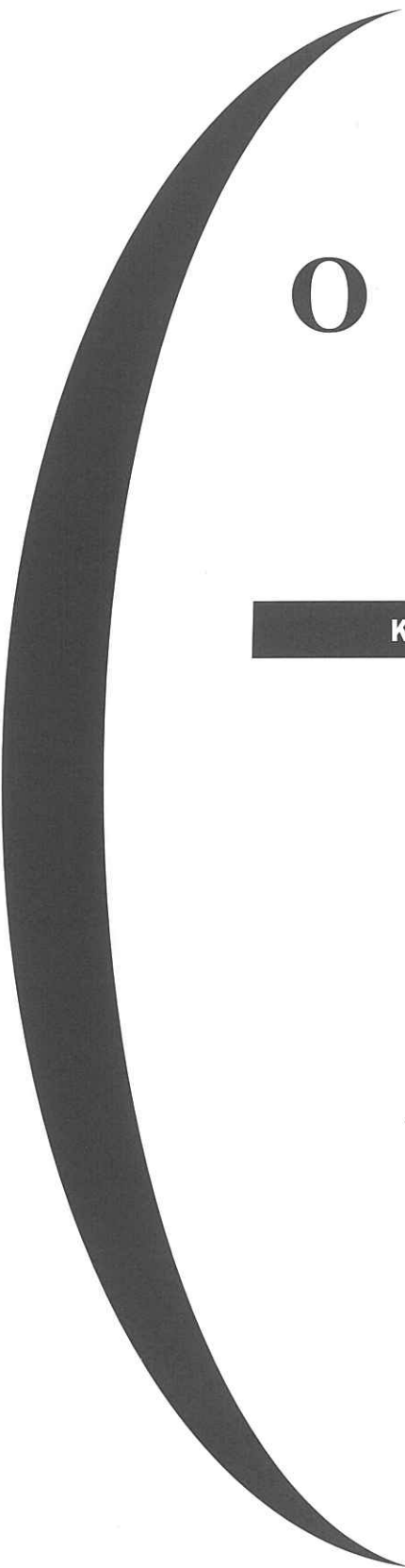
熊本国際建築展 くまもとアートポリス'96

都市デザイン サミット

URBAN DESIGN SUMMIT

KUMAMOTO
INTERNATIONAL
EXHIBITION
OF
ARCHITECTURE
KUMAMOTO
ARTPOLIS '96

K·A·P



CONTENTS

都市デザインサミット

KUMAMOTO INTERNATIONAL EXHIBITION OF ARCHITECTURE

KUMAMOTO ARTPOLIS '96

開会のことば	4
基調講演	6
第一部「アーバンイズムとしての建築展」	14
1-1 ゲストプレゼンテーション	15
●サンティアゴ・デ・コンポステラスペイン	16
●グロニンヘン・オランダ	22
●レンヌ及びヴィルジュイフフランス	28
1-2 議論1	34
1-3 議論2	42
1-4 議論3「地域と国際性をめぐって」	54
第二部「新たなパブリック・アートをめぐって」	68
2-1 ゲストプレゼンテーション	69
●総論	70
●ヒューストン・ロウハウジズ	76
●アデレード・フェスティバル	82
●灰塚ダム・アースワークプロジェクト	88
●アートキャンプ白州	94
●ミュージアムシティ・天神	100
2-2 議論「環境・アート・まちづくり」	106
第三部 ラウンドセッション	118
総括講演	136
謝辞	142
閉会のことば	143

概要

これまでのアートポリス2期8年の成果を概観し、さらに次なるステップを見いだすことを目的として、第2回国際シンポジウム・都市デザインサミットが開催された。

今回の都市デザインサミットでは、従来の都市デザインとしての建築展という位置付けを推進・強化すると同時に、アートポリスの「まちづくり」の役割を強めていくための議論が2日半にわたって展開された。

議論は3部構成で進められた。まず第1部では「アーバニズムとしての建築展」をテーマに各地のまちづくりの実例が紹介され、相互の哲学や問題意識の違いなどが議論された。続く第2部ではアートと建築との関係がテーマとして取り上げられた。「新たなパブリックアートをめぐって」と題し、ともすれば建築の枠組みに限定されがちなまちづくりの視点を芸術・アートにまで拡大、アートポリスの新たな可能性についての議論が展開された。

第3部は建築家、アーティスト入り交じってのラウンドセッションとなり、第1部、2部の議論を補い、発展させる形で進行。その中で「今後はジャンルを越えた対話が必要」という認識で各参加者が一致。くまもとアートポリスは、設計者と地域とのコミュニケーションのなかでいろいろな人やものが出会うきっかけをつくっているプロジェクトであるとまとめられた。

今回のサミットにも、前回に引き続いて国内やヨーロッパから多数の建築家、アーティストらがゲストとして参加したをはじめ、アジア、アメリカからのゲストも招待。建築、アートの枠組みを越えた自由な立場での意見が交わされた。

11月2日 (土)

開会式 主催者挨拶：福島謙二（熊本国際建築展「くまもとアート ポリス'96」実行委員会会長/熊本県知事）

来賓挨拶：建設大臣、熊本県議会議長、熊本市長

KAPビデオプレゼンテーション

基調講演：磯崎新・くまもとアートポリスコミッショナー

第一部「アーバンイズムとしての建築展」

1-1 ゲストプレゼンテーション

- サンティアゴ・デ・コンポステラスペイン
ヘラルド・エステベス（サンティアゴ・デ・コンポステラ市長）
- グロニンヘンーオランダ
エド・タヴェルヌ（グロニンヘン大学教授）
- レンヌ及びヴィルジュイフーフランス
アレクサンドル・シュメトフ（ランドスケープアーキテクト）

1-2 議論1

議長 磯崎 新

パネリスト 岡田新一/堀池秀人/川井貞一/W・スミンク/ヘラルド・エステベス/アレクサンドル・シュメトフ

1-3 議論2

議長 磯崎 新

パネリスト 岡田新一/堀池秀人/川井貞一/ジャン ルイ コーエン/レオン ヴァン シャイク/エド・タヴェルヌ
/ティ ケン スーン/ヴィルヘルム クラウザー/アレクサンドル・シュメトフ

P R O G R A M

11月3日 (日)

1-4 議論3「地域と国際性をめぐって」

議長 岡部憲明

パネリスト ジャン・ルイ・コーエン/ティ・ケン・スーン/ヴィルヘルム・クラウザー/桂 英昭/新井清一/
内藤 廣/青木 淳/マニユエル タルディッツ/石田敏明/塚本由晴

第二部「新たなパブリック・アートをめぐって」

2-1 ゲストプレゼンテーション

- 総論
ジュリー ラザール（ロサンジェルス現代美術館キュレーター）
- ヒューストン・ロウハウジズ
リック ロウ（アーティスト、アクティビスト）
- アデレード・フェスティバル
レオン・ヴァン・シャイク
- 灰塚ダム アースワークプロジェクト
岡崎乾二郎（アーティスト）
- アートキャンプ白州
木幡和枝（アートプロデューサー）
- ミュージアムシティ・天神
山野真悟（アーティスト）

2-2 議論「環境・アート・まちづくり」

議長 八束はじめ

パネリスト ジュリー・ラザール/リック・ロウ/レオン・ヴァン・シャイク/ニック・フェルドンク/
岡崎乾二郎/木幡和枝/山野真悟/長谷川祐子/桂 英昭/入江経一/武田光史/吉松秀樹

11月4日 (月)

第三部 ラウンドセッション

総括講演：八束はじめ

謝 辞：堀内 清治

閉会のことば：川上 隆

DESIGN

S U M M I T

環境・文化・ひと
熊本の未来とアートポリス

都市デザインサミット

熊本国際建築展「くまもとアートポリス '96」



「開会宣言」

熊本県知事 福島 謙二

本日、熊本国際建築展くまもとアートポリス'96の開会式を迎えることができることは、ここにお集まりの方々はじめ、数多くの方々の多大のご支援と協力の賜物と、深く感謝申し上げます。

また、本日は全国からご参加いただいたほか、建設省住宅局の石川住宅整備課長様、また、県議会から小早川副議長、熊本市の御厨助役ほか多数のご来賓の皆さんにお越しいただいて厚くお礼申し上げます。

この開会式に続いて行われます、都市デザインサミットにおいて、ユニークで先進的なまちづくりをご紹介いただくため、また、近年まちづくりの手掛かりとして注目されているパブリックアートの可能性を探るため、国内はもとよりヨーロッパ、アメリカ、アジア、オーストラリアなど、遠路はるばる熊本までお越しいただいたことは、無量の喜びでありまして、たいへん光栄に思っております。

くまもとアートポリス構想は、文化的資産となりうる建築物を造り地域の発展の可能性を住民とともに目指して取り組んでいるものです。そして今徐々にその効果が県内各地に現れているところです。

一例をあげると、県東部の清和村に完成した文楽館は地元にも古くから伝わる伝統芸能である文楽に結びついて観光の目玉となり、人口が4000人ほどの村に、年間約10万人の人が訪れるようになっていきます。また、熊本の海の玄関口、

天草に目を転じてみますと、アートポリスの中でも最大のプロジェクト牛深ハイヤ大橋が、約1年後に供用開始であります。交通アクセスのみならず、地域の観光浮揚にも大きく貢献ができるのではないかと期待しているところです。

このように波及効果も大きく期待されておりますアートポリスのプロジェクトの数は、現在55件に上っております。県内各地に点在するアートポリスが点から線へさらに面へと展開するに及んで、新しい熊本の姿を全国に、世界に向けて発信していきたいと考えております。

今回開催します国際建築展のテーマは、「環境・文化・ひと」であります。人は環境の中で文化を育みながら生きています。この営みのなかで、建築も造られており、アートポリスも例外ではありません。これまで建築の世界で語られていたアートポリスも、生活する誰もが関わる身近な問題としてと

らえていただくために今回は、新たに環境や芸術といった視点をとらえ、皆様と一緒にこれからのアートポリスと熊本の未来を一緒に考えていく機会にしたいと思っています。

これから一カ月にわたって県内各地で、本日開催の都市デザインサミットをはじめ、見学ツアー、各種シンポジウム、あるいは展覧会とさまざまな行事が展開されます。皆様方にもぜひご参加をされるようにお願い申し上げます。

最後になりましたが、くまもとアートポリス'96の開催にあたりまして、ご尽力をいただいた皆様方に対して改めて深く感謝すると同時に本行事の成功を祈念いたしまして、大会のご挨拶とさせていただきます。

「来賓挨拶」

熊本県議会議長 杉森 猛夫



県議会を代表して一言ご挨拶申し上げます。今年には明治の文豪夏目漱石が杜の都熊本を訪れてからちょうど100年になります。その記念すべき年に過去の遺産を大切に、現代から未来へと調和のとれた環境と文化を育んでいくという国際建築展、くまもとアートポリス'96の開催はたいへん意義深いものであると思っています。アートポリス事業はくまもとにしかない魅力ある文化事業を展開していくと国内外で活躍中の有名な建築家の皆さんにユニークなデザインをお願いし、21世紀にふさわしいものを創造しようという画期的なもので、これまでには、清和村の文楽館など多くのすばらしい作品を育んでおります。私たちには想像もつかない作品の数々に少々奇抜な印象を抱かないではありませんが、その奇抜さや創造性豊かな作品が、ある意味では、興味深く最近では観光資源としてむしろおこしや地域おこしとして大い



「来賓挨拶」

建設大臣 亀井 静香

本日はおめでとうございます。
建設大臣が本日は参れませんが、
お祝辞を代読いたします。

本日ここに、熊本国際建築展・
くまもとアートポリス'96が開催さ
れるにあたり、一言ご挨拶申しあ
げます。熊本県におかれましては、
平素より、魅力ある地域づくりの
推進とそのため基盤となる住宅
社会資本の整備にご尽力されてお
りますことに対し、深く敬意を表
します。また、本建築展出席のた
めはるばる日本においでいただき
ました、ヨーロッパ、アメリカ、
アジア、オーストラリア各都市の
代表の方々に心より歓迎の意を表
します。

さて、我が国においては戦後50
年を経て基礎的な生活基盤として
の住宅社会資本の整備は大きく進
んできましたが、21世紀を目前に
した現在、長寿社会への直接的な対
応環境への配慮、地震などの災害
に強いまちづくりなどの様々な課
題に適切に対応し、豊かで潤いの
ある生活環境の形成に積極的に取

り組むことが強く求められていま
す。このような中、人々の生活と
文化活動の基盤として、地域づく
りに大きな影響力をもつ建築物な
どについても、社会経済の多彩な
要求に応え得るデザインなど文化
性が強く求められているところで
あり、建設省としても将来へ継承
される質の高い建築住宅ストック
や文化性豊かな町並みの形成など
魅力ある空間造りを推進している
ところです。

くまもとアートポリスは21世紀
に向け、香り高い魅力ある地域文
化の創造に新しい提案を行うこと
を目指し、国の内外の建築関係者
の英知と地域の声を結集し、後世
に残る質の高い建築物を創造して
いくことを目的に始まったもので、
これまでいくつかの作品が実現さ
れ、地域の活性化に多大な貢献を
されてきたところであり、全国的
にみても大いなる注目を集めてい
るところでもあります。中でも国
際建築展は、本日第2回目を迎え、
今回も建築物やまちづくりなど、
数多くの成果が発表されますこと
は、地元熊本県、市町村、関係各
位の並々ならぬ御苦労ご努力の賜
物と心より敬意を表するところで
あります。

終わりに、くまもとアートポリ
ス'96を開催されました熊本県の今
後のますますのご発展と本日お集
まりの皆様のご健勝を心より祈念
してご挨拶とさせていただきます。

代読 石川 哲久

(建設省住宅局住宅整備課長)

くまもとアートポリス'96・都市デザインサミット

G R E E T I N G S



「来賓挨拶」

熊本市長 三角 保之

市外、また海外からお越しのお
客様、ならびに関係者のみなさま
には、心から歓迎し、お礼申し上
げます。

本日ここに熊本国際建築展、く
まもとアートポリス'96が開催され
るにあたり、遠路はるばるご来場
された皆様方に、65万熊本市民を
代表してお礼申し上げます。この
アートポリス構想は熊本県当局を
中心にして、国の内外からアイデ
アを集めて環境の質を高めると同
時に建築文化の向上による地域づ
くりを図ることを目的として、昭
和63年から推進しており、これま
で数多くの優れた建造物が熊本市
内をはじめ、県内各地に建設され
ているところです。これらの建造
物は日本建築学会賞など高い評価
を受け、熊本のイメージを高める
ことに大きく貢献するとともに、ハ
ードソフトの両面に多大の波及効
果をおこし、これまでの関係各位
のご努力に対して、心から敬意を

表するところです。

さて、21世紀を目前に、本格的
な高齢化社会や防災環境に対応し
たまちづくりへの期待は高まって
います。建造物を通して都市の環
境を整備し、後世に残す文化資産
を創造しようとするくまもとアートポ
リス'96が開催されることは、誠に
意義深いことであると存じている
次第です。本日は海外からもたく
さんのお客様をお迎えしています
が、熊本市は豊かな緑と清冽な地
下水、熊本城などの歴史遺産を背
景に、市民一人ひとりが幸せを実
感でき、ここに生まれてよかった、
住んでよかったと思えるような、
活力と魅力にあふれたまちづくり
の実現をめざして、市民の皆さん
とともに総意とエネルギーを結集
したまちづくりに全力を結集して
いるところであります。

本日の熊本国際建築展、くまも
とアートポリス'96では、環境、文
化そして人をテーマに多くの行事
が計画されており、皆様の
積極的なご参加により、本市が進
めている都市づくりに大きな示唆
を与えていただけるものと心から
期待いたしますとともに、熊本が
21世紀に向けて大きく発展する契
機となることを信じてやみません。

くまもとアートポリス'96が大き
な成果を収められ、意義あるもの
となりますように心から祈念して
お祝いの言葉といたします。

代読 御厨 一熊

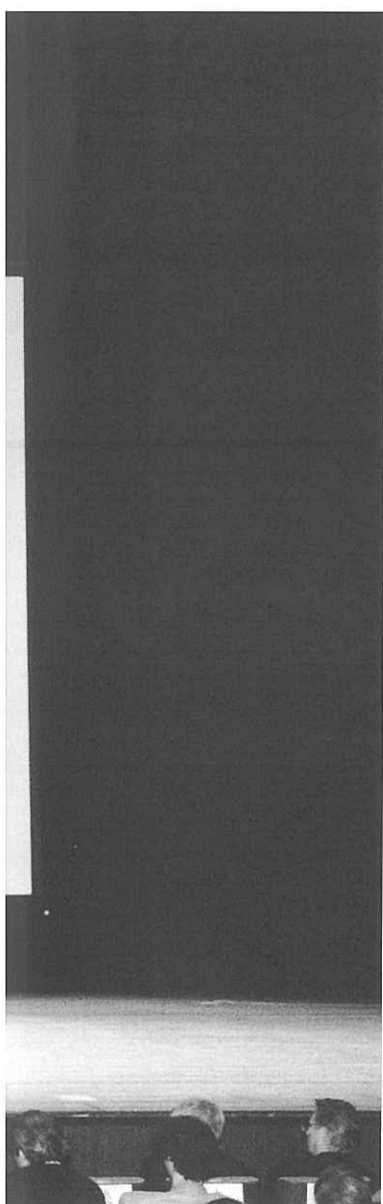
(熊本市助役)

既存の概念がもたらす

今日の都市計画の

閉塞状況

「基調講演」





磯崎 新



1931年大分生まれ。1961年東京大学数物系大学院建築学博士課程修了。1963年磯崎新アトリエ創設。東京大学、UCLA、ハーバード大学、コロンビア大学などの国内外の客員教授、また多くの国際コンペの審査員をつとめる。世界各地での講演・シンポジウムと並んで、建築展・美術展・個展と多彩な活動を展開している。近年ではMOCA-ロサンゼルス現代美術館、バルセロナのサン・ジョルディ・パラス、ティーム・ディズニー・ビルなど国際的な仕事を多く手がけている。過去30年間の仕事をまとめた「磯崎新1960/1990建築展」は、1991年のロサンゼルス現代美術館を皮切りに、日本国内各地を巡回展示の後、1993年末からニューヨークのブルックリン美術館で展示、さらに1994年からヨーロッパで巡回展示中。





ジュゼッペ・パローネ「水俣メモリアル」

後世に残すべき悲劇「水俣」を どう表現できるか

最近経験したこと、熊本以外で
した仕事を介して、我々がどうい
う都市の問題に直面していて、そ
れにどう取り組んでいくかを話せ
たらと思っています。

熊本に水俣というところがあり
ます、外国からいらつしやった方
は御存知ないかも知れないので少
しだけ説明します。

約40年前、そこにある一つの工
場が水銀を排出して、それが自然
のサイクルで有機水銀に変わり、
それに汚染された魚を食べた人た
ちが水俣病という病気になりました。
初めは原因が分からず、社会的
、政治的にきちんととらえられ
ずにいました。40年近くも地域の
問題として政治問題として今日ま
で来ています。最近、患者さん、
会社、国、県とで和解が成立し、
一つのステップをクリアしたところ
です。20世紀後半に、テクノロ
ジーが作り出したイノセント(inno
cent)が引き起こした公害の象徴
的なものであり、この熊本に起こ
ったのです。世界的にも最初の公
害の例です。この水俣では永い間、
住民、業者、被災者、国という対
立があり、ほとんど風化するの
ではというほど長い時間を経いま
す。そして、今、解決の方向に向
かった時に、記録を後世に残すた
めのモニュメントを造ろうという
運動が起こり、国際的なコンペテ



イシヨンの組織が組まれました。私はその審査の役割を仰せつかりました。

複雑な問題を抱えている場所で、悲劇を建築として造園としてモニュメントとして、どういうかたちで残すか、どういう意味があるのかという基本的な問題を、我々は考えないといけないと思っています。個人的には、20世紀後半はモニュメントは不可能な時代であると思いつけていました。なぜなら、世界、文明が賞賛すべき事業をもちにくくなってきた、そういう時代に生きていくからです。もし記憶に値するものがあるならば、それは全てある意味での悲劇と絡んでいることではありえないのです。

第2次大戦の直後に、我々が考えたことは、20世紀を象徴する2つの大きな出来事です。一つは広島、長崎の原爆体験。もう一つはアウシュビッツのホロコーストです。この2つは、我々が後世に残すべき出来事であって、それ以外は何もないと思っていました。しかし、またやっかいな問題が起ころうとしました。その一つが水俣、もう一つはチェルノブイリ。この2つは、我々のテクノロジーがいかに環境を破壊したかという重要な例であって、広島・アウシュビッツと同様に位置づけられて残るべきだと思いました。

そこで、どう組み立てたらいいかというときに、どういうデザインがこの困難な問題を表現できるか、手掛かりを与えてくれるのか、というのが、今日の問いにな

るのではないかと思いました。

ローコストではありますが、コンペを行いました。全世界から約500点の応募がきて、審査しました。最終的には無名のイタリア人の案を採用して1週間前に完成しました。全世界から様々なモニュメント、メモリアルについてあらゆるカテゴリーに属するアイデアが集まりました。その大部分はタワーなど大きな構造物であり、敷地を空間的に扱った、大きい力を強調したデザインが大多数を占めていました。我々建築家が記念碑をどうとらえてきたかと言いますと、モデルにするのは近世15世紀からのヨーロッパ、とりわけ18世紀のネーションステイツ (Nation States 民族国家) を表象するような形のモニュメントなのです。建築家がたくさん造ってきたこの残骸がこのコンペに現れていると感じました。我々が受けた悲劇を、そういうやり方で表象できるのだろうかと自問したわけです。

まず、5000点の案を市民に見せて、市民の人気投票をしました。そこでトップになったのは、昔ながらの戦争中の忠霊塔タイプ。ヨーロッパのオペリスクヤカラム (column 自立柱) を街中に建てて無名戦死の墓の代わりにしたものでした。流線型、モダンにしたものが投票で一等になりました。ここで非常に困ったわけです。市民投票で一等になったのだから建てるべきかとも思いましたが、これは我々の記念碑の痕跡に縛られてしまった結果にすぎません。それで、むしろあえて選ばないよう

にしようと思いました。

そんな時、イタリアの若者の提案を見つけました。水俣の入江の丘をステップのテラスにして、地形に対して柔らかに馴染むようにしてあります。ステンレスの50cmほどの直径の玉をその上に転がす、それだけの提案です。その玉は何かと聞きますと、その若者は「子どもの時に体温計をこわして水銀をバットと散らせてしまい、親から叱られたことがある。その悪いイメージをステンレスで表現してテラスにばらまいた」と答えました。これは数々のメタファ (Metaphor 比喩) が生まれるのではないかと思います。人の魂、スピリットがあると。お盆に人の魂が生前いた場所に帰ってくるという日本の宗教観を現代的に表したものであると。精霊流しの光と重なって、不知火海の漁火と重なってメタファを感じさせてくれます。いくつあるのかは数えませんが、108つのステンレスの玉があるということです。日本では、年が終わって新年が始まる時にお寺で108つ鐘を叩きますが、おそらくそのことを日本人が彼に教えたのでしょう。象徴的な数字を玉にして散らしてあるのです。"魂が108つ置かれていっていると表現できる"と考えて、この作品を選びました。この時、一番に思ったのは、大きいスケール、大きい発想では対処できない。弱い受け身の状態を自ら示すことにより、そこから生まれるデザインの方が、こういう悲劇を直接的に表現できるのではないかということです。

【註1】 オペリスク

→上方にいくにしたがって先細りとなりピラミッド形になっている。
正方形断面の背の高い装飾用の独立柱

物質性を排除して、都市を議論するいうの問題

たまたま、今年9月、世界建築ビエンナーレがベニスで行われました。アートのビエンナーレの間に行われる建築のビエンナーレです。国際的な建築家を招待して展示すると同時に、各国が自国のパビリオンを持ち、その国の建築を展示するというものです。私はこの時、日本館のコミッショナーでした。この展示には「地震計としての建築家 未来を関知する」という副題がついていて、制作意図は、将来迎える大変動を予感していますよ、というものでした。

そして、セスモグラフ(seismograph 地震計)という言葉から、阪神淡路で大震災を受けたことをその日本館に持ち込んだらどうだろうと考え、壊滅的な被害を受け崩壊した建物の写真で壁を埋めました。廃墟の写真家の宮本隆司という人の写真です。それから、宮本佳明という建築家は地元の人で、自宅も全壊、事務所も半壊した人ですが、その彼が災害を消去してしまうのではなくて、瓦礫を表に積んで思い出を引き出してはどうかと提案しました。私は重大で重要なアイデアと思ひまして、20tの瓦礫をベニスに運んで床に積みまし

た。同時に石山修という建築家、国連避難民のキャンプのデザインを考えている人ですが、この人が震災直後のコミュニケーションが途絶した状態を再現したテープや

壊れたロボットなど、さまざまなものを付け加えました。3人の作品が出来上がって、インパクトの強い展示になり、パビリオンの中で金獅子賞を貰うことが出来ました。

今、神戸やその周辺でどういう反応が起こり、どういう再建がなされようとしているかということ、を、我々は一番関心を抱いているわけです。再建計画というものを一番に提案すべきであると思うわけです。しかし、世界の展覧会の場所に持ち出す再建提案は民間の中から、行政側から見つからない。再建案を提示するのはあきらめてしまおう。それがその時に出した選択です。インスタレーションの仕事をだけが表に立って、都市建築家としての再建の計画というものは、一切見えなくなってしまう。そのため、「なぜ、見せないのか」と批判を受けています。が、僕の答は、「見せたいのだけど見せるものがないんだ」です。我々には再建計画という概念がありますが、この計画を社会システムが間違っって組み立ててしまったがゆえに、ちゃんとした再建計画が生み出せない事態に追い込まれてしまっています。偶然、再建を行わなければならない事態に陥った時にモデルにするべき案が出てこない、ここに原因があると思ったわけです。行政が無策の

まだまだということが片一方にありましたが、日本館にとっては、大震災が教訓になりました。

プロフェッショナルな建築家の中では2つのことが起こったと思うのです。一つはデコンという流行のスタイルでできている、一見して建物が壊れたかのように手のこんだデザイン。神戸は一瞬にしてこのデコンの状態、あるいはそれを上回るような事態になりました。映像を見た時、「我々建築家が一生懸命やってきたけれども、自然の方が、我々のデコンの技術よりはるかに上だ。この流行はすぐに駄目になる」と思いました。しかし、大半は以前としてデコン一色です。これは世界のファッションですから、早々に消えていくに違いないと考えています。

もう一つは、ここ30年、建築家または建築サイドの都市論のキーになっているのは、「都市は記号として解釈できるということ」です。こういう視点がかなり明快に組み立てられてきています。具体的にはネオンサイン、広告看板に飾られたファサード、様々な表層にまわりついた個別の意味をもった個別の要素が、街の我々の目をうずめます。例えば、神戸のような状態になったら、表層にあったものが一挙に全部消えてしまひ、後にはコンクリートの固まりと、露出した鉄骨の固まりと煉瓦と材木と瓦とかいうものが形をなさず、そのままの状態で地上に並んでいます。それが我々の都市だったのだと見えてきたのです。都市というのは記号であると考えて

【註2】 デコン

→デコンストラクティビズム。ダニエル・リベスキンド、ザハ・ハディドやコープ・ヒンメルブラウらに代表される。

今世紀初頭の構成主義を参照しながら既製の機能主義や空間構成論から大きく逸脱した様相を提示している。



”計画“の概念が、マスタープランを失敗させる

いたのですが、やはり、それは背後にマジエリテイという物質性が存在していたのだ、その物質性を排除して都市を議論してきたこと自体が、ここで問われるべきではないかと感じました。これが、もう一つの点でした。

こうした疑問点を国際的な建築展の時に考えることができればと思っていたのです。そういうことを一切排除してあった事実を、つまり、物に還元されてしまった都市をそのまま見せれば良いと思ったのです。歴史的に振り返ってみ

ると、アドルフ・ロースが当時のウィーンはボチヨムキンの都市だと言いました。都市を架空のもの、仮想のものとして飾り立てて都市のリアルな構造を隠蔽してしまっただ。そういう都市にウィーンはなり果ててしまったと批判したわけですが、実は、ボチヨムキンの都市は我々の全世界の都市を埋め尽くしている。震災で化けの皮が剥がれたのを我々は見てしまった、そういうことを議論しなければいけない時期にきたのではないかと考えたのです。

なぜ、私たちは再建計画が持てなかつたか、というのが私のもう一つの関心事でした。復興のためのコンクールも行われ、日本の様々な都市計画のコンサルタント、土木のコンサルタント、重要な会社のスタッフが総力を上げて提案した復興計画がありました。しかし、私は「全部ナンセンス」として落とした。ほかにも審査員はいたわけですが。そして、先程の宮本さんの瓦礫を積むという提案をしたわけです。

そこでどんな問題が起きたかという。我々が言う都市計画は、一つの決まったルールで推進できるような構造が出来上がっています。これは上位、中位、下位計画というようなレベルに分かれます。

上位というのは、マスタープラン。これで、この都市がどうなるかという全体象が示されます。まず、日本の行政の中で在り方をまず決めます。それを5年計画、10年計画といった長期、中期、短期といったレベルに分解し、例えば、この街の中に、この時期に美術館を作ろうとかという具合で個々の計画をマスタープランに位置づける、という考え方です。これは全部逸話だ。全体のマスタープランを作ること自体がフィクスタビジョン (Fixed a vision 固定された考え) であり、これが建築家の責任であり、都市計画家の役割であると見られているし、法的に組み立てられた今日のやり方であるのは間違いありません。そう

すると実は、この大きい視点から考えたやり方というのは、物語や思想とマスタープランとは同様であるとしていいことになりません。それが都市における我々の考えの中に潜まれている、正当化されていると言えます。そして、下に段々と下げていくことが、計画を実行することだ。つまり下に下がっていく計画です。大きいところから小さいところに下ろしていくのが普通のやり方です。これは、おそらく今世紀になって社会主義国の計画経済、あるいはあらゆる意味での社会計画、計画経済というような「計画」の概念を全部の政治の課題に取り込んでいった結果なのです。それが、どうしても作動しない原因は、この計画、概念そのものが、下に下がっていくことで制度化されてしまったことに由来するのではと考えています。阪神での復興計画の中には、船上都市があったり、ゾーニングを明快にした山と海と平地とが川や緑でつながった計画などがありました。その概念はいいのですが、記述法、表現方法を提案し、それを具体化するときは方策というのは、常に上から下に下がっていくという枠組みから逃れられていない。そういう矛盾をみんな持っている。いくら計画しても実行出来ない、中途半端になる、途中で消えてしまふ。そこで計画を改定するという状態が日本中の都市で行われています。

【註3】 アドルフ・ロース

→(Adolf Loos' 1870-1933) オーストリア・ウィーンの建築家。

論文「装飾と犯罪」(1908)の中で装飾を否定するとともに、

装飾を完全に排除した「シュタイナー邸」(1910)などにおいてその主張を実践した。

【註4】 ボチヨムキンの都市

→ロシアで、高官ボチヨムキンが皇帝をもてなすために原野に木や紙の仮設の街をつくった故事に従って、中身の無いみせかけだけの都市をいう。

小さな物語をたくさん作り、やがて歴史的小説レベルへ

7〜8年前にくまもとアートポリスの計画が始まった時に、私は前知事から「文化として残るようなまちを作りたい、まちの構成要素は建築なのだから、これを上手く組み立てるために、まちづくりのコーディネートをしてくれ」という提案を受けました。そこで、私が逆に提案したのは、大きい意味で町並みを揃えるとか、個々で地区を開発して新しい空間を造るとか、建物を造るとかいう、それまでのやり方だと限度があるので、今までと全く違ったやり方をしてはどうかということでした。それが今のアートポリスのやり方です。

ある意味で、非常に実務的すぎるというか、プラクティカル (practical 実用) すぎてビジョンがないと批判をされる向きもあります。ただし、これしか取り得なかったというのが私の反論でもあります。大風呂敷を広げた計画を打ってみても、その風呂敷が全然役に立たなくなってしまう。それなら小さいポイントポイント、つまり建物1軒1軒がクオリティをあげていけばいいじゃないかと言いたいのです。建物を具体的に企画する行政の仕事の段取りもあるわけで、とにかくいいものを造ろうと。必要なことは、理論や制度ではなく、感覚で直観で分かっている、いいデザインをする建築家なんだと。論理が飛躍するかもしれない

んが、建築家はそういうものだと思います。そういう建築家を我々がいい仕事の場所に配置する。そして、レベルの高いものが点として出来上がり、その点が増えてくる。その点と点の間に別のものが生まれてくるかもしれない。ただ、何が生まれてくるか、予測はつかないし、しなくてもいい。「計画の中で最も重要なもの。しかも、都市的な配慮をした建築物が1個1個生まれていったら、いつか連続するネットワークが出来たらう。それが都市である。これ以上大風呂敷を都市で続けることは、議論として結構だろうけど、実現しないだろう」というのが、その時に私の考えた結果です。比喩的に言えば、マスタープランが大きな物語とすれば、1個ずつの小さい計画は小さい物語なのだから、小さい物語を数多く作っていくと一つの大きい物語になるのではなく、小説の構造をもった歴史的レベルのものに組み立てられるのではないか、何十年といったスケールで考えていくことが、一番いい方法であるというのが僕の考えたことです。

具体的には、熊本が賛同してくれる建築家と一緒に仕事が出来るわけで、時には伝統的な建物の場合もあるし、現代的な新しいデザインをしている人もいるわけです。またある時は、地域の素材を巧みに取り入れたりと千差万別です。

それは、今日の建築界全体が、たった一つの世界のプリンシプル (principle 原理・原則) でメソッドを組み立てることが不可能になっているということ。逆に不可能になったことを一つひとつ証明していったらいいのであって、うんと違った人が、うんと違ったデザインをした方がいいのです。一見してあつと驚くほど違いがある。では、「何故統一されたものがある。では、「いいんですか」と尋ねると、「統一したものが美しい」という。しかし、その美意識そのものが、元々古い美意識に違いがないとなってくる。

熊本の場合、唯一メリットがあるとするならば、ここには、東京などのメトロポリスに比べて、豊かな緑、水、川、海、平地、山などいろいろな自然の地形が備わっています。一定の高密度にできない状態である都市というよりは、田園的な環境の中に建物を配置するというのが、ほとんどのシチュエーション (situation 状況) です。バックグラウンド (background 背景) としてパラメーター (parameter 変動要因) になるものは、自然の光景そのものであってもいいし、それと対峙する、いくつかの視点をそれぞれの人が別のやり方で解決していけばいい。それが出てきたら、もつと面白い複雑な物語、単純でない、ひとまとめにならない複雑怪奇な物語がいつか出てくるはず。その中で、日本語的に述語になるのは、「熊本の場合は自然であろう」というのが私の考えなのです。

” 崇高性 “ の概念に代わる新しいビジョンを

一体、何がここでイメージされているのかというと、今後を考えると、ある地域、ある場所が、ある問題を抱えてビジョンを作って組み立てていくときに、それをどうやって論理づけていくかという問題がもう一つ残ります。これについては、私自身も必ずしも確信を持って語れるほどのものは持っていないのです。

歴史的な例で言うと、大きい計画が語られた時代は、近代の始まりの時期で、その時には壮大な人間の知力、知識、古い美意識を越えた崇高なもの、そういうものがどこかにあるに違いない。崇高なものに向かって組み立てていくことが、その時代の民族国家として成っていく希望でありました。また、計画概念として表象できる組み立て方、崇高なものに収斂していく、そういう構造デザインがイメージの中に生まれてきました。これがあらゆるレベルで浸透し、国家論からデザインに至るまで、あるいは社会的な構造や人間関係、美意識に至るまで、その概念に支配されながら組み立てられてきています。それが、我々建築家、都市計画家が使う手段の背後にあるものです。

水俣の例でも、市民投票をする

と、崇高性のあるものが1位になるような選ばれ方をする。そういうふうな組み立てられてきてしまっているのです。これが、これまで2世紀にわたった問題なのです。日本の末端の地方の外れの街の中でも、崇高性のある概念がこまめに入りこんでいるということを示し上げたかったのです。

今問われている震災の問題を取り上げても、計画がうまく組み立てられないのは、その部分が一番問われているからではないかと、私は感じています。変わるべきことがあるかと問われた時、では小さい物語を作ろうとか、ネットワークをやるうとか、バラバラになつて形が見えなくなつてアンフォルム(unformed形のない)な状態になつてきたことを確認していくことはどうかとか、といった話が出ました。しかし、その背後には我々がナショナルなものとして、崇高と結び付けて解釈していたような構造や、複雑で理解しがたい予測も出来ないようなアンキャンニイ(uncanny不気味さ)が内部に潜んでいます。あるいは我々の社会がそれを持つていて、地震が起こつたらそのまま見えてくる。計画を組み立てていくと、インターネットなり、その他の様々なメディア

アが組み合わされることによって、別の見知らぬものが生まれてくる。それは一体どういうことか。この不気味さには、我々がこれまで個人としてもコミュニティとしても捕らえることのできなかつたもの、他者として生まれてきたものがたくさんあります。我々の中も分解されてきていて、それがお互いに共通しないままに組み合つていく。そのことが、複雑性や不気味さを組み立てる概念の原型であると思われる。今日の社会が、それを理由なしには理解出来ないものとして動いている、そして、我々の世代がひたすら嘆くという状況が出来上がつてきている。それをどうやって受け留めて、どうやって新しいビジョンに組み込んでいくかが見付からない。ミシェル・フーコーが亡くなるころに、「ヘテロトピア」という言葉を残していきました。この言葉が今後の計画(物を組み立てていく)の手掛かりになるのではと思うのです。そういうものが、今回の都市デザインの問題や都市デザインの中でアートがどういうふうな働いてきているかという問題と重なりあっているのではないかと思います。そういう方向で問題を捕らえながら、個別に議論がなされていけば、もつと前に進むことができるのではないかと期待しています。

最近、私が考えている問題を整理してお話しました。

【註5】 ミシェル・フーコーのヘテロトピア

→ユートピアのように非在の場所ではなくて実在の場所である。実在の場所でありながらひとつの文化の内部に見いだすことのできる他のすべての場所を表象すると同時にそれらに異議申し立てを行い、ときには転倒もしてしまうような異他なる反場所。
ミシェル・フーコー没後に公表された「異他なる空間について」という論考(1967)に著された。

熊本国際建築展「くまもとアートポリス '96」

第1部

アーバンイズムとしての建築展

第一部では、
海外や国内でまちづくりプロジェクトを
推進している関係者が、
各プロジェクトの
取り組みの様子をプレゼンテーション。
同時に、相互の哲学やシステム、
問題意識についての議論や
意見交換を展開した。



ヘラルド・エステベス

GUEST PRESENTATION



エド・タヴェルヌ

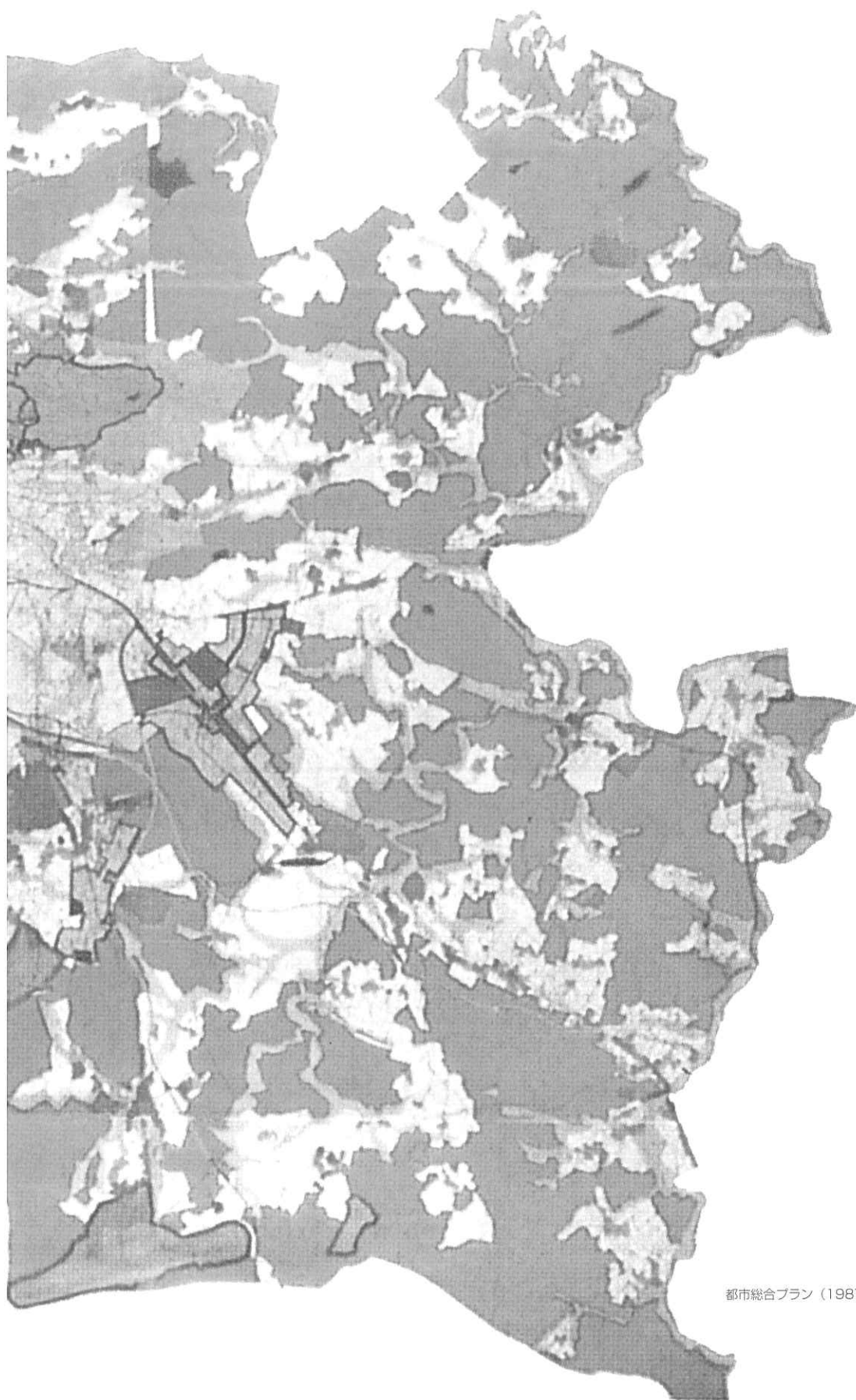
都市デザインサミットの冒頭を飾ったのは、海外から招いた3人のゲストのプレゼンテーション。まず、歴史的都市に、新しい都市機能や建築を導入するスペインのサンティアゴ・デ・コンポステラ市の取り組みについて同市の市長で建築家でもあるヘラルド・エステベス氏が説明。続いて、オランダのグロニンゲン大学教授のエド・タヴェルヌ氏により、都心部と郊外の開発を景観的、文化的な観点から進めているグロニンゲン市が紹介された。最後は、フランスのレンヌ市とヴィルジュイフ市の取り組み。両市では地域計画のマスタープランを造園家が手掛けており、今回はその造園家アレクサンドル・シュメトフ氏がプレゼンテーション。造園家の視点で「まち」や「街区」を設計するという興味ある事例が語られた。



アレクサンドル・シュメトフ



歴史的町並みと現代建築が
いかに対話を交わすか



都市総合プラン (1987)

GUEST PRESENTATION

ヘラルド・エステベス

サンティアゴ・デ・コンポステラ市長。バルセロナ建築高等技術学校において建築学を学ぶ。
1972年から1983年までコンポステラにおいてオイコス建築都市計画スタジオを主宰。これらの専門分野に関して多彩な作品と出版物を生み出してきた。
1983年にはサンティアゴ・デ・コンポステラの市長に当選、その地位により都市計画に着手したこともある。幾たびかの期間、スペイン国会議員も務める。

ロマネスク様式の建造物が残る都市

スペインのサンティアゴ・デ・コンポステラ市はガリシアにおける首都であり、スペインの北西に位置しています。コンポステラは宗教、コミュニケーション、サービスの中心的なセンターです。この町には歴史、芸術的空氣があります。歴史的、芸術的な市街地があり、突出した水準を誇っています。そして、観光、大学といった意味でも際立った都市です。サンティアゴ・デ・コンポステラ市は成長しつつある都市、量的にも質的にもです。人口は約12万5千人。そのうちの3万は大学生です。

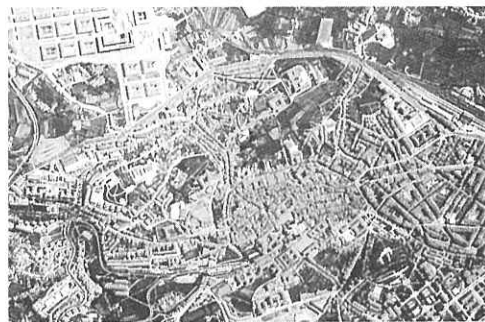
空港、港、鉄道のインフラストラクチャー（経済基盤）を持ち、質の高い社会文化的、商業的、観光のためのサービス体系を誇っています。産業のファブリック（fabric、構造）は量的には重要ではないかもしれませんが、質的にはとても重要な位置を占めています。市政府は新しい産業経済目標を発表しました。大学の研究にリンクしており、サービス部門の重要性を強調したものです。9世紀から始まったプロセスとしては、有史前にあったもの（ほとんど研究の対象になってはいませんが）を基盤に、パワフルなロマネスク様式の都市のファブリック（組織）が構築されていきました。このようにして聖ヤコブの墓所を中心として発展してきましたが、これは聖ヤコブの伝統に則るものです。そして、ここは巡礼の中心地となり、すべてのヨーロッパに大きな影響を及

ぼしました。大学は15世紀に誕生。これによって新たな様式が誕生しました。

サンティアゴは18世紀前には、ガリシアの最大の都市でした。大々的な都市改革を経ています。バロック、新古典主義的な改革は、都市の内側で生じました。それにより、さまざまなファサードが取り壊されました。そのスタイルと言語は特徴的だったのですが、これは建設活動の一部でもありました。その後19世紀には、その活動が減少し、保存が行われるようになりました。スペインにおける民主主義の再確立により、政治的、領土的に機能が大大的变化をとげ、中央集権国家にかわって、権限が地方都市に譲渡されました。



歴史的街区の一部



歴史的街区の空中写真

ガリシア地方の政治・行政の中心に

1982年にコンポステラをガリシアの政治、行政の首都とする法律が承認されました。1983年に初めて市議会がこの機会を捕らえ、ヨーロッパの形成に貢献した運動の発端者としての市の役割を取り戻す運動を始めました。必要な手順をとり、セントジェーム

スの巡礼道、町自体の再活性化を始めたのです。

1985年には町、そして周辺の自然がユネスコの世界遺産に指定されました。コンポステラには特別な仕組みがあり、スペイン国王が主導して専門機関独自の事業を展開。それは、コンソーシアム（共同体）と呼ばれ、3つの権限あるもの、国、地域、市町村で構成されています。この10年間、活動はプランニングと建築が混在していました。一つを終わってから別のプロジェクトに移ることもありましたが、ほとんどは同時進行でした。

1988年、3年間の活動を経て、市の総合規制計画が承認され、これにより、現代的な都市をつくるという目的が掲げられました。そしてインフラの整備を行い、社会的にバランスのとれた町にすること。バランスよく分布した居住空間、質の高いプランニングと建築を目指しました。この計画でこの領土を規制する手段として、起伏地帯、農地、川の流域が保存されました。歴史的モニュメントになる区域を保存し、また、100以上の小さな人口センターを維持することになりました。その中には都市圏も入っています。幾つかのゾーンで保護対象となっているところをお見せします。

建築の質が、環境の質を向上させる

2つの面をこの計画では網羅しています。まず、西。こちらは歴史的旧市街に位置しています。川と丘があります。物理的、環境的に保護されるというわけです。ここに、2つの大学のキャンパスが、開発された地域の外に位置しています。

そして、東。インフラストラクチャー、設備が組織的な形で整備されました。全長8キロの環状道路によって、町を南北に分けました。北の部分には、工業団地や新たな農業の展示センターが設けられています。東には、スポーツエリア、住宅、公共施設、サッカースタジアム、官庁、ショッピングセンターがあります。無料の高速道路が周辺の道路と平行に走っています。3カ所に交差点があつて、そこから中心部にアクセス。開発区からの道路を避けてアクセスすることができます。プロジェクトの公共投資は、30億ドルを上回りました。

特別な歴史的プランは、最終的な承認段階ですが、37・8ヘクタールの面積が対象。狙いは、記念モニュメントを宗教的、公共的な建造物に普及保存していくこと。開発地域、住宅地を改革して新たなインフラを整備、中心的な機能を持していくことです。

このスペシャルプランのゾーン

では、道路の間の地域が大切になります。伝統的な様式で、質の高いものとオープンスペースが存在している。これらは、規制の対象になっていて、歴史的な都市と新しい住宅エリアと産地的エリアを組み合わせることになっています。そしてスペシャルプランには、4つの保護対象があります。大きなモニュメント、大きな建造物に関しては3つのグレードに分けています。

修復、補修、保存の基本政策のデザインは2400以上の建物の記録をとり、それに基づいています。土地の分割構造を維持し、インテリアや建築の特徴を維持し、伝統的材料の木材、石、新しいテクノロジーをうまく組み合わせて居住性を上げていくと考えました。プロジェクトの開発においては、国内外の建築家が参加。彼らの能力により、先祖伝来の富がさらに豊かなものになります。個別のエレメントが加わり、現代的な遺産となっています。我々の理念、フィロソフィは、「建築上の質によって環境にも質を与えること」。これは議論もありましたが、都市的なアプリケーションを行う、すなわち、経済、社会的な規制、文化的な評価の両方を組み合わせました。



ヨゼフ・パウエル・クライフス、聖クレメンテ・スポーツセンター



サル・スポーツ・エリア



アンドレ・フェルナンデス
=アルパラート、
聖ラザロ・スポーツスタジアム

新しい施設が、歴史的な地域の居住性を高める

都市的なフレームワークを紹介してきましたが、これからいくつかの例をごらんいただきます。ホアン23世大通りの再設計は、町のコンソーシアムが委託したもので、ピニオン&ヴィアプラナが1996年に行ったプロジェクトです。60年代にいきなり歴史的地区に舗装道路が現れ、これは観光客の入口となりました。この傷跡を癒すために、大通りの再設計を3つの階に分けて行いました。一番下の

階には観光客のバスターミナルが造られ、次の階には玄関口・広場、そして駐車場です。上の階は歩行者用の道路です。隣の学校スポーツセンターはこの一番低い部分に建造されました。このプロジェクトには、優雅なスチールとガラス製の天がいによる300メートルの長さの歩行者用のスペースが設置されており、その歩行者用のスペースにより、歴史的な市街地と連結しています。

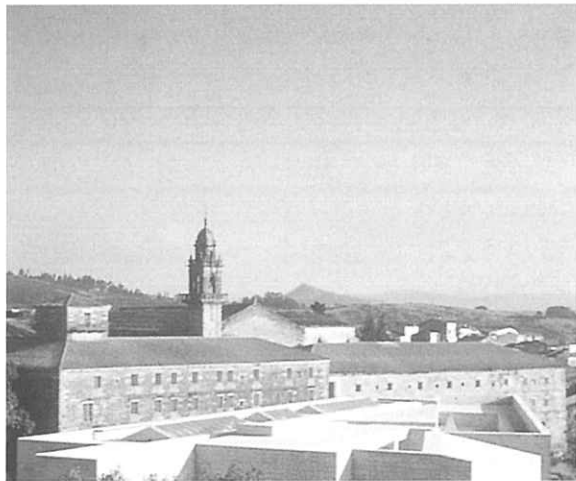
多目的スポーツスタジアム（競技場）は、いくつかの市の機関が行ったプロジェクト。フェルナンドス・アルバラートのもので、1993年のものです。北の部分の市議会の隣、環状道路の近くにあります。インフラを設けたスペシャルプランを策定して規制を行った駐車場も地形に合わせて設計されています。収容人数が1万5千人。各スポーツ施設も、構造はコンクリートです。また、スタジアム全体のカバーもコンクリートで出来ています。保護的な機能のほか、観客が競技場により近く感じられる設計になっています。

サルスポーツセンターは、都市のシンジケートとフジヨール・アンドレナサによって建設中です。コンポステラは雨が多いので、屋根のあるところでのレジャー活動

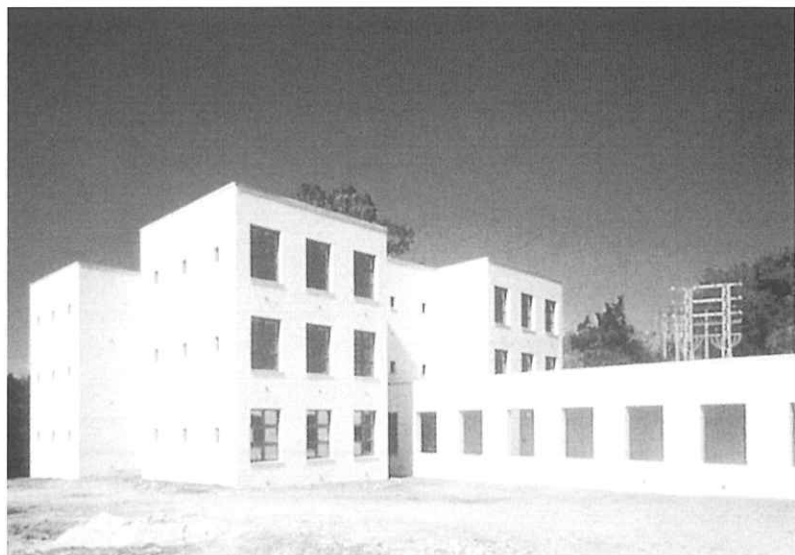
が主になります。この区域では特別なサル川を保護するという形で形成された計画で、非常に素晴らしいランドスケープです。この美しい風景を保つ形で造られた、コンプレクスのパビリオンは7千人の収容人数です。スポーツのほか、文化的な活動にも適します。6つのスポーツコートがあり、体育館もあります。外にはプールがあります。

聖クレメンテのスポーツセンターは、市議会とヨゼフ・パウエル・クライフスが1995年に造ったものです。学校のスポーツセンターが歴史的な都市のセンターの中に造られています。それで、この地域のサービスもよくなりました。歴史的な地域の中に作るということ、変更しなければならぬということには、問題がありました。非伝統的な材料を用いなければならぬということです。パビリオンは、石、硝子、銅で出来ていますが、これはこの地域では新しい材料だったのです。これは2つの現存する建物の中にフィットしています、透明性が統一感を出しています。

学校と警察は、クライフスによるものです。ちょうど重要な建物の中に嵌め込むかたちになっています。



アルヴァロ・シザ、ガリシア現代美術館



ジョルジオ・グラッシ、小学校

小学校は、地域の自治体とジョルジオ・グラッシが1995年に造りました。このプロジェクトには規制保護計画という計画がありました。これはサンティアゴのもうひとつの川、サレラ川を保護するということです。この地域の中、学校の側に、スポーツセンターを造るというかたちです。全体の保護プランの中に入れていきます。

学校というと、大抵デザインは良くないものですが、この建物の場合は慎重にやっていて、シンプルで質のいいデザインで、歴史的な建物の中で周りと調和しています。

ガリシアのオーディトリウムは、いくつかの公共の省庁とフリオ・カノ・ラッソが1989年に建てたものですが、アーキテクチュアと文化的な活動が表裏一体となっています。都市再生プロジェクトの新しい重要な側面において、川底の修復を行ったし、文化センターが音楽、その他のアートのために造られました。しっかりとデザインで、素材は石と硝子と銅です。地域の規制があつて、大学には池や広い緑地があります。

ガリシアの市議会は、都市の機関とアルベルト・ノグエロルが1995年に造りました。都市の議会の活動を助けるものとなっていて、2つの広々とした展示スペースがプランに含まれています。中央に2200人収容のスペースがあり、これは油圧カーテンを使って2つに分ける事もできます。も

う一つのホールは、500席のレストラン、カフェテリアがあるメインフロアです。セミナリーの部屋やホールがいくつかあつてイベントができます。コンクリート、硝子、スチールでできた石の基礎の上に造られたものです。まわりは緑地、スポーツ、サービス地域、そしてシティセンターと繋がったよくできたものです。

ガリシア現代美術館は、地域自治体と都市議会とアルヴァロ・シザが1993年に造つたものです。デリケートなかたちで歴史的なものを保護、歴史的なものの中に一致するかたちになっています。文化的で教育的な活動ができるようになっていきます。

ミュージアムと学校については、街路はまだ完成していません。これらの建物と対話をする形で、住宅と対話する形で街路が造られます。白い色のスペースで、3つのフロア、ホール、オフィスがあるV型のプランです。

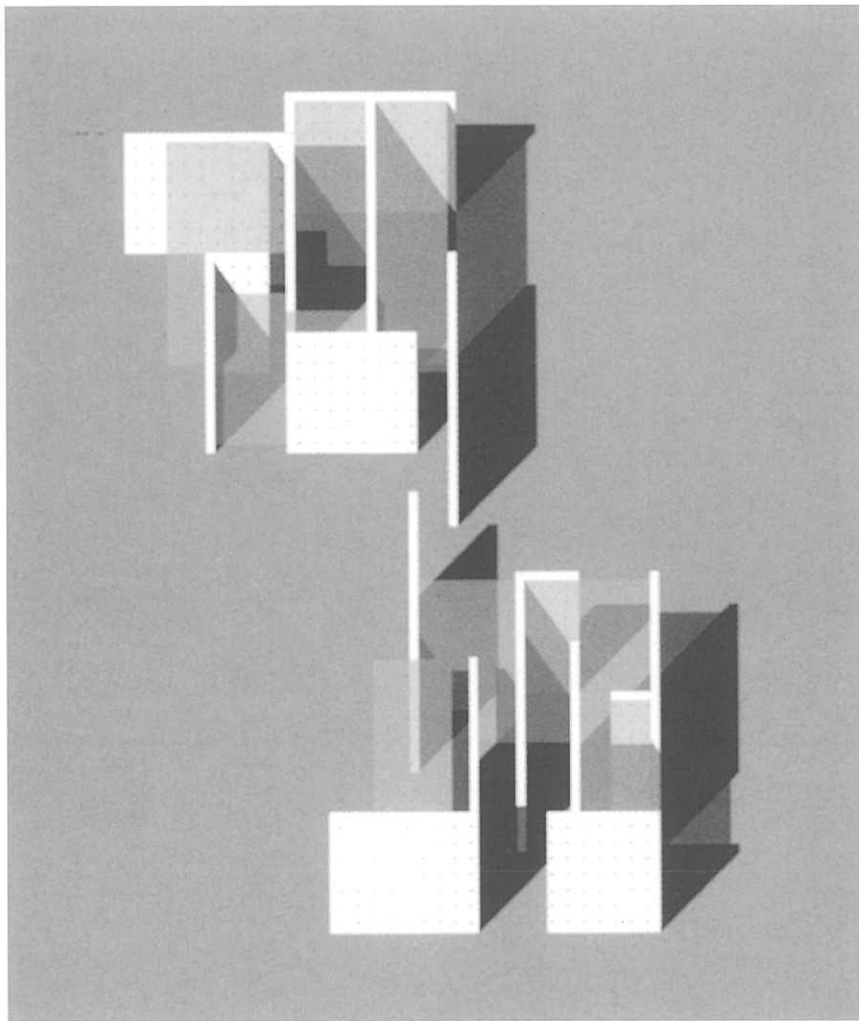
外側は、2つの歴史的な建物の中に公園がデザインされています。修道院の庭のところは、墓地だつたところが公園に変わっています。葬儀を行う建物はそのままにしてあります。壁もそのまま。泉は周りと一体化しています。

フォンチニヤスの住宅地域は、いくつかの公共施設と民間が行つたものです。この都市にフレッシュな感覚を与え、新しい人たちが住める形にと、住宅、ショッピング地域を都市の外側へと広がってい

ます。都市のパブリック民間プロジェクトが充分に注意してデザインを行っています。プロジェクトには2000戸の家がありますが、あと7000戸増やすプランです。

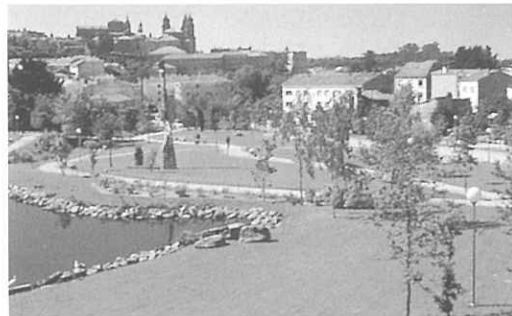
歴史的な住宅地域に手を入れる形で都市の機関が修復を行っています。最終的な承認を待っている特別なプランがあります。それは、1200戸の家のオーナーと一緒にやっているプランです。次々と外側を造り、イメージ、居住性を高めることを行い、それから内部を造っています。新しい施設が造られ、歴史的な地域の居住性を高めることが行われています。最初にオーナーがこのサービスを求めて来たときからずっと一つの窓口で手続きをやっています。このプロジェクトも、うける業者の選択、技術的なものすべてをものです。他のプロジェクトでも、いくつかのプログラムが同じようなかたちで行われています。プロジェクトは全部1999年から2000年に終わる予定です。いくつかの例をあげましょう。

まず、ベルヴィス公園。都市とクライフスが計画の段階から係わっています。河川敷のところを直し、グリーンベルトを歴史的なものの中に造っています。ネットワークプランの中には、自然の形態を保ちながら、一部にいろんなものを作る形でヨーロッパとの一体化をシンボリックに象徴しているものがあります。2つの小さなスチールと硝子のタワーがあります。



磯崎新、ヴィスタ・アレグリ大学公園内施設および職員宿舎

ヨゼフ・パウル・クライフス、ベルヴィス公園計画



最低限のインフラを回りと調和を保つ形で入れています。公共図書館を入れてということで、それが進んでいます。

テレコミュニケーションタワーが、ペドロスホの丘にあります。これは官民が一緒にやっています。都市のファサードで、アンテナとか色々な細かいものは取り除く。その代わりに、高度なプロジェクトによってまとめていくことになっています。民間の会社がこれをするようになっていきます。ツリーストが見晴らしのいい、高いところがいいというのでこうなりました。楕円形のプランです。真ん中に大きなホールがあって、エレベーターでそこに入ります。上の回

りは廊下になっていて、ここからは歴史的な都市と海が見晴らせます。また、このプランでは、丘の環境の保護を考えています。

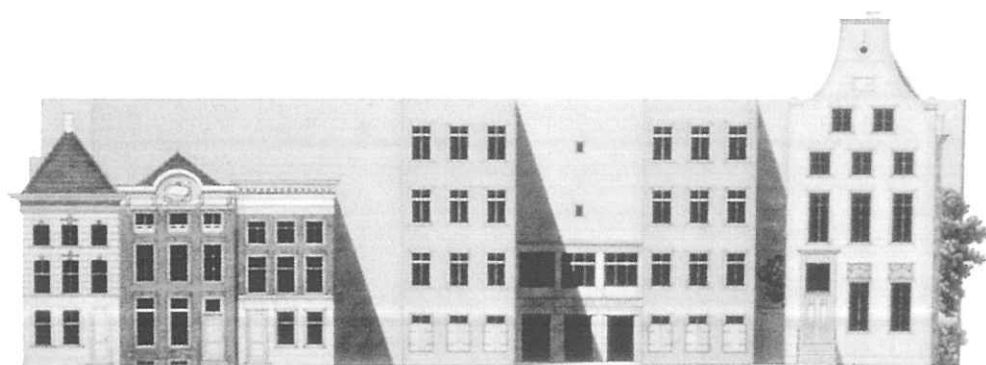
大学の公園は、都市と大学が一緒にやっています。磯崎さんも計画の段階で参加しています。古い民間の土地で、西側のファサードは保護されていますが、3つのビルを要しています。先端技術センター、ヨーロッパハウス、図書館です。先生方の住居がリニア（linear線状の）な形で置かれています。昔の建物を修復して、先端を音楽学校にしています。庭はグリーンベルトになっています。昔の農家があった伝統的なところですが、昔の地区と調和のとれた形です。

現在と過去を結びつけ 未来の都市をつくっていく

長年、集中して仕事をしてきました。国と自治体が協力してやってきましたし、外側の人たちも協力してきました。単に物理的な変貌ではなく、文化的な変貌です。1992年、ヨーロッパ文化2000年都市プロジェクトがありましたが、このようなプロジェクトがあるとまたさらに経済が上向く

と思います。我々の都市に十分な生活の質を高める能力を与え、自然の中で居住性を高める事ができると思います。最後のゴールは、コンポステラを回りの都市環境と調和させ現在と過去を結びつける形で将来の都市をつくり上げていくということです。

歴史的な環境と 現代建築の対話ーグロニンヘンの場合



上下：ジョルジ・グラッシ、市立図書館





GUEST PRESENTATION

エド・タヴェルヌ

1938年生まれ。 Groningen University (オランダ) の建築史、および都市計画の教授。 Nijmegen University (オランダ) で美術史を学ぶ。 1978年に著書「オランダの街を作る：1600年から1900年におけるオランダの都市の発展」により博士号を取得。 オランダ国内のみならず、ベニス、パリ、およびベルリンにて教鞭を取る。 建築、都市計画、ランドスケープ・アーキテクチャーについての出版物を定期的に刊行。 先頃、オランダ人建築家 J.J.P. Oud についての研究論文「J.J.P. Oud のシェル・ビルディング：デザインとレセプション」を出版した。

直接、感覚に訴えるものを造りたい

数カ月前に日本人の建築家横文彦氏が Groningen に来てくれました。「スター誕生」というイベントのために彼が設計した舞台を見にいらしたのですが、その時に造ったものについて興味深いコメントがありました。

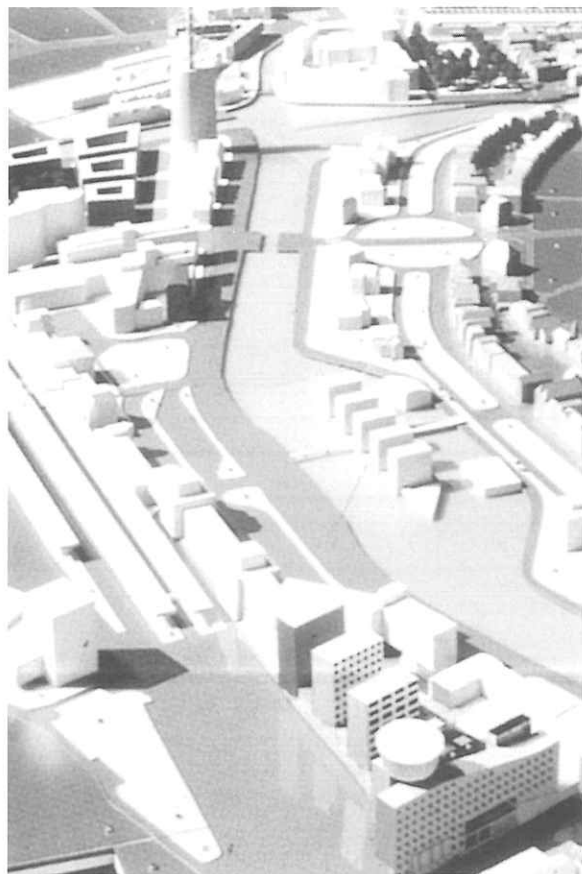
「建築において今まで誰も見たことのないモノを造りたい、と思った。誰もがそういう事をやりたいているからだ。これは、

雲に似せて造ろうとしたものだ。浮かんでいるようなオブジェが条件だったので」ということでした。

この芸術祭は Groningen 市が再開発プロジェクトを祝して組織したものです。この横氏の舞台の雲はカバーで、二重の螺旋があるスチールを布が覆っています。ステージは四角。2 m の背がある両側のベンチが隔たりになり、両端が上がっている形です。色としては、

自然の木の色彩が中心で（これはフロアです。）あとは白になっています。使われている数少ない色は、柱の黄色、手すりの赤と、階段の青だけ。デイ・スチールという、世界の近代主義に貢献した、オランダが誇る近代主義者への敬意が示されています。その夢の船の上で驚いているプレス関係者を前に、横氏はこう言いました。

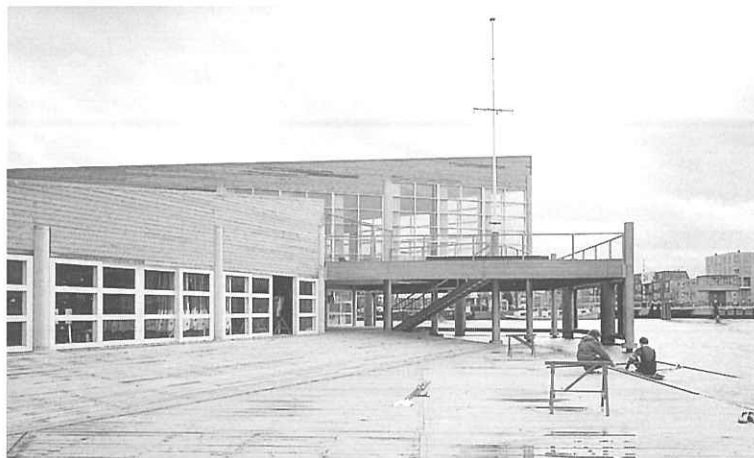




ヨゼフ・パウル・クライフスと
レム・コールハースによる
カナル地区のマスタープラン



アレッサンドロ・メンディーニ、市立美術館



グンナー・ダーン、フンゼ船舶協会

「アルド・ロッシ氏はベニスビエ
ンナーレの場において、塔の形をし
た劇場造ったことがある。私は、
そのような古典的な建築は造りたく
なかった、予想されない形、見る角
度によって異なって見えるようなも
の、離れたところと近くからでは違
うように見えるものを造りたかった。
そうすると、箱の形ではだめ。箱は
いつも同じように見えるからだ。パ
ピリオンが、いつも開かれた、親し
いそして、透明であることが私には
重要であり、船であり建物でもある
ような両義性を持っていてほしいと
思った。確かに建築作品ではあるが、

本当の意味では建物ではない。浮か
んでいるオブジェではあるが、船で
はない。実際にデザインしている
きに頭の中に雲が浮かんだ。でも、
見る人によっては、カタツムリに見
えたり、虫に見えたりするかもしれ
ない。何が見えるかはあまり重要で
はない。重要なのは、このパピリオ
ンが直接、感覚そして感情に訴えか
けることだ」

過去2カ月間にわたって、榎氏の
舞台はグロニンヘン市の運河にかか
るものとして非常に成功裏に使われ
てきている。感性、両義性、透明性
は、過去10年間にわたって建築的に
空間的に自らを造り直そうとしてき
たグロニンヘン市の省庁にびつたり
のものとなっています。グロニンヘ
ンは、市の当局と産業界と美術界が
一緒になって、『町は、公共のもの
であって、みんなの問題なんだ』と
再定義をしようと努力を進めている町です。
実際の都市開発事業は、世界の有名
な都市建築家が造った興味深い建築
を美術館のようにまとめるよりも、
都市の再開発と経済復興のための関
係性を模索するものとなっています。
その中で、公共とはどういう意味が
あって、どういう役割かということ
が考えられています。

伝統はあるが産業基盤の欠けた町 グロニンヘン

グロニンヘンは、オランダの北
に位置する町。オランダには本当
の意味の都市は3つしかない、ア
ムステルダム、ロッテルダム、グ
ロニンヘンだけだと言う人がいま
す。グロニンヘンは、現代オラン
ダ文化において特別な意味を持つ
町です。極めて地方的な地方で、
何年にもわたり地域の中心地とし
て機能してきました。まさに、中

心地としての存在だったわけ
です。17世紀の地図を見てもわかり
ます。きわめて整然とした町で、
要塞がぐるっととりまいていまし
たが、今ではそこは公園になって
います。並木道もあります。20世
紀になってかなりの間、生活、仕
事の間としてたくさんの空間があ
りました。

1945年4月、この町の中心
の歴史的な部分のほとんどが破
壊されてしまいました。それま
でのまとまりや調和が破られてし
まいました。その後、再建復興が
続いたのですが、それ以前に比べ
ると大きな断絶ができてしまいま
した。60年代、70年代、この歴史
的な中心地だったところが、活気
ある中心地としての役割を果たせ
なくなってしまうのです。経済
活動は、どんどん周辺地に移行し
ていき、特に高所得層は郊外に移
っていききました。80年代の初頭
には中規模の都市ではあるが、国際
化する社会の中で経済的位置を考
えたとき今後ともこの市が生き残
っていかれるかどうかかわらないよ
うな状況になってしまいました。
伝統的にこの地域の中心地である
ということだけでは、国際化の波
に乘れない、生き残ることができ
ないと思われたわけです。



カレルセ&ファン・デア・メール市立学校



村のような町に住みたいという ニーズを満たすために

バルセロナ、ベルリン、ロッテルダムという都市において、ちょうど同じ時期に歴史の見直し、再確認が始まっていました。国内においても地域においても、新たなアイデンティティが必要だったわけです。グロニンヘンの場合には、都市の再開発プログラムの機運が高まっていたと言えます。公共部門でも民間投資でも、インナーシティの再復興機運が高まってきました。しかし、労働階級のニーズも無視してはならないということでした。

都市の開発は、あくまでも公共の利益のために行うべきであり、したがって行政の責任であるとして市政中心にやってきました。多くの当事者が関わっていて、非常に微妙なあたりで調整を行っていました。政府、自治体、民間部門、市場と住宅建築関係建築家、ビジュアルアーティストにいたるまで、それぞれが、既存の都市部のイミリオンの複雑性に敬意を払いながら開発を進めました。実際にこのアプローチは、建築プロセスを遅らせていた官僚主義的ないろいろな手続きを減らすことに成功してきました。

都市再開発においては、二つの戦略的目標がありました。一つは、歴史的な都市の中心部は、まさに街の、地域の脈打つ心臓であり、エネルギー源だという再定義です。もう一つは、最初の目標と完全に整合性がありますが、現代的な都市生活という新しい概念を開発するということです。

コルプス・デン・ホルン・ズイドという住宅開発プロジェクトの南側に、公共民間両方の住宅計画がまわっています。郊外に住みたいという人が多い中、都市の生活、個々の家に快適性を持たせることが考えられました。このためには、当時オランダで広がっていた村のような町並みに住みたいとするアイデアに代わるものを考えなくてはなりませんでした。非常にユニークなウォーターフロントの位置関係を最大限に利用して、既存の町とのコミュニティを繋ぐという試みも行われました。それに加えて、地方道路、国道、市街、広場、テラスの改装、また、メトロポリタン型の区画整理も提供できるようにしました。これは、高密度都市住居をにらみながら、低層の建物でも公共空間に強調点を置いたものとなっています。

建築と都市計画の観点から言うと、プランナーはヨーロッパの近代主義の豊かな伝統からいろんなインスピ

レーションを受けています。例えば、ワイマル共和国の住宅政策は非常に成功していますが、フランクフルト、ハンブルグ、ベルギーの知恵を引き出しています。もちろん、社会民主党のもとで、オランダでも

「文化」を考え、ディテールに反映

社会文化的な質は、主に日常生活のディテールにこだわるオランダの典型的なものとして表されています。散策、サイクリング、ドライブに適した細かいディテールにこだわることで、例えば玄関、階段、物置、ガレージといったところに特に現れています。質は、建築家のシグネチャ

ー(特徴)を越えたものであります。計画と住宅が、都市再開発政策の不可欠な部分になっているので、当局とプログラムは文化が要求する基準を踏襲したのです。「文化」が考えられました。そのことによって個々の住宅環境に合うように、また、住宅環境が個々の要求に合うように細かく検討されるようになってきたわけです。

もうひとつ今回の計画の重要な側面として、市北部の中心的位置としての役割がありました。構造計画が1986年に目標として出来上がりましたが、ただ単に復興させるのではなく街と背景にある農業地帯の違いをきわだたせるということになり

さまざまな成功が見られました。アムステルダム、ロッテルダム、そしてグロニンヘンと戦前からの歴史を踏襲しています。その結果、多様な整合性のある住居環境ができました。

ました。これは北部の小さな市における機能を重視したものです。空間および顕在計画の概念が用いられました。その結果、背景の地域と比べてこの市が密集して多様であるという昔ながらのこの街の持っているイメージが再確認されました。

建築は、単なる経済的な観点から決められるばかりでなく、文化的な役割が強調されます。この地域のエネルギー源、心臓部としての中心部の再定義が行われています。建築と都市計画の両方の観点から行われているのです。主要な目標としては、歴史的な中心地を復興させそこに住むことばかりではありません。教育、司法、行政、医療という様々な制度を取り定める中心地の能力を改善させることが、そしてそれを創造、向上させることが考えられました。この目標を達成するための計画が、建築のリサイクリング。空き家となった倉庫、工場といった工業施設のリサイクルが背景にあります。

想像力に富んだ建築の介入

これは、新しい市の図書館。イタリア人建築家ジョルジオ・グラッシ氏の作品です。再び古い建物を使った、リアーキテクチャーの手段の優れた例です。将来の投資家、デベロッパーにとって関心のあるものが、立地です。ここは、インナーシティの南側に保存され



ベルナル・チュミ



ピーター・アイゼンマン

フィオビンディングカナルゾーと呼ばれるいますが、近代的な新しいシティスケープと対象をなすようになっていきます。歴史的に言うと、平らな農村地帯にいきなり街ができていたという垂直性があります。

創造力に富んだ建築の介入について、歴史的な「文脈」の例を2つあげます。90年〜92年の間、グラッシ氏は都市中心部、深層部に中央図書館を実現させました。ここには、歴史的な価値の高い住宅が存在していました。図書館の建設は、大きなスケールの公共の建物を歴史的にセンシティブな環境にいかに関与するかということでした。新しい図書館は完璧に機能的でもあるし、堂々として傲慢な建物でもある。外観だけでは中のこととはあまりよくわからないが、建築的アイデアを実現した建物として雄弁でありました。この建物のタイプは不変であると。フォルムのロジックは、グラッシ氏の図書館の自信にみちた謙虚さによって、街の歴史の見方を変えました。すなわち、現代的な建築の材料となってきたのです。

してフォルムは、相互作用の産物である、と。

グロニンヘンは、実験のロボットとして、公共スペースと住宅の関係の実験場として機能を果たしています。グラッシ氏の図書館と同じ時期にできた高齢者の多目的住宅も、そのいい例です。この敷地は四方を既存の建物に囲まれていて、その中には中世後期の孤児院も含まれています。単に建設のプロセスが複雑になっただけでなく、賢明な解決策がフロアプランのアレンジのために必要となりました。

この古い建物で廃屋となっていたものに注目して、中庭に住宅を配置しました。この古典的な建物の配置は、オランダの慈善団体や工業組合が伝統的に使ってきたもので、恵まれない人のシェルターとして使われていました。このような使用例は、グロニンヘンの中心部だけでもかなり見られます。中庭のモデルは、都市の計画簿により提供されました。アムステルダムにある、スイスナベルケックという建築家がこれを中心に建物を配置していったわけです。これは、図書館のアンチテーゼ、既存の歴史的な敷地と現代的な建築が極端な対照を描いています。コントラストは、住宅がモダニストであるということだけでなく、非常に微妙な形でフロアプランが操作されています。基本的には、内向的なアレンジメントが、現代的な大都市の可能性の場として使われているんです。

アートが町並みに貢献

1976年に発行された「資本主義の文化的矛盾」という本の中で、アメリカの社会学者ダニエル・ベルは「経済、政治、文化のあいだで矛盾そして緊張が生じる」と強調しています。しかし、社会状況が技術的な進歩によって特徴づけられるようになると、集中力を競争するにしたがってその差が小さくなってきています。3つの世界が、政策、行政、組織面で類似するようになってきたのです。

このおもしろい例として、グロニンヘン美術館のロケーションと成功があげられます。人工の島に1993年に完成したものです。大きな運河の真ん中にあります。プランニングの観点からいうと、あえてここに立地させ集中的な活動の核におくのは、躍進的な考え方、明らかに外向的な建物であるというデモンストレーションです。ここは、アートのプレゼンテーション。街の空間的な、経済政策のリンクとなったわけです。

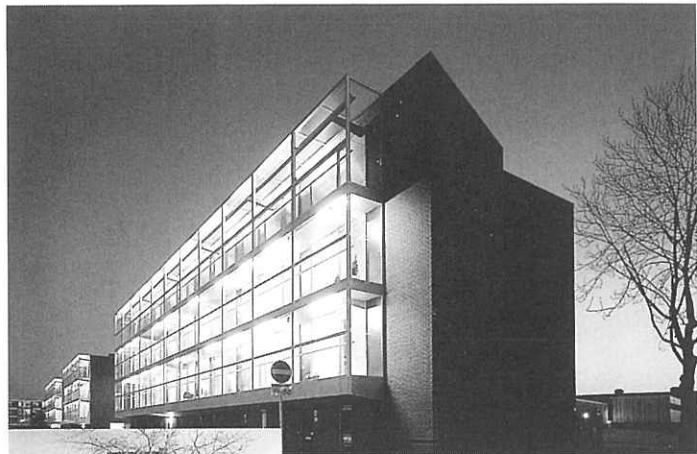
この運河を恣意的に選んだのはありません。前線であり、内と外の境界線であり、脆いゾーンであり、抑圧の成長のためのシステムであり、裂け目が生じているところ。ヨーロッパの都市の典型的なものです。このロケーションに置いたところに、伝統的な中世後期、19世紀の街のイメージがあります。まち、運河、波止場など、

都市のアーバンティエのイメージだけに留まりません。アートの世界が、現代的な町並みに貢献しています。

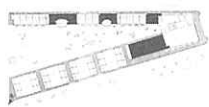
グロニンヘン美術館で代表されますが、これは建設的でも安心できるものでもありません。メンディーニが新しい美術館の設計をしたのですが、これは現代的でした。現代的アートの博物館としてのプログラムにも匹敵する、パーフエクトな産物でした。この美術館は、長大なボリシーを持っています。それに則って安定を崩すことを狙っています。そして、都市計画における建築の位置に問題を投げかけています。

メンディーニの建物は、まさに伝統的な文化の寺院と見ることができません。逆に破壊のメカニズムなのです。試みているのは、テクノロジー支配の社会に芸術の基本的性格、本質を示すこと。反抗的な態度、制度的な環境から開放されよう、ビジュアルアート、音楽、演劇などの環境から離れようとしている試みを、この美術館によって表現しています。幾つかの分野で何が出来たかをすばらしい形で示しています。

1990年の公共のフェスティバルで、美術館と市の企画部が共催したビデオアートのプロジェクトで、それは示されました。博物館としては、普通の形ではないビ



左、上下：クラウド&カーン、ランドスタイナーラン住宅団地



ジュアルなものを提示しようと方策を探していました。市のプランニングとしては、5人の建築家、レム・コールハース、ザハ・ハデッド、ピーター・アイゼンマン、コープ・ヒンメルブラウ、ベルナル・チュミに機会を与えて建築の脱構築主義の提示の場を与えたいと考えていました。5人が一緒に考えてすばらしい副産物が生まれました。彼らのパビリオンは、戦略的に直接将来の美術館の隣にあり、住民や訪れる人は新しい街のイメージと対面します。すなわち、長く確立していた建築とビジュアルアートが、街の関係で破壊。美術館は、街の魅力的な建物の集合体となっていたわけでした。

都市の境界にマーカ―を建てる

しかし、形とロケーションのシンボリズムは、単なる美術館のノーションを越えて確立された秩序を破るだけでなく、カウンタームーメントとなりました。マルチメディアのビデオクリップを率直な都市計画に提示することで、街の中に再突入していきます。すなわち、エレクトロニクスイメージを使うわけです。街と博物館がくつき、そしてまた離れていく、ビデオクリップのサウンドとイメージのようにです。1990年12月、市の企画部は950周年を祝って公共のフェスティバルを計画。市民からの提案で、中心のアクセス道路をつけ直してはというもので、都市の再活性化に合ったものでした。都市と周囲の線を引く意味もありました。このプランは「ゲロニンヘンの書」と呼ばれていますが、これが策定され、9つのランドマークの建造物のプログラムが設定。政治的、経済的な次元が、破壊はされなかったとしても、調整されました。オリジナルマップを作り、都市の創造的な役割が新たに表現されました。地図では、中と外、周辺と周囲が成長をはぎ取るものとして表現されています。サイン、シンボル、文字、言葉、色を使い、メタルを使い、建物を、様々な組み合わせで造っていくこと。それで、この街の改装の隠れたアイデンティティを表

現しようとした。

この端末に発想を得て、哲学者やダンスの振付師、ビジュアルアーティスト、建築家がお互いのアイデアでランドマークを造り始めました。そして、建物を建てていきました。経済学者浅田彰は、コミッションを受けて、Rというアルファベットをイメージしたランドマークをデザインしました。リベースキンドの謎の方程式により、Rという文字は黄色を意味しており、女神であり、建築タイルであり、経済の規律性を表しています。このランドマークは発明的で冷静で地味なものでした。3枚の頁の本のテレビスクリーン。これは宇宙の無線信号を表しています。別の頁には絵やテキストがあり、子供たちがチョークでいろいろと落書きできる。カジュアルテスト、エレクトロニクステストのソフトウェアは何回でも書き直すことのできるものです。91年、92年の2つの芸術フェスティバルでは、アーバンプランニングと文化のリンクが見事に築かれました。文化が単に経済的な発展を美化するだけに留まらなかつたというわけです。ランドマークによつてはつきりとしたユニティがなくなり、カオス、混乱が台頭してきた。すべて皆、不可別性のカオスに反応した。建築外でも新たな意味を持ち始めました。

結論に入ります。

1996年の3つ目のフェスティバルでは、建築のルネッサンスにより、より新しい建築アート、音楽、街の組み合わせが出てきました。これは「スター誕生」という名称がついていて、インナーシティの大々的なリオーガナイゼーションを行いました。パブリックスタートプロジェクトが行われ、フィレンツェのナタリーニという建築家が設計したのと同時に、本格的なデザインが公共スペースにも導入されました。これは、メタリーニの建築事務所が行いました。

また、デンマークの批評家によると、パブリックスペースをデザインすることは、まさに歩行者の観点からし直すことだと言われています。「スター誕生」というフェスティバルは、つぎめなく考え方を繋げました。街を劇場として使おうという建築家、写真家、音楽家が共同して4つのプログラムが行われ、単に以前の街の運河をコンテアを付け直すだけではなくて、実際にイメージを作り直したわけです。そのために、音楽や劇場のパフォーマンスを行いました。

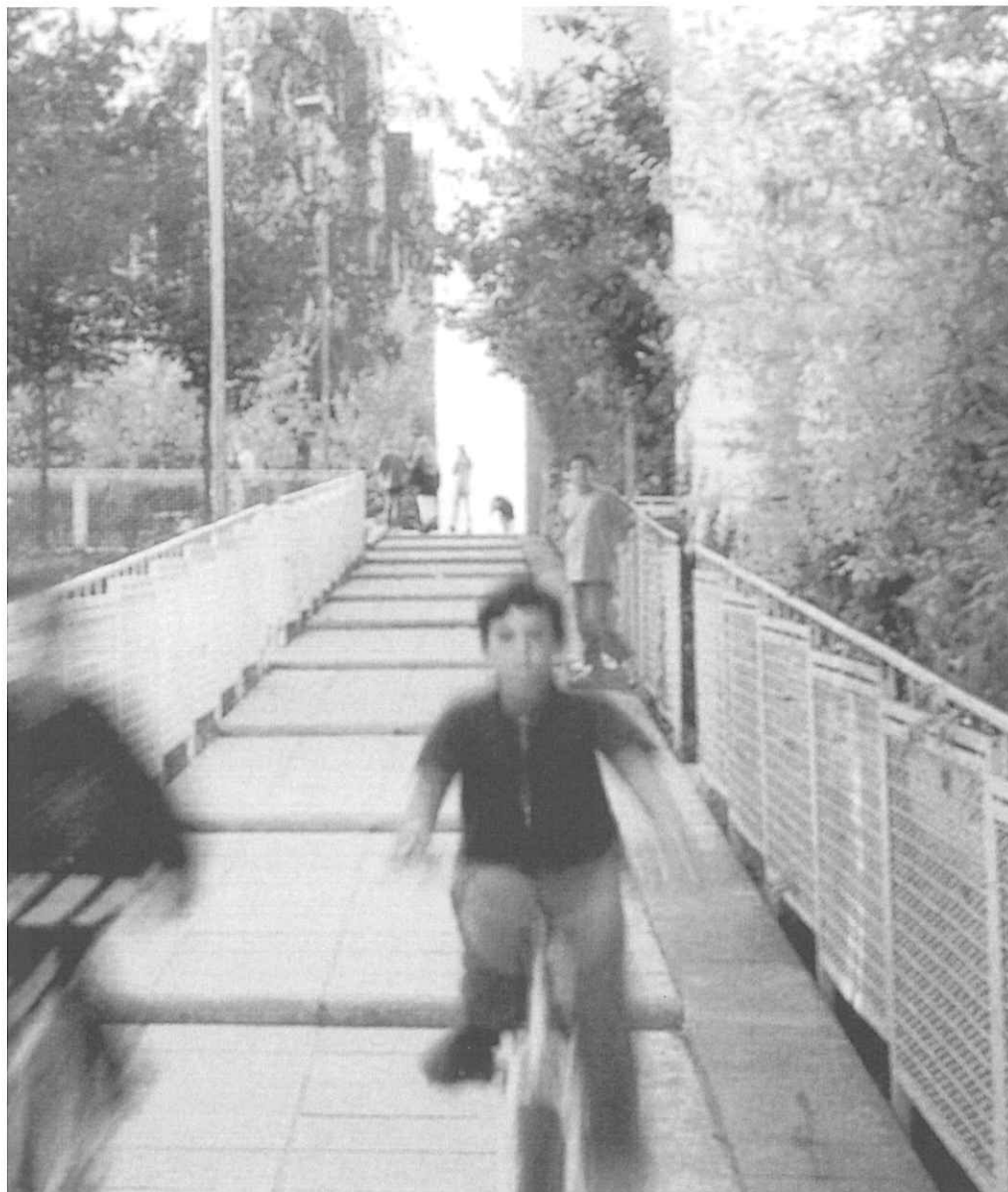
また、スペインのソラ・モラレス氏は見事なバルコニーをデザインして、水に恒久的なものを提供してくれました。日本の楳の作品では、彼の雲を作りたいという夢がかないました。

高いレベルの詩的要素をもったものがごくわずかでも、町のリアリティを変換するのに成功したのです。

都市の「関係性」を導き出す 造園家によるまちづくり



外構ヴォキャブラリーの表



駐車場へのアクセスと公園に通じる小路

GUEST PRESENTATION

アレクサンドル・シュメトフ

1950年生まれ、造園家・都市計画建築家。パリ・トルビャック建築学校及びジュネーブ建築学院教授。1976年に景観造園家としての活動を始め、1983年に独自の事務所ビュロー・デ・ペイサージュを設立。年々、都市計画、建築の活動範囲を広げている。



わかりやすくすることで 個々の特性がなくなるのではないか

日本に来て、レストランでもどこでもプラスチックの模型を見ます。すなわち、自分が何を食べるかの模型が、“表象の帝国”のモデルが置いてあります。このイメージ、想像の中の食べ物…。建築の世界でも、このようなイメージ、日本の食べ物のサンプルと同じ現象があると思います。ファーストフードの出前の模型に見えます。例えば、エキシビジョンに行っても同じ。建物に入っても、建てら

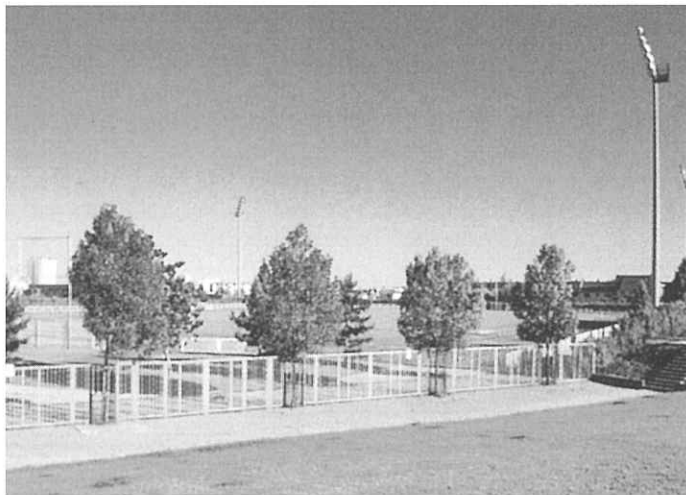
れたイメージでしかないと思う時があります。レストランに入って、食べ物を食べられはするが、プラスチックのコピーが食べ物だったという逆の体験をすることがあります。何った話では、紛い物のサンプルですが、なぜつくるのかと言うと、一目見ただけでわかりやすい。私みたいな日本語を読んでも書きもしない人間が見ただけで、その食べ物についてわかることができるからだというのです。その

土地の人でなければわからない、食べ物という実体。それを人工製で分かりやすくすることは、固有性を失うことにつながるのではないのでしょうか？ 建築家も同じような問題を抱えています。イメージと現実との間の問題です。それから、恒久性と一過性という両方の特徴が、私たちの仕事にはあります。過去の遺産と歴史、その一方で変革をもたらすという必然です。





広場



スタジアムのフェンス

見えるルールをつくらう ヴィルジュイフの場合

今日はふたつのプロジェクトを紹介します。

一つは、ヴィルジュイフ。パリ郊外の市で、私たちの事務所が15年間手がけてきている仕事です。ほぼ完成を迎えています。もう一つは、ブルターニュ地方のレンヌ市の進行中のプロジェクトです。

都市計画の仕事ですが、私たちは建築物のアドバイザーとして仕事してまいりました。土木、サービス、道路の問題も、広場、植栽などのアドバイスもしてきました。

最初は、ヴィルジュイフのプロジェクトからお見せします。(以下スライドを示しながら説明)

ヴィルジュイフは、高速道路が南フランスへ向かう入口。地形、歴史の面からもセーヌ川と深いつながりがあり、水脈としてブイエールという名の地下の下水道があります。この地域の立地環境は、パリの近くの丘陵地ということであり、丘の上に立つとパリを一望できます。

異なる空間、道路、建物には庭園などのマスタープランがあります。写真の右の部分はほぼ完成した部分です。典型的なパリ郊外の光景。一見すると秩序だっていない、時代もバラバラ、種類もバラバラの地区ですが、努力目標としては、全体に対して郊外のバラバ

ラ性は魅力的ではないので、地理的条件を念頭に少し手を入れました。

失業、貧困、市に住みたくない、帰属意識もないという面を変えること、公共の住宅供給を念頭に置いてやってきました。そして、自分の住む所、すなわち「家」という気持ち、自分の地域という意識をもってもらおうということから始めました。

写真を見て下さい。まず、道路の設計から。樹木を植え、並木道を造りました。道路は普通の道路で、駐車スペースが両側に設けられています。その道に沿ってサイドウォークがあり、歩行者専用の道路があり、塀があります。これは、ブライバシーを守るためです。溝があつて、ヤナギが植えてあります。これらは、雨水を集める役割を果たしています。さらに、植栽と舗装のやり方ですが、建物のブライバシーのために、フェンスなどにも色々と配慮がしてあります。歩道には、サービスの部分が地下にとつてあり、下水線が配置。道路は、駐車させる目的にも使われます。木陰に駐車スペースがとつてあります。車を降り降りする時には、駐車場の入口を必ず通ります。階段を下りると、駐車場。注意力を持ってもらおうと

いう入口です。

次の写真を見て下さい。中央広場にも、車のための空間、歩行者のための空間や、スタジアムがあります。近隣の住民のための運動場です。そこでサッカーの試合を見たり、近くの建物を眺めたりします。それぞれの建物は、小さな庭園のようなものを持っています。地上に住んでいる人は、外に出て、ブライバシーを守られている形で木に囲まれた自分だけのスペースを楽しむことができます。建物に属している専用の小さな庭園には、周りが塀になっていて小さな門があり、門を通して出入りすることになります。

庭を横切つて隣の建物に行くこともできます。建物に沿つて、溝が造られており、ここに雨水を集めます。これは建物とは少し離れて、歩道と建物のファサードの間に造られています。ここに雨水が流れ込む。そのあたりには、ヤナギが成育しており、歩いて渡れる橋があります。ここを通過して建物にも入れます。どこの建物にもこの橋があります。この水は運河に流れていき、運河で公園と居住地区が境界されています。

イブ・リヨンという建築家が沢山の建築家の中から選ばれました。どうやって住宅の開発を進めるかを彼と話し、結局、パリの郊外には、今までなかった形ですが、運河を長く造つて雨水をためておくということになりました。机上のルールではなく、実質のルール



公園に通じる階段とカナルの中央部



オンス・アルバン広場沿いのサービス通路と住棟の間の植栽

をつくろうと話していました。いやでも見えるルールです。実際、マスタープランにおいては、いくつかのルールが作られているのです。例えば、何列に建物を建てるかとか、アパートから運河を眺めることができるか、しかも居住区域と運河を分けて、向こうの広場が見えるようにするとか。創造

の世界ではなく、注意して見ることで、一見つまらなそうなものでも、なるほどそうかという面白味が見えてくると信じている。コンペを行うときも、芸術的な観点を持って、何もない空白の所にも何かしら魅力をもたせるような努力を奨励しました。

既存のモノに、いかに新しいモノを入れていくかが問題だった —— レンヌの場合

次に、レンヌの紹介です。この町は、フランス西部にあるブルターニュの主要都市です。この旧市街地のプロジェクトを行いました。

中心地でも、郊外でもないちやうどその間の位置が対象です。レンヌの二つの川、ビレーヌ川とリール川が合流している地域です。日本の県に相当する単位の地域で、この二つの川がとても重要なものとなっています。その合流地点が、対象地です。

このレンヌでは、二つの異なった問題に対する解決が求められました。一つは、公共空間。例えば公園、庭園、インフラストラクチャーを中心に、ある整合性、ある統一性というものを設計においてもたらそうと考えたこと。ネットワーク間の整合性です。またもう

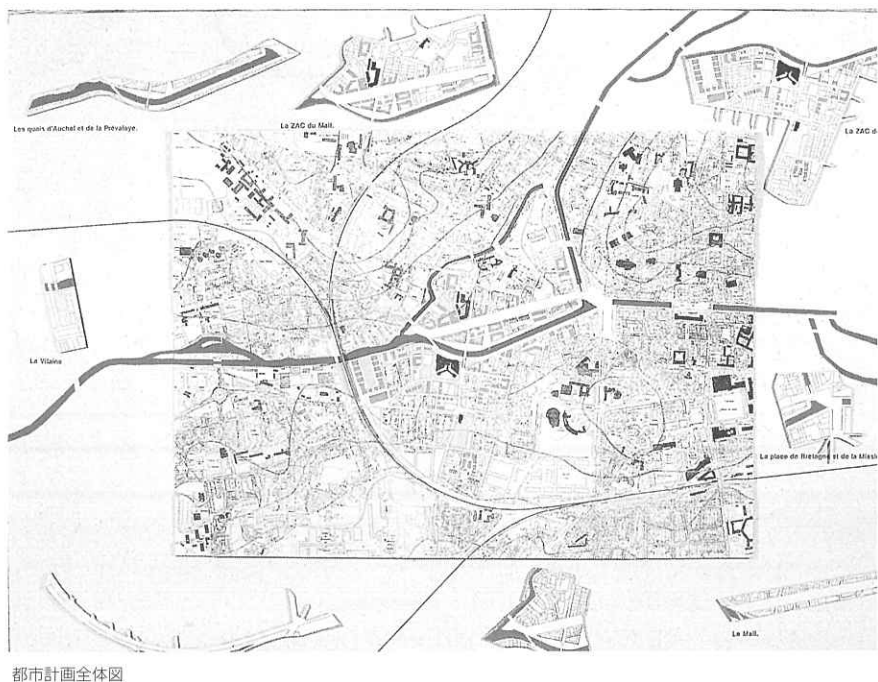
一つは、建物において。70の建築家が70の建物を建てたと言われている地域では、統一性を考えないことにしました。新しい街をつくるのではなく、すでにある街のなかに新しいものを建てるという考え方をとりました。この二つを同時にやろうとしたのです。

模型を使うことによって、個々のプロジェクトの位置が正しいかどうか、またそれを建物についても検討しました。

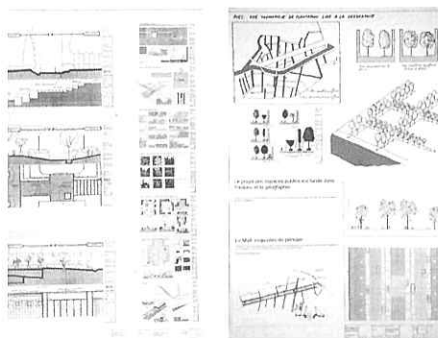
建物に適した位置について。——フランスに造られた最初の運河の一つと言えるところに、既存の建物と建設中の建物（60年代、50年代、また今世紀初頭の建物とさまざまですが、）があります。建物の一つ一つに関して、私たちはどこに立地することになるのか。既存の建物との位置関係、また、新

しい建物との関係、道からの距離を考えました。一部は撤去し、一部は残すというふうに、一つ一つです。これをピースごとに検討し、「文脈」の中での整合性をみました。歴史上の中心地ということではありませんが、全てを払拭して一から建て直すことはできませんし、望まれてもいません。ここに暮らす人々がいて、ずっと暮らしたいというのですから、建物は残すことにしました。既存の人々がいる地区にどうすれば新しい建物を導入できるか、が重要でした。古い橋の上に、TGVが走っています。これは、新幹線のような鉄道ですが、新旧がまとまっています。古くからの建物を真ん中に残しながら、保存された家の周りに新しい家を建てています。

ルールは、プロジェクトをどのように行っていくかの方法論と言えます。イメージをイラストで述べています。通りや既存の建物との距離関係を大切に。場合によっては地下に駐車場を造ったり、河川からの距離や快適性の重視。例えば、お風呂に入っているときに外を見ると庭がある、とか。テラスや外で食事ができたり、庭を散策をできたり、建物の周りが全部庭だとか、日常の快適性の観点から見ようと試みました。歩道にはミカゲ石が使っており、照明や植え込み、色々々なベンチが置かれ、すべてが統一的な「ボキヤブラリ」になっています。



都市計画全体図



新しい建物が、どの位置におかれるのが一番かということを考えながら開発されています。広場や定義されていないバラバラの空間では、すべての建物が孤立して見えますが、ここでは、建物には全く手を加えずに、道路の造り方一つで通りに面して並んでいるかのようにしてあります。河川敷には、ブラッザという、水を覗き込むことができます。既存の建物はそのままに、2、3段下りることによって、合流点を眺められます。学校の近くにあるものもあります。歩道は同じ緑石、同じ植え込みで統一してあります。

別のプロジェクトでは、かつてプライベートな庭だったところを開放し、新しい玄関造って人々を招き入れる形にしました。昔、屠殺場だった所は、再開発の場所であったため、公園にしました。このプロジェクトが完成すると、川を見渡せ、その向こうの公園を見ることができるようステージが造られます。

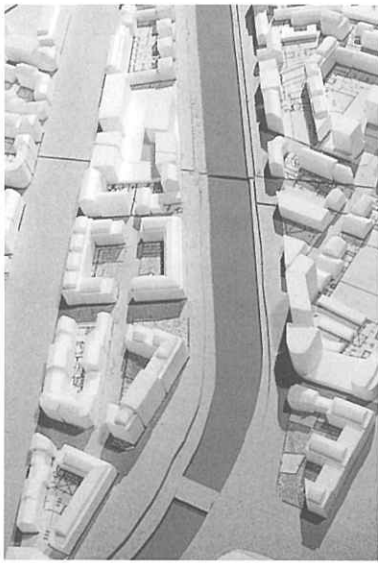
スタートしてからいろいろな建物が建っていますが、その工事の周辺にも色々なプロジェクトがありました。プライベートガーデン、広場、駐車場でも造りました。また、特定の建物の住人だけが入れられるセミプライベートスクエアテラスなども。ここには、本などを持って行つて読むことも可能です。プロジェクトごとに、道路、私道、庭など一つ一つ異なった設計が行われています。建設工事のルールも、市の技術サービスでみると、基本的なルールがあります。たとえば、駐車場、1階、屋根、ペントハウス…。これらは、銅やトタンなどでできています。ペントハウスは屋上にありますが、あたたかも一戸建てのような雰囲気です。工事の後、既存の住宅をどう取り扱っていくかも重要な問題でした。

ランドスケープは一つの重要な理念

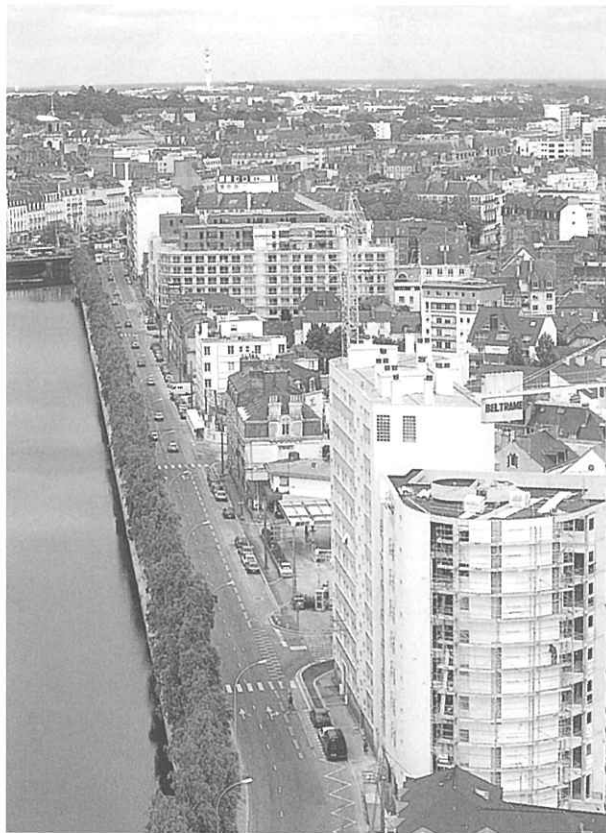
レストランでの偽物の料理のサンプルから始めて、ランドスケープアーキテクトの話をずっとやってきましたが、今日では、仕事の内容も、かなりアーバンデザインな建築の領域に入るほど変わってきました。建物の建設、設計まで踏み込んできています。もちろん庭の設計もしてきていますが、そこで感じるのは、ランドスケープ（景観）というのは、ひとつの重要な理念であるということ。なぜ重要かというと、庭の手入れをするなかで、大事なのはモノだけで

はないと学習していけるからです。個々の寂しいものがバラバラに置かれていてことなく、関係性、隠された関係性があるということ。例えば、建物と通りの関係。内側とオファア、見えるものと見えないもの。どんな規模であっても、プロジェクト間の関係性もそうです。そういう関係性そのものが重要なのです。

ランドスケープは、実践ではなくて、新しいものに変えていく思想そのものが、非常に新しいアイディアなんだと思います。何故か。それは、グローバル、かつローカルな提案をできるから。ランドスケープは、どの規模であっても、非常に複雑性をもった全体であり、しかも多層です。景色、景観、ランドスケープには、目に見えない層も入っています。ちよつと土を掘りかえてみると、下の一見見えない層に突き当たり、痕跡に突き当たる。この秘密の要素間の関係性は、私たちが、地理歴史を考えながら場所を変えていくこと、領域を変えていくことにほかありません。自分たちの領域領土は、いろいろなスケールがありますが、いろいろな実験の中から生まれるものです。まったく何もないところから生まれるものではありません。

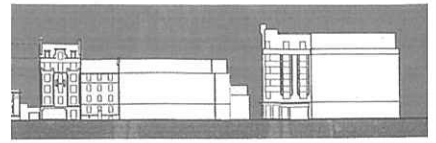


マビレー街の方からヴィレーヌ川の軸を介して
都市部を見る（スタディ模型）

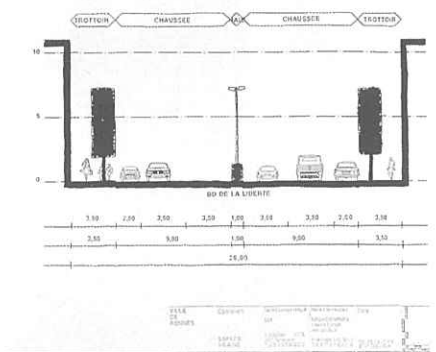
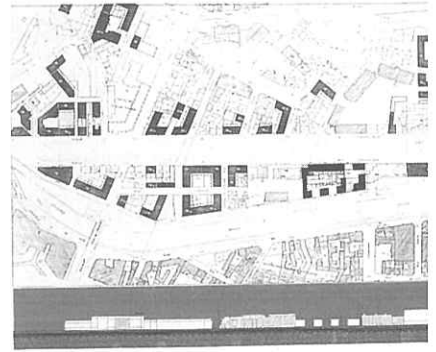


プレヴァライエ堤、新しいアパートと
既存建築の対比

建物の平・立面のスタディ



Installer les conditions d'une mixité



リベルテ大路的断面図



マビレー街の方からサン・シル堤の方を見る

海外ゲストのプレゼンテーションに続いては、国内でユニークなまちづくりを展開している3つの地域の代表により、プロジェクトの内容が紹介された。まずは、「クリエイティブTOWN岡山」の事例。

「都市環境の創生」の目標のもと、建築単体だけでなく地域や環境への働きかけを目指すプロジェクトについて、コミッショナーの岡田新一氏が説明。

続いては新しいマスタープランの在り方を模索しつつ計画を進めている「長崎アーバンルネッサンス」についてプロジェクト顧問の堀池秀人氏がプレゼンテーションした。

最後は宮城県白石市の取り組み「白石メディアポリス」。歴史や文化を再発見しつつ地域全体のボトムアップを図る取り組みを、同市市長の川井貞一氏が紹介した。

議論

1



岡田新一

(建築家／クリエイティブTOWN岡山コミッショナー)

堀池秀人

(建築家／長崎県都市プロジェクト顧問)

川井貞一

(宮城県白石市市長／白石メディアポリス)

W. スミンク

(グロニンヘン市助役兼都市計画担当議員／オランダ)

ヘラルド・エステベス

(サンティアゴ・デ・コンポステラ市長／スペイン)

アレクサンドル・シュメトフ

(ランドスケープ・アーキテクト／フランス)

議長／磯崎新

(建築家／くまもとアートポリス・コミッショナー)



ローテクノロジーを 大切にした 都市計画を

(磯崎) 今まで3つの都市の報告がありました。そこで考えられている共通のことは、都市の持つ特徴を保持しながら、さまざまなデザインの要素を加えることで環境をトランスフォームしようとしている点だと思います。例えば、サンティアゴでは主に建築を通じて。グロニンヘンでは建築的なアーキステイックなオブジェクトを。レンヌではランドスケープをと。特徴あるメディアを介してそれぞれの都市環境を組み換えていくという取り組みや試みをご紹介いただいたわけです。

ここで、日本で同様の試みをされている方々から報告して戴きたいと思っています。日本とヨーロッパを比較して特徴的だと思うのは、ヨーロッパの都市は、みなさんはつきり都市のイメージを頭の中に入れていり、具体的にイメージさせるものがあります。そういう意味ではとても捕らえにくいのが日本の都市です。そんな中でさまざまな試みをなさっている3人の方にプレゼンテーションをお願いします。

まず、岡田新一さん。クリエイティブTOWN岡山のコミッショナーをされています。くまもとアートポリスに近いやり方をとっている岡山でコミッショナーをされています。自身も建築の設計をされています。

(岡田) 私は建築家です。6年前に岡山県知事から相談を受けました。「街に統一がない、どうしたらよいか。建物がいいとか悪いとかというのは、デザインの良し悪しで、それによって街の混乱も起こる。それは建築家の責任によるところが大きいので、街づくりプロジェクトについて建築家を推薦してくれ」と言われたので、コミッショナーを引き受けました。現在2期目で、6年間コミッショナーをしています。

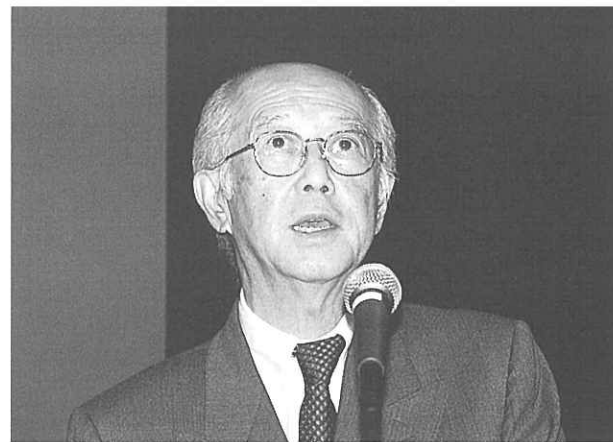
今年、経済企画庁で構造改革のための経済社会計画という経済に関する5つの問題点を書いたパンフレットを出しました。第1に「新規産業の展開と産業の空洞化」。第2に「雇用に対する不安」。第3は「少子高齢社会の暮らしの不安」。第4が「豊かさの実感の欠如への不満」。5番目が「地球社会へおける責任と役割の増大」です。それぞれに重要な5つの問題に分類してみます。最後の「地球社会に置ける責任と役割の増大」については、海外と日本の関係ですから外します。

1つ目の「新規産業の問題」とそのほかの問題の間には明らかにクリティカルポイント、断絶が存在します。新規産業とはハイテク産業のことです。ほかの問題は、雇用、高齢化社会の豊かさ、部屋が広い狭い、公園があるとかのローテク産業と名付けました。ハイとローはどこが違うか。ハイのほうは明日が分からない、ベンチャービジネスが何かを考えると世の中ががらりと変わってしまうという

点を持っています。ところが、雇用、高齢化、豊かさなどの問題はそう簡単には変わらない。だいたい、日本の人口は1億2000万人。そのほぼ全ての人が、豊かさを実感して日本に住んでいる、ということで、一番目の新規産業の問題とそのほかの4つでは非常に違ってくるわけです。新規産業に熱中している人からみると、都市というのは、今のインターネットとかの情報化社会になってどこにいてもその情報を得られ、人々とコミュニケーションができると、従って都市がなくなると言うのです。どう考えても、1億2000万人の人が日本中の都市にばらまかれても、ある程度グループで住むのは免れないであろう、ローテクノロジーのローテクたる所以があります。日本の社会の悪いところですが、ハイはよくてローはだめなんだと、時代遅れだという観念がありますが、私はローこそがよいものなんだと思っています。そうすると、建築はハイではなくてローにあるということになり、都市計画も豊かさを実感するといってもローテクの中分野であるという理解しなければなりません。2以下の問題は「都市産業」という言葉でくくったかどうかと思いますが、経済企画庁でも、高齢化は厚生省、雇用は通産省、豊かさは建設省とタテ割りだけではなくて、都市産業省を作れば行政改革でタテ割りを横割りにつなげることもできるようなものではないという視点をもちなければならぬのです。

●岡田 新一

1928年生まれ、東京都出身、1955年東京大学工学部建築学科卒業、1957年同修士設計終了、1963年エール大学大学院卒業、1969年最高裁判所新庁舎競技設計最優秀賞受賞、(株)岡田新一設計事務所設立。千葉大学、東京大学、都立大学にて講師。美術館、図書館、音楽堂、病院、福祉施設等の公共建築が多く、また函館西部地区再生計画、天王洲再開発計画など地域づくりの計画に取り組んでいる。岡山県ではクリエイティブタウン岡山（CTO）のコミッショナーとして二期を務めている。



丹田悦雄+岡山県設計技術センター、岡山県営中庄団地立替第1期



岡山県営中庄団地建替第1期および第2期（空撮）



重村力+倉敷建築設計センター、倉敷市立玉島北中学校

都市産業で都市を作るといふことになれば、雇用が生まれ、高齢者たちも都市の中に住み、健康などについても考えられて、子孫代々が住める都市を作る、日本の場合は税金の問題で高齢者が都市の中に住むのを許しておりませんし、定住する都市環境を作るのを目標にしなければいけないであろうと思うわけです。

私はCTO（クリエイティブタウン岡山）のコミッショナーとして、都市産業ローテクノロジー的な分野に足をしっかりつけてやっていこうと思っています。私は、コミッショナー・キーセンテンスを出して、プロジェクトごとに目標を立てています。例えば、県営住宅の建て替えをしました。500戸を4期で建て直す場合、ほぼ120戸ずつを2年半、10年かけて行うわけです。県レベルでは1年毎に設計者を決めて、企画を決めるといふ単年度の企画ですが、それを通して設計者を決めるのをコミッショナーの権限でやると。キーセンテンスは屋根の形、色などいろいろフィジカルな物理的なものでコントロールしようということなんです。また、ジョイントのところは注意してほしいとか、スカイラインを気をつけようとか、駐車場には木を植えようといった建築計画的なセンテンスを出すということです。6年間で31の仕事をしました。その事業規模は総計1200億円になります。岡山県の予算は年間8000億円です。県下の自治体が8000億円。県下で1兆6000億円の予算のう

ち約6%が物を造るプロジェクトに投下されるわけです。従ってそれをいかに効果よく積み上げていくかが、大変に重要なわけです。

最初に行ったプロジェクトでは、町の体育館や、風水の思想で造った健康の森、水路を校庭に取り入れた中学校があります。水路は土木の範疇であり、学校のほうは教育委員会ということで、土木分野を取り入れるのは難しいという事例です。熊本で橋とか多く造られているのは先進的だと思います。

鉄道の駅の間の広場をデザインに取り入れた、公共的な視点を入れた工業地帯の交流センターもあります。岡山と倉敷の間にある新興地帯の警察は、インパクトのあるものを造るということで、磯崎さんが造られました。キーセンテンスに基づいて、スカイラインを統一した勾配屋根もあります。以上で紹介を終わります。

新しい マスタープランの あり方を模索

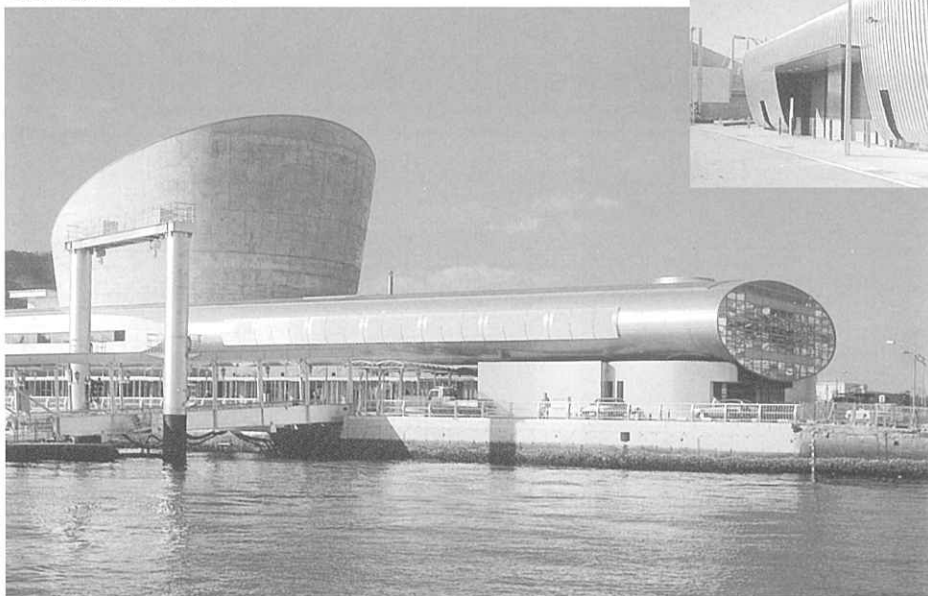
（磯崎）続いて堀池秀人さん。長崎県都市プロジェクト顧問をされています。

（堀池）まず、長崎では、マスタープランから上位下達方式で行うのではなく、違った方式でやれないかと考えているところです。上から下ではなくて、下から上に積み上げていくやり方で考えられな

●堀池 秀人

1949年長崎県長崎市生まれ、東京大学大学院博士課程（都市工学専攻）修了、カリフォルニア大学（UCLA）大学院客員講師、（株）堀池秀人都市・建築研究所主宰、建築家、都市デザイナー、日本建築学会正会員、日本都市計画学会正会員、日本建築家協会正会員、日本建築士会連合会正会員、長崎県（知事）都市プロジェクト顧問、宮城県白石市都市プロデューサー、ハワイ州ホノルル市、ワイキキ2020計画・アドバイザー、建設省国家試験委員、山口県防府市大学構想プロデューサー、日本建築家協会（本部）教育・研修委員、日本建築学会（本部）講演・展示委員

高松伸、長崎港ターミナルビル



北川原温、長崎港元船B塔屋上



建築系学生参加によるワークショップ

いかと。以前は長崎でもマスタープランを作った上で、プロジェクトをやるうとしておりましたが、マスタープランをキャンセルしていただきたいとお願いました。確かに一方では、予算の上ではマスタープランというのは非常に大事なものではあるが、一方ではたかにアンチのプランを作っていて、少しずつそれをひっくり返していくという方法をとるわけです。マスタープランを作るまでに、さまざまな合議のプロセスがありまして、当然ながら、合理性だけが、唯一の手掛かりとなつて判断が繰り返されます。量的なものとは議論がなされますが、質的なものについては都市の持つて人間性やあいまいな部分をとらえきれないわけですね。マスタープランに代わるものとして、漠然とマスターイメージとして物的なものばかりではなくて、もう少し非物的なものまで入れていくカウンターマスタープランとして提案していくプロセスを進めています。

長崎が熊本のアートポリスと違う点は、面の中にプロジェクトがある点です。それで一種のウルバニズムで考えておられました。しかし、それはちよつと違うのではないかと考えています。長崎は戦争の原爆で壊滅的なダメージを受けました。中国との交易を残す地域とオランダやポルトガルとの接点の地域が残っている地域もあります。それらの一帯を含めてアーバンネットワークス構想というのが進められておりました。それに対して私は、都市を鳥瞰でとらえられないようなものと考えているところがあります。マスタープランを最初に受け取ったときには、物的な部分はかなり書き込んでありました。しかしそれは、インフラストラクチャーを先行して作ろうというプランだったわけです。私がピンとこなかったのは、人間のアイレベルで見たようではなかったからです。原爆で建物はなくなりましたが、地面には、その土地の記憶がちゃんと残っているわけで、それを少し見ていく必要があるのではないかと考えて、事務所の人間と東大の都市工学の大学院生とで、かなり歩きまわる調査をしました。サンプリングを写真でなくスケッチをしていきました。スケッチは写真に比べて、その場を立ち去りがたく、観察するという作業ができます。そしてその場で自由に発言しながらビデオに撮り、事務所に持ち帰ってそれを専門的に分析するというやり方を取っています。現場で出てくる「汚い」とか素直な感想を専門家が分析していくわけです。スケッチを寄せ集めながら、全体のイメージを考えていきました。

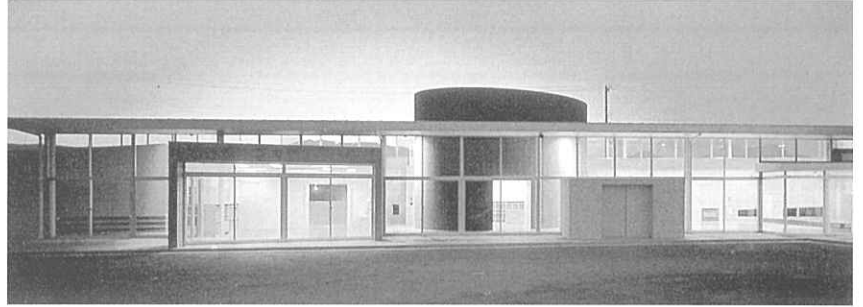
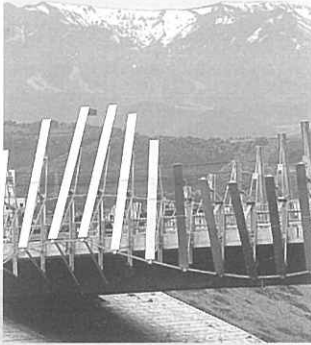
都市の中にはいろいろな情報が流れてきます。それを、形に置き換えたり、空間モデルをイメージしていき、都市を歩いて属性を読み取りながら、一方で科学者の冷めた目で分析するために距離をおいて考えて、マスタープランをコード化したりしながら構想していたりしました。

●川井 貞一

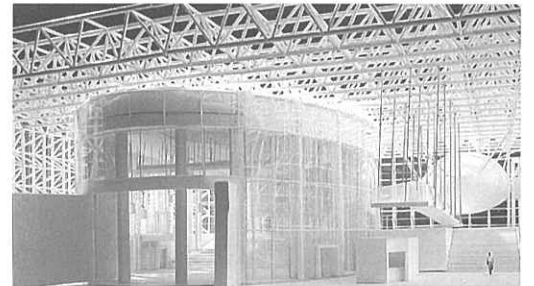
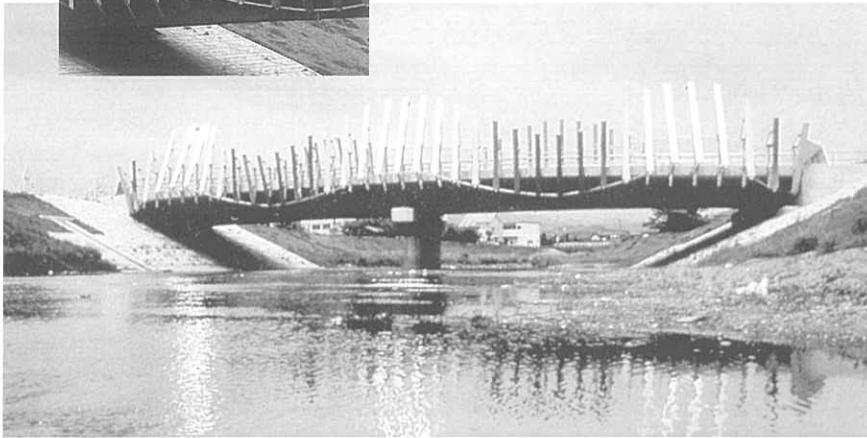
1933年生まれ、東北大学経済学部卒業。
1984年白石市長に就任、現在3期目。
全国治水期成同盟会連合会理事
全国グリーントピア構想推進協議会副会長
東北市長会副会長



阿部仁史、しらさぎ橋美装計画並行プロジェクト



堀池秀人、STREAM (白石市北保育園)



堀池秀人、VERO-CITY (白石市文化体育センター)

市民が主人公の 白石市の都市計画

道路を区別する歩車分離の考え方はしていません。道路を優先するのではなく、建物と建物の隙間をどうつなげていったらどうなるかというところから入りました。フェリーターミナルはできあがっております。マイケル・ロトンディが手がけてくれた倉庫もあります。ただ、建築家を指名したりキーセンテンスを与えるのではなく、例えば「長大さに対する警句を含めて下さい」と含みのある言い方で、建築家やアーティストに意欲をかせようとガイドしながら進めています。

(磯崎) 次は白石市メディアポリスが進められている宮城県白石市の市長、川井貞一さんです。
(川井) 白石市は、宮城県の最南端、福島市と仙台市のほぼ中間に位置しています。人口4万2千ほどの小都市です。昨年120年ぶりに木造3階建ての白石城を復元しました。この特徴は、伊達政宗の重臣の城下町として形成されました。昨年1年間で53万人の有料入場者がありました。市内には城下町の名残りが数多くあり、水路が縦横に張り巡らされています。この「水音の響く町」と言われています。

白石市街地は山に囲まれており、南北に斉川が流れています。また、

東北縦貫自動車道、国道4号バイパス、東北新幹線などがいずれも平行に南北に流れており、市街地を東西に分断しています。この無惨に分断された町をどうつなげるかが大きな課題でした。白石では1988年、第3次の白石総合計画、通称ホワイトプランというものを作りました。これは、白石の特性である水、蔵王山麓の高原、歴史を市民のアイデアとエネルギー、それぞれの頭文字をあわせて、WHITEとして、日本一のまちづくりを計画したわけです。そのプランに基づいていろいろな試みが行われましたが、なかなか思うものができませんでした。そういう中でウィーンを訪れる機会があり、時間を超越した建築物が地域に溶け込んでいるのを見て、質の高い建築文化は、まちづくりの手法になりうることを確信しました。1992年、質の高い公共施設整備事業の手法をいかにするかということ、川向正人さん、芦原太郎さん、北山恒さん、堀池秀人さんの4人のメンバーによる白石デザイン会議に委嘱をしました。城下町イメージの集積を育てる歴史的な白石城周辺と、21世紀に向けての白石の新しい顔作りを推進する新幹線の蔵王駅周辺の2つの地域に分けて、パイロットケースに指定して、2つをつなぐしらさぎ橋をかけました。これは蔵王連峰をイメージしました。

これは、住民をいかに公共の施設整備に参加させるか最大の課題でした。その問題を解決したのが、ワークショップでした。例えば、



白石第二小学校の改築は、実際に学校を利用する児童、教師、親、行政、建築家など、合わせて1400人によるワークショップで構築し、さらにフォーラムによって市民のニーズを高めました。児童が主人公という認識のある学校は、子どもたちの意見や経験をいかして造られており、現在、地域に完全に溶け込んでいます。

実際にプランを進めていくに当たって、メンバーの堀池さんは、そのコンセプトとして「外科手術ではだめだ、東洋医学のようにつばを刺激して自然治癒を目指す構想をしなければ」と提言されました。この意見に共感して都市プロデューサー制度を創設しました。これは、市全体のマスターイメージを提案していたたくものですが、同時にマスタープランの実践に関しては、堀池氏にも建築単体の設計の委託をしていた場合もあると。逆に都市プロデューサーである堀池氏にすべての建築の設計を委託するのは、市民のいらざる誤解を受ける恐れもあるということで、その辺の選択もお願いすることになりました。現在の行政制度において地方行政の長として大きな決断が迫られたことは事実です。都市プロデューサーと十分に議論して、建築家決定権限は白石市が持ち、マスターイメージの実践のための都市プロデューサーの責任を明確にするという方法をとりました。

見学に訪れた市民は、他の保育園との違いを目の当りにし、建築文化を実感したという意味で意義のあることでした。

市街地の北端にある丘陵地にある福祉の里は現在整備中です。総合福祉センター、特別養護老人ホーム、デイサービス、ケアハウス、在宅介護支援センターなどの建物群が地下に建設されます。スカイラインを破壊することなく、利用される市民の方が市街を一望できる位置にあります。

マルチメディアセンターは、八東はじめさんをお願いしております。ここは市内の公共施設を光ファイバーで結び、情報化を促進するものです。郵政省から保健・福祉に関してのマルチメディアということで、全国で3番目の地域指定をいただいています。マルチメディアセンターによる情報の生産と総合福祉センターは一体化されたものになります。

最終的な結論として、白石のまちづくりの哲学は、マルチメディアセンターのような新事業からまちづくりの発展をトップダウンするものではなく、白石城を中心とする歴史や自然が同時に息づく、本来の歴史、自然、文化、環境を掘り起こし、再発見することによって、市民アイデンティティを確認し、ボトムアップする形で将来の都市像をつくっていくということです。八東氏は「白石の都市プロデューサー制度はシティアキテクトと呼んでもいいのではないか」とも言われました。これは権限を与えられたという意味ではな

く、自らの個性を自覚させた市民が主人公であるという意味ではまったく正しい都市計画であると考えております。白石市全体の町づくりにおいて、この都市プロデューサー制度にける期待は非常に大きいものがあります。

パブリックスペースの機能回復が進むヨーロッパ

（磯崎）方法はいろいろ違いますが、外国の各都市も、日本の各都市も模索しながら、新しい都市計画を進めているという点では同じです。グロニンヘン市の助役スミンクさんにも加わっていただいて議論を進めていきたいと思っています。

ここでは、細かい部分の議論ではなく、行政の問題としてどう取り上げて具体化していくかという点を最初の大きい骨組みとしてお願いします。スミンクさんから、このプロジェクトをどう組み立て、どう見ておられるのかを話していただきたいと思います。

（スミンク）我々の政策、再活性化の試みは、一面の要素でまったく違う要素もあります。旧市街地が機能的に崩壊を見せている。そこで、機能的な改善のニーズ、また、パブリックスペースの機能の劣化に対する解決が期待されています。これは現代ヨーロッパにおける特徴的な問題で、公共の領域の回復のことです。



それに対して、対策を講じなければならぬ。因果関係に手を入れなくてはならないと、都市計画の合理的な判断として始まったわけです。政策に対して広範な支持基盤を得るためには、合理的要素は目的や戦略を説明するにしても必要な要素です。例えば交通問題にしても、現状の改善などについての説明は不可欠です。公共当局の積極的介入をはっきりと打ち出していきます。今回のプロジェクトにしても、劣化しているパブリックスペースを反転させて意味あるものにする。例えば、駐車場スペースでパフォーマンズが見られるとか、ベンチがあつて触れることができるとか、そういうチャンスが眠っている場所にまで作り変えていくといった、新しい公共空間の機能を模索するプロジェクトになったわけです。すでに10年が過ぎましたが、特に公共空間にこの数年は力を入れてきました。市民からの支援サポートも強くあります。それは、公共のスペースを取り戻したいという気持ちの強さから出てきたものです。全部が民間任せということが多いのですが、文化的遺産としてみんなで当たらなくてはという意識が高まりました。

(磯崎) 機能のない芸術そのものの、彫刻としての建築物の要素もっているものが少なくなく、建築界でも大きな問題になってきています。建物のタイプを積極的に取り出すという新しい領域の仕事に対しての市民の反応はどういうものでしょう？

(スミンク) おっしゃる通り、政策を実施するとき、美しさや芸術的価値だけに基礎をおくと人々は疑問を呈します。「機能はあるのか」「我々の税金なのに、個人の知的楽しみに使われては困る」「外での評判は良くても我々は困る」と言うのです。実験を通じて、どうやって合理的な計画にいくかが大切です。タヴェルヌさんがプレゼンテーションしたパビリオンにしても、「文化への投資という気運をつくり出すために民間の投資も必要である。そのために目立つものをまず造ろう」と始まったのです。そして、公共空間のありかが、誰の目にも明らかになるような、そういう物を造るというのが目的でした。これ自体が機能的なプロジェクトとなるわけです。公共的機能がきちんと付与されています。それで、そういう不満は起きないで済みました。

(磯崎) エステベスさんにお聞きしたいのですが、サンティアゴ・デ・コンポステラでは、非常に建築に頼っている、周辺の伝統的都市景観が非常に特徴的で、それに対して今日の建築家にチャレンジするという機会を与えています。その中で、スペインの建築家の優れた仕事がありますが、そのようにに国外の建築家にも仕事をさせてもらっていますね。国外から建築家を呼ぼうとした意図と、彼らの成した仕事はどう市民に受け取られたかを説明してください。

(エステベス) 12年前に始めた当初は、マスタープランを元に、さらに中心地のためのプランも作ら

れました。そして、建築家のコンペも行いました。最初の5年間は町の抱えている問題を分析しました。そして、町にとつての思想にどういうものがふさわしいかを考えました。町を変えるということでは、きわめて必要な要件で、1993年という町をつくりかえる特別の年を設定して取りかかりました。どういう問題に取り組んだかという点、もし町を変革させていくなら、財源がなければいけない。しかも、良い仕事をしたいなら、最良の建築家に頼みたいですね。そこで、優れた建築家を集めました。中にはポルトガルの建築家アルヴァロ・シザもいました。スポーツセンターの場合、新しい材料を使うという点で多くの論争をしました。実際、委嘱した建築家の作品はすごく良かったです。市民も、いい建築家という関係で仕事をすると、いい建築物が生まれてくるということを感じました。

私たちの決定は結果的に良かったということですが。

(磯崎) 予算と建築家の選択の問題については、エステベス氏ご自身が建築家であり、市長であるので良く分かっておられるようです。それに対し、日本の場合、伝統的な建築もあるし、古い民家を残したいといった議論もあるし、新しい建築を取り入れるべきという議論もあると思います。白石市では、市民にも建築に対していろいろな価値観があると思いますが、ポリシーメーカーキングの進め方、オリエンテーションの判断についてどのように考えていらっしゃいますか？

すか？

(川井) 白石では2つの不幸な出来事がありました。一つは明治維新です。会津を助けて政府軍と対抗しました。そのため、明治維新以降は東北地方で、会津の次くらいに徹底的にやられました。「そのまま、白石に残つたら平民だが、北海道に渡ると氏族の地位が与えられる」と言われて、優秀な人材が北海道に渡りました。札幌の白石というところは、白石市からの人たちが多く移り住んだ所です。

もう一つは、新幹線の駅が、在来線と離れたところに作られたことです。そのために、お城は取り壊され、かつての面影がなくなりつつあります。市民はそこにお城に郷愁を持っていました。逆に、新しい創造の芽がここに出てきたことにもなるわけです。市民の間にも、新しい中心地を作らねばという動き、かつての栄光を取り戻そうという動きが出てきました。もちろん反対もありましたが、スクラップアンドビルドではなく、今あるもので復興して、新しいものに目を向けていくという手法が明示されました。

お城の復興では、市民の賛成もありましたが、同時に税金の無駄使いだという意見もありました。しかし、少々の反対があつても、将来のビジョンを見据えてやってみた都市計画が現実に成功して初めて納得されたということは事実です。



W.スミンク氏

自分の プロフェッションは どう役立つのか

(磯崎) 行政を担当されている方の意見を伺いましたが、今度は、建築の専門家の方3人に共通の質問です。都市計画を進めていくとき、総合的ビジョンにおいて、自らのプロフェッションはどう役にたつのか、どれだけ有効と考えているかお聞きしたいと思います。まず、岡田さん、いかがですか。

(岡田) 私はコミッションナーで、定住都市を造ることに於いては、物づくりでない立場の方、行政の立場に近い方がよいと思います。海外の場合でも、行政サイドのトップが物づくりに理解があるという幸せな関係ですね。ところが、大多数の都市はそうではないわけです。私のキーセンテンスは、私を推薦した人に対してよりも、行政サイドに対しての方が大きいです。建築家が行政のトラブルに巻き込まれた時の錦の御旗になれば、と思いついてやっています。

(磯崎) プロフェッションナルでありながら、行政をアシストし、プロフェッションナルとのかけはしの役割をするという立場がコミッションナーであるということでした。シユメトフさんは、ランドスケープアーキテクトというプロフェッションがどういう役割を果たしているとお考えでしょうか？

(シユメトフ) プロジェクトは細

分化されています。どこが問題かという、世界的に同じ状況だとは思いますが、例えば、パリの第2次世界大戦以前のグランドプロジェクトでは、パリを中心に高速道路が造られました。この設計者はいませんでした。建築家がハイウェイプロジェクトの依頼を受けた時には、単に色を選ぶのが仕事でした。フェンスや壁面の色を選ばないといけないような仕事の内容でした。社会的な役割においては、必要以上に出てこなくてもよいという価値でしかありませんでした。もはや、我々は大きな変遷に意味を成さないという風潮でした。例えばコンペで勝っても、政府から、「公共の機関の仕事になるので、君たち民間の仕事ではない」と言われました。これは建物ではないので、建築家としては権限はない。大陸と各島を結ぶ道路が対象になっていたもので、建築物ではないということです。可能性としては、周辺の庭園であるとか、避暑のための家屋を建てるというだけでした。プロジェクトとして、あまりにも細分化されすぎていました。後で政府が駐車場、橋、景觀とコンペを細かく行いました。ランドスケープアーキテクトとして特定の分野で仕事をするのをあきらめました。都市プロジェクトをしたいと考えたのです。建築家は、卓越した人だけを選ぶのではないかと思います。小さなプロジェクトもたくさんあります。そ

ういうものに参加をしたいと思えます。必要なのは、道路なり何なりが造れて、尊厳をもつて、建物を建てることのできればいいと思います。

(磯崎) ランドスケープアーキテクトというプロフェッションを超えて、むしろアクティヴィストとして都市の問題にかかわっていく形で取り組むべきだとおっしゃっているのですね。堀池さんは、都市工学を勉強しておられたので、もつとも定義があいまいな都市デザインナーという領域を考えられていると思えますが、いかがですか。

(堀池) プロフェッションナルな人間として、ものにこだわっていきたいと思います。空間にはそれだけの力があると思います。空間の力を信じています。

プロデュースという言葉に、商業プロデュースという言葉と建築プロデュース、都市プロデュースとがあり、時として場面を共有することがありますが、これは、かなり違うと理解しています。商業プロデュースでは、博覧会、テーマパークなども都市づくりであるという表現をされることがありますが、社会性や生活がかなりこなものは都市づくりではないと考えます。

建築家というプロフェッションの仕事にはインテグレーター(Integration 統合する人)の役割があると思います。細分化されすぎてしまつてコントロールできない部分もありますが、そんな中でインテグレーターとして働けるのが建築家とい

う仕事だと信じています。

住民にまちづくり の可能性を 信じさせよう

(磯崎) スミンクさん、今までの話に何か補足されることがあったらどうぞ。

(スミンク) シユメトフさんの疑問に答えてみたいと思います。グロニンヘンとサンティアゴは有名な建築家に焦点を合わせるべきではない、日々主流的に建物が建てられている、小さな活動が行われています。インフラのこともありました。都市づくりに関して環境の劣化があるということ、これは確かにそうですが、単に技だけではなくて、ゾーニングスキーム(zoning scheme 区画案)、目標、ルール、その後の進め方、建築家に質の高いものを作らせるといったことが必要で、オーガナイゼーションや政治的なことでも問題があります。公共のクオリティを保持していかなくてはならないので、こういったものに対してロマンティックなものがあるという人々へのメッセージとなります。町に対してそういうことがスポツト的にでも行えることを示さなくてはいいけません。でも部分的では不十分です。都市全体につなげなければなりません。

第1部の議論2では、フランス、オーストラリア、シンガポール各国から建築家であり批評家である3人が議論に参加。それまでのプレゼンテーションを踏まえて、それぞれに疑問点や意見を述べた。「アートポリスの建物は一般人にどう受けとめられているのか」「アジアは、ヨーロッパの歴史上のマイナス面を妥協して受け入れるべきでない」「アーバニズムの可能性は、どうやって都市をできるだけ正確に読みとれるか、物事をどう挑発するかにある」など、国や地域によって異なる制度や慣習、伝統が反映された議論が展開された。

議論

2



岡田新一 (建築家/クリエイティブTOWN岡山コミッショナー)

堀池秀人 (建築家/長崎県都市プロジェクト顧問)

川井貞一 (宮城県白石市長/白石メディアポリス)

ヘラルド・エステベス (サンティアゴ・デ・コンポステラ市長/スペイン)

エド・タヴェルヌ (グロニンゲン大学教授/オランダ)

アレクサンドル・シュメトフ (ランドスケープ・アーキテクト/フランス)

ジャン・ルイ・コーエン (パリ第八大学フランス都市生活研究所教授/フランス)

レオン・バン・シャイク (王立メルボルン工科大学教授/オーストラリア)

ティ・ケン・スーン (建築家/シンガポール)

議長/磯崎新 (建築家/くまもとアートポリス・コミッショナー)



古い市街地を どのように リサイクルするか

(磯崎) 今度のセッションは、建築家であり、同時に批評家でもある3人の方にこれまでの議論について語っていただきます。まず、コーエンさんから、お願いします。

(コーエン) 特に2つの点を申し上げます。シュメトフ氏のランドスケープについて考えてみたいのですが、20世紀はランドスケープから始まりました。フランスの造園家ジャン・クロード・フォレストイエについて考えてみたいと思いますが、彼は1896年に「大都市と公園のシステム」という本を書きました。公園の発達から見て、具体的に近代化の問題を語っています。外部の専門家が地域地域の質を向上させるという点では、歴史的にみても次のようなことが行われていました。

フランスは中央集中主義で、住宅にしても1960年代に一人のアーキテクトが一つのデザインを行いました。また、チームが重要な都市の中心部を行いました。

1968年にレアル・レザールがデザインしましたが、建築的には散々な結果になりました。その後、新しいイメージが現れます。

ジャン・ヴェノデーは面白いアーキテクトです。日本のメタフォリック (metaphoric 比喩的) な考え方ですが、都市をランドスケープと結合させて、地域の地形と合わ

せました。都市のストラクチャー (structure 構造物) は地域地域のローカルに合わせてネットワーク化しているということです。総括としてランドスケープとインフラとアーキテクチャーを結びつけるということ。パリの開発地域では、アーキテクチャー、インフラ、ランドスケープが一緒に進んでいなくてはならないのです。包括的な形から語られなくてはなりません。

1世紀前、都市の地域公園を必要とし、オースマンが1870年代にそういうデザインをやったあと、眠っていたわけです。最近大きいパークに再設計されたパークもそうです。その答えを刺激するような形で存在しています。

ドミニック・ペローの悪い評判がたった図書館は、鉄道の上に建物が建っています。80年前にアメリカでやったのと同じやり方でインフラだった建物をバラバラにするわけにいかないのです。インフラは隠れていても都市の第一番目の層として忘れてはならない建物があるということです。

またベルシー公園はジャン・ピエール・ビュフィエがゴディネートしたのですが、フォルムを見えない形で表現しています。

現存する都市問題は、古い旧市街地をどのようにリサイクルするかにかかっています。密度の濃い都市ではチャンスにもなります。ランドスケープの文化とインフラの文化、どのくらい密度を濃くするか、開発のラインを示唆していると思います。パリの空港から放

射線に出る高速道路をカバーする道があり、高速道路と水路と鉄道を結び付けるという計画があります。アーキテクトのオブジェクトがどこかに場を得るという形でおかれています。3つを兼ね備えるときには、密度の濃さと3つの兼ね合いの量の調節が必要になります。これらは、人、物の動き、将来の集合的な都市デザインのヒントになると思います。

(磯崎) 具体的にランドスケープの問題をプレゼンしてください。もし今朝のプレゼンテーションに対するコメントがあれば、発言してください。

(コーエン) 都市は、現在どう議論されているか、どう考えるべきかということ話します。熊本の公共行政の当局は、質の基準を設けなければならぬし、それを見る人にしっかりと伝えていかなければなりません。だから、今回のアートポリスにかかわっている人に聞きたいのですが、熊本の人は、アートポリスの建物についてどう思っているのかを知りたいと思います。面白いと思っているのか、無駄だと思っているのか、自分たちを代表したものだと満足しているのかです。戦略を通すためにコンセンサス作りをやっているのかです。これは、熊本だけの問題ではないので、いろいろなパターンを開きたいと思っています。

市民がデザインに
よって何を
体験するかが大切

（磯崎） まず、参加者の方にすべ
てご発言していただきましょう。
レオン・ヴァン・シャイクさん、
お願いします。

(シャイク) 今回、さまざまな問題を抱えたケースを見ました。専門職としての歴史、都市としての歴史、現代の近代主義の仕事の仕方、コントロールの問題、壮大なモニュメントとしてのものから、より社会性の高い住宅というものへの力点が移っている。また、20世紀の全体主義からチームでの仕事に変わってきているけれど、根本的な問題がまだ残っていると感じました。私は車と歩行者を区分したのはよくないと思います。

居住についても、たくさん考えさせられました。消費はなくてはならないものです。昨日写真を撮って歩いていたら、空き地に非常に印象に残った建物がありました。それは、ストライプの模様の入ったカラオケの小屋でした。そういうなんでもない建物にも注目するという貴重な体験をしました。

バルセロナ会議以来、仕事のやり方への注目も変わってきています。テラン・バークという空間のカテゴリーで用途のはっきりしない空間は、建築家にも、都市計画家にとっても把握のしがたいものであるということです。デザイン

されていない置き去りにされた空
間に、人が押しつけた考え方によ
って圧迫を感じることです。ポツ
ダム広場の再建もその一つの例だ
と思います。

建築の本質を考えるなら、建築のスター、派閥で動くのではなく、広く人々が空間体験をできなければいけないはずです。市民一人ひとりが実際のデザインによって何を体験するかが大切なことだと思います。熊本の住宅を見たかぎりでは、庭があることによって、能動的に貢献できるように仕組まれているのとは感じました。

シユメトフ氏の仕事は共感のできるものでした。駐車場、犬の散歩といった点でいろんな層に応えるものだと思います。誰も市民300万人にどっちの方向に町を広げ進みたいか聞いた人はいません。それで、ランドスケープ戦略を立てようというのですから、難しい問題を引き起こすわけです。

私はコミッシヨナーの経験も2度あります。1000人に自分の家を自分で設計するといったプロジェクトでは、住民自らの問題にかかわるという経験ができ、プロフェッショナルがひとまとめにして決定してしまう場合より優れた結果が見られました。さらに、その中で都市の中の大学の役割についても考える機会にもなりました。

このような経験から、今回の熊本
のプロジェクトにはたくさんの方の共
感を感じました。

我々は合理性のみを考えて仕事

をしてはなりません。合理性を基礎にさまざまな経験を加味していかなくてはならないのです。熊本の場合、山の緑と水といった特長を考えていかななくてはならないと思います。

ヨーロッパをモデルに進むアジアに
将来はあるか

(磯崎) 次にティさん。東洋、アジアの視点から、世界の状況についてコメントをお願いします。

(ティ) シンガポールはほかの国と大きな違いを感じています。東南アジアでは近代性が自らのうちにならないにもかかわらず、近代化が非常なスピードで進んでいます。あまりにも速いので、考える余裕がありません。シンガポールでは、公共住宅が人口の85%をまかなっていますが、生活水準では、アジアでは日本について第2位です。さらに、ほとんどがボトムアップなんです。どうしてこのままでいいのだろうかと思います。

今日のデイスカッションを見て感じたのは、ミクロの規模についてです。15世紀の大航海時代では、ヨーロッパの大都市は、あらゆるところに目を向けていました。マラヤの資源がイギリスの70%の資源をまかなった時代でした。発展途上国では、時間だけでなく多くの資源を無駄にしたと思っています。ワールドウォッチ研究所によ

ると、中国の温室ガスの大気汚染はものすごいスピードで進んでいるそうです。そしてこれがアジア地区に影響を及ぼします。生活基準は、スペインと同じくらいなのに、なぜ建築基準で規制されないのかと思います。シンガポールでのガソリン消費量は一人あたり7tです。ちなみに日本8.5t、アメリカでは25t、アラブ首長国連邦では34tです。炭酸ガス生成の40%は車によると言われています。産業公害では炭酸ガス生成の30%くらいに抑制されています。建築、都市計画を行うときに都市計画家、建築家はこういった問題の軽減を考えていくべきです。既存のモデルだけで施行するのはまずいと思います。車や家も充実してくると、アジアでも、ほかの国のどこも交通渋滞がひどいにもかかわらず、そのパターンを受け入れたまま続けています。このままではいけません。有効なツボを見つけないてはなりません。人口密度から見ても、炭酸ガスの問題は見過ごせません。

東南アジアの各国は、常に日本やヨーロッパを見つめて、そういうのが思想の源泉だと思い込んでおります。様式性の強い表現、非常に面白い幾何学的表現といったものを、混乱しながらも一生懸命受け入れてきたわけです。しかし、同時に、現実のモータリゼーションスブロールといった都市化のパターンというものも見てきました。そこで今の中間世代というものが



●ジャン・ルイ・コーエン

1949年生まれ。建築家。歴史家。ニューヨーク大学美術研究所、およびパリ第八大学フランス都市生活研究所の教授。20世紀の建築と都市計画に焦点を合わせて研究活動を行っている。パリ・モスクワ（1979年）、ル・コルビュジェという冒険（1987年）、来るべき世界の風景（1995年）などのエキシビジョンを主催。

台頭してきているなか、工業がまだ盛んでなかった国においても、新しい政策が取られてきました。シンガポールやマレーシア、インドネシアも経済政策に相当力を入れられています。

よりまとまりのある都市、規模がそんなに大きくない都市においても、あるいは密度の高い都市と都市の間においても、適切な緑の量というものが保証できる都市、そういった充足的な都市を造ることはできないのか。これは抑制した規模で計画していくことからしか実現しないわけです。

アーバンイズムは 物事の挑発の 役割を担う

（磯崎） ちょうど15年前にパリのラヴィレット公園の国際コンペがありました。その国際コンペのときに私は審査員の末席に座っておりました。審査委員長はヴルマルクスでした。そして、かなり歴史的なランドスケープとアーキテクチャーの議論がありました。少なくとも一つだけはっきり記憶していることは、この計画は、20世紀にパリで21世紀への贈物として恥ずかしくない公園を造る機会だったということです。ですから20世紀を象徴するようなコンセプトで公園を造りたいということが一番最初に謳われておりました。それで全世界から建築家やアーティス

ト、ランドスケープ・アーキテクトたちが応募したわけです。その結果、現在の案が当選したわけですが、その案が決まるときに、この間亡くなられた、ブラジルでも近代的な庭園のデザインをやったこられた委員長のヴルマルクスが言いました。「歴史上のあらゆる時代に、庭園、公園、ランドスケープも含めて概念があった。それはその時代のパラダイスのイメージを具体的に目の前に見せようと組み立てたものだった。そして、20世紀の末になって、我々がここでこれだけの提案を見て、ついに何一ついいものが発見できなかった」ということは、20世紀はパラダイスを完全に失ってしまったのではないかと。

おそらく、我々のジェネレーション、それから今ここに登場されている方々のジェネレーション、それからこういう町（熊本のような町）で仕事をしている方のジェネレーションは、やはりこのヴルマルクスさんが言った「今日、20世紀にパラダイスは組み立て得なかったんだらうか」というこの疑問に答えるべきだと思うんですが、答がないように思います。そして、さまざまな庭園に対しての計画がなされ、アートのデザインに対しての計画が成されていきつつあるわけですが、一体これはパラダイスでなかったら何のために造っているんだらうか。何を目標にして我々はデザインしているんだらうかと、今度は逆に自分たちに問

いかげざるを得ないと思います。こういう問題がさまざまに重なっていて、その個別の解決、解答が、今日の午後のプレゼンテーションにさまざまな形の都市の例として、見えてきたんだと思います。都市を美術館にしてしまうこと、あるいは都市を庭園にしてしまうこと、庭園や公園を逆に都市だと呼び代えること。さまざまな具体的なアイデアがありました。けれど、そこに入ってくるものが、やはり何か我々が共通に今日、議論しなければならぬある種の主題がどこかに潜んでいるが、なかなか接近できていないというように感じます。その点で、タヴェルヌさん、もっと一般的な目で見てこういう問題をどういう風にお考えになるか、ご意見をお聞きたいと思っています。

（タヴェルヌ） 私は建築家ではなく歴史家ですから、この問題を歴史的な観点から捕らえたいと思います。非常に面白いのは、全世界的に経済成長のパラダイスが終わりつつあるということです。そして、タウンプランナーとかアーキテクトに助けを求めているんです。ここでもっと大きな疑問点、もっと大きな答として、これは解決策を見付けることができると思います。

まず、都市の機能は19世紀を受け継いでおり、二つのアプローチがあります。一つには、典型的なアメリカ式のアプローチです。これは造園家のオルムステッドの方法ですが、アメリカではアーバニズムにおけるタウンプランニングの伝統が、ニューヨークのセントラルパークにすべて集約されるのです。1960年代中盤のもので、もう一つのアプローチの考え方は、19世紀後半ウィーンのアプローチです。シーター、ワグナーも言っていることです。特にドイツがタウンプランニングに寄与しています。スチューデル・バウマイスターなどがいます。こういった本を読んで、このタウンプランニングに関して、既存のやり方というのをもう一度振り返ってみますと、こういった人たちはハンドブック、つまりルールを書いたわけです。HOW・TO、複雑な問題をインフラの問題に関して解決することができるか、その公務員のハンドブックを書きました。

これはいわばお料理の本のような、きちんと読んで、眼鏡を外してもう一度読み直して、やっとな問題をコントロールできるといった類いのものです。このタウンプランニングの私の定義として提案したいのは、街を芸術のテクニカルワークであるところにあるということ、これは重要だと思えます。建築のモダン・ムーブメントは20世紀において、さらに重要な追加がありました。

道徳的な道義的な義務ということ。その道徳の問題がル・コルビジェなどにより、アイデアとして出てきたわけ。タウンプランニングの定義として、道義的な問題であるという考え方がされ始めました。これは重要です。例えば、住宅の問題、レクリエーションの問題、余暇の問題、あるいは交通渋滞の問題などです。すべてのこのモラル関係の疑問点、指摘されている点に必ずしも合意しませんが、これだけいろいろな文章が20年代、30年代に出てきたということは大きな役割を果たしていると思います。私が申し上げているのは、ごく大雑把な歴史なんです、そして戦後、1960年代になりますと、イタリアの建築家のアルド・ロッシが1966年に「都市の建築」を書きました。これは最も重要な建築上の文章として戦後書かれたものです。ここで彼が定義しています。バラバラの断片になった町という意味のチータパルティ(cittaparti)。彼がはじめてこれに気が付き文章にしたわけですが、非常に素晴らしい困難な本です。「大きな物語り」が消失したらどうするかということが書かれていました。すでに60年代に、アーバニズムをすでに異なった分野と結び付けようとしていました。ジオグラフィや歴史、アートなどの関連性です。彼の本は今の時代に非常に現実味を帯びていて、いろいろな言葉にも翻訳されていると思います。

今はいよいよ90年代です。60年代ではありません。経済成長の楽園は終わってしまいました。タウンプランニング、アーバニズムの一つの可能性としては観察だと言いたいと思います。どうやって都市をできるだけ正確に読み取ることができるかということです。単に建築の観点からだけではなく、建造物、交通などの観点から、どうやって人々の挙動を読み取ることができるか、彼らの歩き方、プログラムがあるのかということ。ヨーロッパでもこの重要な例が、磯崎先生からも指摘されたと思います。

もう一つアーバニズム、タウンプランニングは、物事の挑発をすることができると思います。社会的な活動、経済的な活動、文化的な活動の挑発、そういった役割があると思います。そのやり方としては、いわゆる針療法を使うということ。小さな要素に着目する建物でもいいし、何か活動を組織するランドスケープでもいいです。例えばパビリオン、ベルナル・チュミのもの、ピーター・アイゼンマンといったものはよい例だと思えます。都市の針療法だと思えます。チュミ、アイゼンマンの作品は再利用ができると思えます。ある特別の目的のために準備されて、今はただ立っているだけだと、特別なロケーションにあるだけなんです、こうなると都市としては新しいプログラムを見出さなければいけないわけです。そして、リサイクルするということです。新しいプログラムを導入

これまでの歴史を
忘れ捨てては
いけない

(磯崎) ささまざまな問題を提起されておりますが、今の問題についてのコメントをお願いします。

(コエーン) 歴史的な側面に立ち戻りたいと思います。それは、対話といった意味です。フランスはここ1年ぐらいの間、いわゆる「第3の街」という考え方が出てきました。これは、クリスチヤール・パリソン・パールラーが提唱しています。彼はアーバニストではありません。非常に優秀な建



建築家で都市のことも良くわかつて
いる人です。この「第3の街」は、
連続的な都市でもないし、体積的
なプロセスで発展するものでもな
い、古い時代から19世紀に蓄積さ
れたものでもない。あるいはこの
結晶化したモダン・ムーブメント、
モダニズムの透明なものでもあり
ません。これは、幻惑に満ち、寛
容さ、希望に満ちていたものです。
デザインの職業についているもの
が日常生活を変えようとした、そ
の社会的な力に基づいてです。そ
の社会的な改革という流れの中
で、「第3の街」は位置付けとし
ては、密度の高いシティーコア
にも属していないし、これ以上は
密度化は進めない、その結晶のよ
うな住宅プロジェクトでもないわ
けです。そういった状況において
は、忘れられた伝統、これを捨て
去ろうとしています。これは20世
紀になるうとしていたときのこと
を言っていますが、世紀末の時に
気まぐれに物事が決まったわけ
ではありません。例えば公園のシス
テムの問題、庭園の問題、あるい
はコミュニティの重要性、近所
の重要性、グローバルそれぞれの
役割が、その都市全体の位置付け
で論じられました。米国でも英国
でも同じ状況でした。我々はこれ
を忘れてしまっていると思います。
そして忘れられた方法があると思
います。これは生活そのものに関
わっている方法です。また、ロッ
シのような最初の都市を考えた場
合、中世都市を祝福しているわけ
です。そして、中世の時代の道路

です。しかし、もっと複雑な道路
はどうなるんでしょうか、ちよう
ど世紀末19世紀から20世紀末にデ
ザインされたものです。それに着
目して、教訓を学ばなくてはいい
ません。都心部ではより複雑にな
っているという状況です。ランド
スケープアーキテクトにしても、
今現在、そして将来に向けての変
換というところについても考えなく
てはいけません。過去の図書館、
情報、経験は捨ててはいけません。
図書館は保存しなくてはいいけ
ない。同時に、使える理論、批判を活用
すべきです。そして、また疑問点
へとつなげていくべきです。プラ
ニングは何であるか、その集中
的なドットで部分的にやればいい
ことなのかということ。最後にもう一言申し上げます。
タウンプランニングの歴史という
ものは、成功した失敗したという
目で見がちです。バーナムのシカ
ゴのプランは失敗でした。何も実
施されなかったわけ。パリの
コルビジェのプランを見ました
ら、25年のも失敗しましたが、こ
れは良かったと思います。彼のプ
ランをやっていたら、今のパリ
はなかったかもしれない。それ
から、59年の丹下の東京のプラン
も失敗です。しかし今でもこれは
東京において議論されています。
プランというのはまさに議論の場
とその瞬間ということなんです。
コミュニティ、プロフェッショ
ナル、そして市民たちが一同に会
して話し合う。プランは希望を反
映します。また、幻影を反映する

こともあり。しかし、非常に
重要なこのコメントを忘れては
いけません。象徴的な意味でも
です。我々は今、シンボル、イメー
ジのことをまさに論じているわけ
ですから。

かつてイギリスでは 全体像から まちづくりを考えた

(磯崎) イギリスは、そういうタ
ウンプランニングの伝統、近代都
市計画の発生、あるいは近代の都
市に対する批判の理論の発生と、
そういうさまざまな形で歴史的に
展開してきた国だと思いますが、
今、お二人が歴史の中で都市の
とらえ方、それを再びどういう風
に見直すかというような問題を提
起されておられますが、シャイク
さんの立場から、イギリスという
例を取りだしながら何か考えがあ
ったらお聞きたいと思っています。
(シャイク) シンガポールの方の
反応かも知れませんが、ただ私が
イギリス的な形から申し上げるな
らば、今まで忘れたことがないよ
うな歴史というのがあると思いま
す。アイデアばかりでなく、政治、
経済的な発展その影にあるアイデ
ア、という意味では、我々は最初
に近代において合理的な都市計画
をアプローチしたと思います。彼
の非常にいい例が幾つも残ってお
り、今だにいろいろと検討されて
いると思います。ただ、オースマ
ンのパリのような形、人々を排除

したという形じゃなく、人を抱え
込んだという意味では新しかった
と思います。土地の所有者がその
開発のプロセスに携わっていたと
同時に全体的なイメージを持って、
色とか素材とか技術とかだけでは
なく、細かいところはクライアン
トやアーキテクトに任せて、その
全体像をつかんでいたというところ
が、合理的なアプローチ、つま
り都市の市民の健康に関係のある
レイアウトをもたらしただけとい
うことが学べると思います。またグ
リーンスペースをもっとのプラン
に入れるということ、ある意味で
は失敗だったこともあるかもしれ
ません。つまり、その部分が全部
開発されてしまったということ
です。もともとグリーンというス
ペースが駄目になってしまったと
いうことはあるかもしれませんが、
合理的な気持ちで考えるならば、
どういふことが計画できたかとい
う意味では、そういうアプローチ
を最初から取るといった、タウン
プランニングの素晴らしい点だっ
たと思います。それを中世のロー
マの都市の形で編み上げたとい
うことで、そういう物を壊しはせず、
むしろそれを向上させた、全体的
な向上改善を図ることができたと、
全体的により良いものになったと
いうことです。都市が、計画とい
う意味では彼の言葉なくしてはこ
れほどのものではできなかったと思
います。



アジアに、タウン プランニングの概 念は役に立つのか

(磯崎) 3人の方のご意見をうかがいました。残りの方々は、建築家都市計画家、ランドスケープアーキテクトあるいは市長という立場で、それぞれ目の前に自分の仕事を抱えておられる方々です。実際にブラクティスをやっているというように、考えてもいいと思います。そういう中で、おそらく今、都市計画あるいはランドスケープの考え方が19世紀以降展開してきたという問題を歴史的にとらえることは、一つの視点として見えているわけですが、その歴史的なものが、もともと構造がはっきりしていなかった都市、あるいはビルディングの中から急速なアーバンゼーション、あるいは近代化の波を被っていることから、引き出されてきた問題。特に、アジア的な都市としての今日の特徴、特性、問題の特殊性が片方にあると思います。

それと同時にヨーロッパの場合にはもともと強固に、一つの都市概念を形作ってきたような町が目の前にあって、それとどういう風に組みかえ、トランスフォームするかという問題になるかと思っています。そういう点で、もう一つ、今度はその歴史というものが都市の中に潜んでいるか潜んでいないかというこの両方の視点から、問題を出していただきたいと思います。

まずその点で、アジア的な問題

をもっとも抱え込んでいて、直接ご覧になっているテイさんに今のアジア、また、東南アジア全域、中国、かつての日本も今の日本も共通して抱え込んだ急速な近代化と都市スクロールという都市の基本的な構造が不明瞭なままに展開してきて高密度化していった今日の状況というのがあります。それに対して、ヨーロッパで組み立てられてきた、都市の概念工法の概念が、教訓的でありうるのか、あるいはもうそういうものと違う、フエーズにアジアの諸都市というのは入り込んでしまったのか、この問題を頭に入れてご意見をうかがえたらと思います。

(テイ) 問題は、タウンプランニングという概念が、アジアの急速な近代化に関係があるかどうかです。つまりタウンプランニングの伝統がない所に、果たして概念が役に立つかどうか。しかし、やはり学ぶと同時に、新しいものを造り上げていかなければいけないと思います。ル・コルビジエの主な貢献の一つとしては、コンテンポラリーシティの中の非常に強いイメージを与えてくれたことだと思います。シンガポールの住宅計画はそういうイメージの上に成り立っています。しかし、地理的な条件、事実関係がありますので、現在の都市の現実とは、これが制約要因になっているわけで、例えば、容積率でこの土地に関してどのくらいの容積率、フロアスペースを造り上げられるかということになりますと、2.8というのが都市の中心部です。例えばシンガポールだと、

建てぐらいのものになってしまいました。我々のプログラムを見ますと、これはとても馬鹿げた形になっています。そんなふうに土地は使うことはできない。イメージはイメージとしてとてもそんな使い方はできないということになります。シャイクさんがおっしゃったように、確かにタウンプランニングでは重要なことですが、オーストラリアとかイギリスの場合にはセルダ(バルセロナのプランをつくった人物)というのは解りません。文書としてもよく残っていないので、セルダというのがこんな小さな都市と、それだけのスペースがある所とは違うわけです。また、バルセロナの現在の活力は、ソルダという、結局はその密度のダイナミクスがもたらしたものと思うんです。それを我々がそのまま学ぶことはできません。日本でもマンハッタンと同じで、高層ビルが立ち並び、それが伝統にあるのは、その力が好まれていたということ。例えば、会社の社長とか、銀行とかはそり立つ物が好きだったんだと思います

が、1967年のケンブリッジのハイナマーチンの研究によると、25階建てのミッドタウン、マンハッタンの高さを例えば、もし道路を造り替えれば7階で同じくらいの物が造れると。ではなぜ高層のものを作る必要があるのか、意味を成さないという研究があります。ただ、こういうものは学校では教えておりません。学校で雑誌を読むだけでは、こういうデータの比較、批判的な検討がなされて

いないのが我々の問題です。

(磯崎) この日本の都市は、長崎に原爆で完全に消え去った地区があると、それから50年前は完全に焼け野原であった土地もあると、ほとんど歴史的な要素が残存しないままに都市がスタートした。それがさらに今50年後に、もう一度そういう50年の歴史を完全に忘れてしまうような形に追い込まれながら、また、次の計画がなされていくことに、望郷が起きているという日本の都市の状況があります。それで、日本でそういう仕事をしていく場合に、こういう歴史的なものがいったん消滅して、かつその中で近代化が同時に急速に進んで行く。例えば今、テイさんの指摘のように、突如として近代化が進行した、この日本という場所の中で、そういう歴史的な残存。あるいは歴史的なりフォランクスというものをどういう風にお考えになって仕事をされているか、この部分についてご意見をそれぞれお聞きしたいと思います。それでは、岡田さんからお願ひしましょう。

(岡田) 私は今、岡山で仕事をしていますが、岡山は私の父親が生れ育った、いかなれば父親の国で、私にとっても非常に近い土地で仕事をしているわけです。父親が岡山を離れて東京に出てから母親と東京で結婚して、私が生まれましたので、私自身は東京で育ちました。そういうことで、今言われた歴史というものは、そういう都市の歴史ということになると思いますけれども、やはり、私たちがいかに長



く住んでいたか、個人だけじゃなく、そのおじいさん、その子孫、そういう流れの中で都市に住んでいて、おそらく私の息子、孫が同じ都市に住んでいる。今、私が一生懸命コミッションをやるようにしているのは、いわばそういう住み方ができなくなっている状況だと、

それがやはり21世紀、あるいは22世紀の都市のあり方として、ある人がいうように都市というものは、今までの都市に住むという概念で住めない場所になっているということですね。私はやはり姿勢としては、都市の中で代々そこに安心して長く住める。家を出ると公園があつて、買い物をする場所があつて、安全な道路があつて、それから働く場所も近い、これは非常にプリミティブ（Primitive 素朴な）な都市の住まいのイメージですが、そういう定住環境ですね。そういったものを造ることができないかと考えると、やはり歴史のつながりは非常に強いと思うし、歴史に学ぶべきものはいろいろあると思うんです。しかし、東洋、東南アジア、ヨーロッパ、アメリカなど、歴史とか地理とか全然違うわけだから、今日もいろいろなプロジェクト、考え方を見て、とても魅力を感じ、参考になるんだけど、それを参考にしながらやっぱり自分のものは何かということを考えなければならぬだろうと思います。そういうことであまり私は自分の考えを出さずに、むしろコミッションとしていろんな人に参加してもらおうということで、その中にいろんな人の考え方、歴史に

対する対応などが入ってくるんじゃないかと。それから、岡山県は非常に広くて、やはり長崎とか白石とかと非常に違います。どのくらいの広さの場所を対象にするかによつて、考え方、今いった歴史についても具体的にそれをどう考えていくかということは、また変わってくるだろうと思います。

（堀池） ちょっと変な言い方に聞こえるかもしれませんが、今、厳然としてある歴史は、一つの通過地点に過ぎないだろうと僕は思っています。都市の歴史と言ったときに、都市の中に縦走されていくものであつて、その一通過地点だなあという見方があります。そういう立場で歴史を見つめているつもりです。だから、ある歴史といった場合、一つの時代だけに完全に歴史を固定的にしてしまふ、凍結させてしまふ、という考え方にはあまり賛成したくないと思っています。もっと歴史というのは今もそうだし、未来もそれは縦走されていくものであり、都市に関しては歴史というものが大事というのは否定はしませんけれども、ただ、都市の来歴を読み取りたいと思っています。

さつき、エンド・タヴェルヌさんからの話で、元気づけられたんですが、都市を読み取るということに関して、僕はリーディング、というよりデサイファメント（decipherment 解読）に近い概念、解読していくような読みとり方をしているつもりです。なぜそうなったかというのが、今日は、ヨーロッパから来られてる方とのとらえ方の違いに

なるかなと思いますが、一つ羨ましいと思つていたのは、今日のグロニンゲンやサンティアゴ・デ・コンポステラのご報告聞いていて、確実に日本と違うと思つたことは、まず、アーバンファブリックのことですね。都市のファブリック（urban fabric 構造、組織）、そしてコンテキスト（context 文脈）のことをおっしゃったんだけど、果たして今の日本に、耐えるべきコンテキストがある都市はあるのか、あるいは頼るべきファブリックがあるのかなあと思つたときに、ちよつと心もとないぞという気がするんです。

先ほど自分のプレゼンテーションで言わせていただいたのは、長崎は原爆で跡形なく壊わされてしまつたと言つた場合、もう少し、ディテールを見ていくと、跡形はあるんです。建築は燃え尽きてしまつたけれど、建築が建つていたその場所が残っている。なんらかの場所性なりを感じ取ることはできるし、それを読み取ることができるとは、そういうところから都市を読み取っていくということが大事で、それはひよつとしたらヨーロッパで先ほどおっしゃられてる、都市のファブリックとはちよつと違うかなあという気がしています。

（磯崎） 今のお話でプレゼンテーションで説明された埋め立て地の港の何人かの計画がありますね。長崎の古い土地の痕跡を読み取つてという話と、彼らのデザインされたものの結果とどういうふうに関係があるのか、説明をお願いします。

（堀池） 埋め立て地の所は、僕が顧問になる前にすでに埋め立てが始まつていて、終わつた直後くらいに僕は顧問になったんです。来歴も何もない人工的な土地として造られたところに、組み立てていくという考え方があったんです。だからそこでは、人間が手掛かりを与えていくことによつて、ある意味の都市性を付与していくというようなセンスに近いところで、埋め立て地に対してなんらかの人間の意思の行為として痕跡を造つていくという、全くのバージンランドに何か点を打つていくような、そんな気持ちでそれぞれの建築家の方々と議論をしていったと思います。

実はあの計画をする前に、僕自身もどうやってやればいいのか分からなかつたので、長崎でアーキテクトソーリティーというイベントでワークショップをやつたんです。その時、レム・コールハースとかマッシミリアーノ・フクサスなどいろいろな方々にも海外から参加していただいて、あの敷地でどんなことが出来るかということワークショップでやりました。結果として、提案の中からはあまり長崎の文脈とかが出てこなかつたというのが、結果的にはすごく役に立つたと思います。変な言い方に聞こえるかも知れませんが、そこからスタートしたわけですね。

住む人のアイデンティティと町のアイデンティティが融合する時代へ

(磯崎) みなさん、歴史的な枠組みの中で仕事をするという共通性があると思います。今日やる仕事というのは、歴史的な都市が出来上がった時代の都市のシステムも、それを埋めた建築のデザインも全く違うものとして出来上がった都市の動きであります。例えば車でも街の建築のデザインでもいいんですが、こういうものを使わないと今日の大都市の生活に、あるいは新しい年の組み立てになかなか追いついていけません。行為自体が全世界で共通問題として起こっているわけです。そこで、そういう歴史的なものを残存させながら、この新しいものをどう抱え込んで、それをどういう風に合わせていくとしているのか。それに対する別種の解決方法があるのか。そこに単純に連続性を求めるのか、あるいはコンテキストを再解釈して別の意味を作り出すのか。さまざまなお意見があるかと思えます。そういう部分について、自分の目の前にある都市の問題としてご説明頂けたらと思います。まず、川井さんお願いします。

(川井) 先程からの話を聞いていて、愕然としたんですが、19世紀は20世紀に贈物があつたが20世紀

は21世紀に対して贈物がないんじゃないか。おっしゃる通りでして、例えば19世紀末のウィーンなんて素晴らしい贈物を20世紀に贈ってくれました。しかし、我々は何が贈れるだろうかというとなんてすね。このことを一番痛感しました。で、どうして、21世紀へ我々が白石市として贈れるものがないかというと、ひとつは都市計画について、市町村は全く無力であつたということがあります。つまり、都市計画そのものは国の計画でして、市町村や県が、我々の主張をなかなか通してくれない要素が非常に多いということがあります。もう一つ、農地の問題があります。これもガードが非常に固い。よく都市のアイデンティティとか言いますが、私から言わせると、都市のアイデンティティがあるはずがない。あるのは、都市に住む人のアイデンティティです。ですから、これから先、歴史的なものを残しながら、しかも新しいものへチャレンジしていくかいかないかは、都市に住む人のアイデンティティなんです。私は必ずそれは融合する時代が来ると思っています。

一つのが一つの街に融合するには、例えばエッフェル塔や京都のタワーのように非常に異質のものだと、10年、20年の年月があつて、融合していくものであると思うんです。もし、融合しないものなら、それは必然的になくなるであろう。そういう前向きな姿勢

をもっていかなないと、我々がもし21世紀に残すものがあるとすれば、ノーマライゼーションの世の中を準備することでしょう。そういうことの中で本気になって新しい印象を造り上げていかなければならない。これは当然融合すべきものであり、融合しないものは排除していく、排除されていくんですね。都市に住む人のアイデンティティこそ、本当のアイデンティティであるという観点に立てば、これは確実に進んでいくと私は確信しております。

(磯崎) ありがとうございます。それでは、エステベスさんにご意見をお聞きしたいんですが。サンティアゴ・デ・コンポステラという町はもともと巡礼の最後に到達する町で、そこは教会と修道院が中心になっている。それが、今日は主として大学都市になっており、数多くの学生が街の構成員になっているということ。それから、ある意味で巡礼者も含めた今日のツーリズムのビジターは、この町の訪問者で、外から来た人たちです。また、学生も一定期間住んで去って行くわけです。訪問者だと思えます。基本的にそういう外から来る人たちが町の活動の中心になる。そういう街を組み立てていくとする場合、歴史的なものと近代化していくこととの関係をどのように見ておられるか、そのご意見を伺いたいと思います。

(エステベス) きちんとした答え方はできないと思います。まず我々の市の歴史ですが、これといって都市計画について、私は方程式を持っておりません。ケースによってやり方は違います。市が一つの方程式でやるということは不可能なのです。しかも私はヨーロッパの都市についてしか知らないし、ヨーロッパ都市でもサンティアゴ・デ・コンポステラやそれよりずっと大きいバルセロナ以外のほかの都市のバターンについては無知だと思ってください。いずれにせよ、政治家として考えなければいけないことは、プロジェクトという具体的なものがあつて初めて、人々を説得する材料を持ち得るわけです。何もないとやっぱ実際の説得力は持ち得ません。私の地位を維持するためにもそれが必要です。私どもの都市が完璧で、何にもすることがなかったら、私はもう必要ないわけです。私は自分の地位すら保全できないということになります。いずれにしろ、幾つかの問題を解決しなければいけないことがあるからこそ重要な仕事をさせていただくことができるわけです。そこで今、都市計画上、デザインをする必要はあります。図面も書く必要があります。しかし、それだけではだめです。やはり、弁証法的なやり方で、建築家のインスピレーションを一旦外に出さなければなりません。それからさまざまな紆余曲折をとつて、それで進展をしていくと思います。例えば、都市における活動を何らかの秩序だった形に強制する役割

●ティ・ケン・スーン

1940年生まれ。建築家、および建築研究家。シンガポールと東南アジアで建築家、都市計画者としての経験を積む。現在はアキテク・テンガラ・IIの重役。主な研究の対象分野は、建築、都市化、および環境維持である。移り変わりつつある人間の状態というコンテキストは急激な近代化が行われている社会において美学や建築に影響を与えるものであるとして、そこに興味対象を絞っている。1986年と89年にMITに客員学者として招かれ、1988年から89年までは東南アジア研究所（ISEAS）に特別研究員として在籍した。現在はシンガポールの政策学研究所のアドバイザーを務める。最近の建築家としての仕事には低所得者用ハウジング、学生寄宿寮、教育施設などがある。

を、都市計画は果たさなければなりません。私も市民に対してそういうことを説得しなければなりません。あるいは、別の行政者に対して、時には命令をしてもささなければなりません。当然市民の中にも異なる意見があるわけです。従ってそういう時も、説得をしたり、命令をしたりしてやっていきます。しかし、三つ目に私がやらなければいけないのは、政治的指示基盤を大きくしていくことで支えを作っていくことです。ですから、都市計画の図面を描いたり、ある構想を描くだけでは終われません。実施する前に説得をするという重要な仕事が残っています。それは行政としてやらなければならないことです。計画があっても、行政の各省庁間各部署間できちんと調整ができていないとこれは実施することはできない。してもうまくいきません。ですから、これは我々にとって重要な仕事です。

例えば、高速道路の建設は中央政府のプロジェクトだったわけですが、我々の自治体の仕事ではありませんでした。ランドスケープを歪曲するという問題がありました。が、我々には何もすることができませんでした。私たちの自治体の領域であれば私たちはもっと別のやり方ができたと思います。もっと一緒に話し合いながら進めることができましたと思いますが、それはできませんでした。スペインにおきましては民主主義の立場から国のレベル、それから省の部分、自

治体の市というレベル、三段階の行政レベルがあります。市のレベルであれば、いくらでも話し合ったりできます。この町の市民は、時期が限られた契約関係ではなく、市民と市とは切っても切れない恒久的な絆で結ばれているのですから。しかし、中央政府と我々市民との関係は必ずしもそうではありません。公共と民間の部門というものもあります。市は全員が財や豊かさを享受し合える場とならなければいけないわけです。これは切っても切れない絆で、例えば、よい質の建築と優れた建築家の関係ですね。当然のことながら、良くない建築家ははつきりとそれを知らしめなければなりません。

優秀な建築家というのは、優れた建築物を設計しますが、我々はプロセスにはすべての建築家を巻き込むつもりでやらなければいけません。悪い建築家とレッテルを貼って、全く最初から排除するわけにはいかないということです。もちろん、批判関係は必要です。それから、すべての街の中の問題を建築家一人に解決させようなんてことはできません。やはり、分担して、すべてのことに少なくとも数種類の専門職があたって一緒にやらなければ、多くの問題を解決することはできません。例えば、医者がか何か誤診をして何か間違いを犯したとすると、医者の場合だったら個人の範囲で影響が及びますが、建築家が一つ過ちを犯すと、100年も200年もその過ちは

厳然とした物理的な形で残るし、多くの人々に一挙的に影響を与えてしまうわけです。従って、私どもがプロジェクトをやっていると、きの市長としての義務は、まず優れた建築家を選定することなのです。

では次に歴史について少しお答えします。私はしばしば街に散歩に出ます。磯崎さんは私どもの市をよくご存知ですが、バロック建築、新古典口マネスク、ルネッサンスなど、いろんな様式の偉大な建築物を目にします。こういうものが、広場とか道路に面して立っているわけです。そこで、こんなすごい物がたくさんあるのに私はいったい何をすればいいのか。同じようなものをまた造るのか。模倣すればいいのか。あるいは写真を撮って、それを写しとればいいのかと自問します。しかしながら、私は、まだ造られていない様式と何かということを考えなければなりません。私は建築家とともに優れた建築物を造るために協力し合って仕事をしなければいけません。行政上の問題、市民との関係、そして、建築家との関係と、私はプロジェクトから離れた、市長としての仕事もまたきちんとやっていかなければなりません。もし、優れた建築家でない人がいたとしても、私はその人たちと一緒に仕事をしたいと思っています。その人たちに優れた建築家に変えていくことも、仕事だと思っています。

町をなぜ 変えるのか という原点に帰る

(磯崎) シュメトフさんは、最も複雑でいろんな問題も抱え込んでいる街を主に仕事をなさっているわけですが、その中で今出てきたような問題をご自分でどう理解して、実際にやっておられるかお聞かせ願えたらと思います。

(シュメトフ) 歴史について一種の誤解があるように思います。歴史的な時点の立場に、賛成とか反対とかいう立場を取るということが歴史を語ることではない、歴史を取り入れることではないと思うのです。

例えばバリでまず市役所、支庁舎へ行き、市の詳細な地図を下さうと言います。しかも、建築基準に役に立つものを下さいと言うと、だれもそんな地図はないと言います。昨日できた建物はまだ地図には載っていません。また、道路も現状がその通り地図に反映されているとは限りません。例えば道路幅なども、現状とは違います。あるいは、道路が描かれていない時間もあります。

最近、スイスのジュネーブで、非常に面白い作品が造られました。古い地図を重ね合わせて作った新しい地図なんです。これは、見ると一つの文章に何枚もの地図を重ねてしまうことなのです。それ

を見ると、都市の変容の軌跡を読み取ることができます。まさしく、プロジェクトの歴史として見ることもできます。例えば、あるサイトがあつて、そのサイトに残っているもの、そして、それを掘り下げていけば、その下に何かというふうに関連元に戻っていくのです。逆に言えば、どんな変容の層的な重なり合いが出てくるということ。このことで、よく解るのは、このラディカルな発想を持ったのは私が初めてだと思っていたら、ずっと前にもそういうことを考えた人がいたということが解ったりするんです。このような変容の軌跡ということが一つあります。

それから、ユートピア思想について申し上げたいのですが、20世紀末におけるユートピアとは何であらうかと言うと、市の正確な地図を作ることができたら、これはもうユートピアだと思いたいくらいです。本当にそんなものができるのかどうか、その把握ができるかという問題です。

(タヴェルヌ) 歴史のことを少し語りたいと思います。どうやって歴史を扱うのかということですが、歴史というのは読み取るもの、否定的なネガティブな学問だと思えます。アジアでもヨーロッパでもアメリカでも、それぞれのストーリーがあり、歴史があります。唯一の違いはどこかと言えば、例えばヨーロッパの人々の集合的な記憶、シティスケープというものが

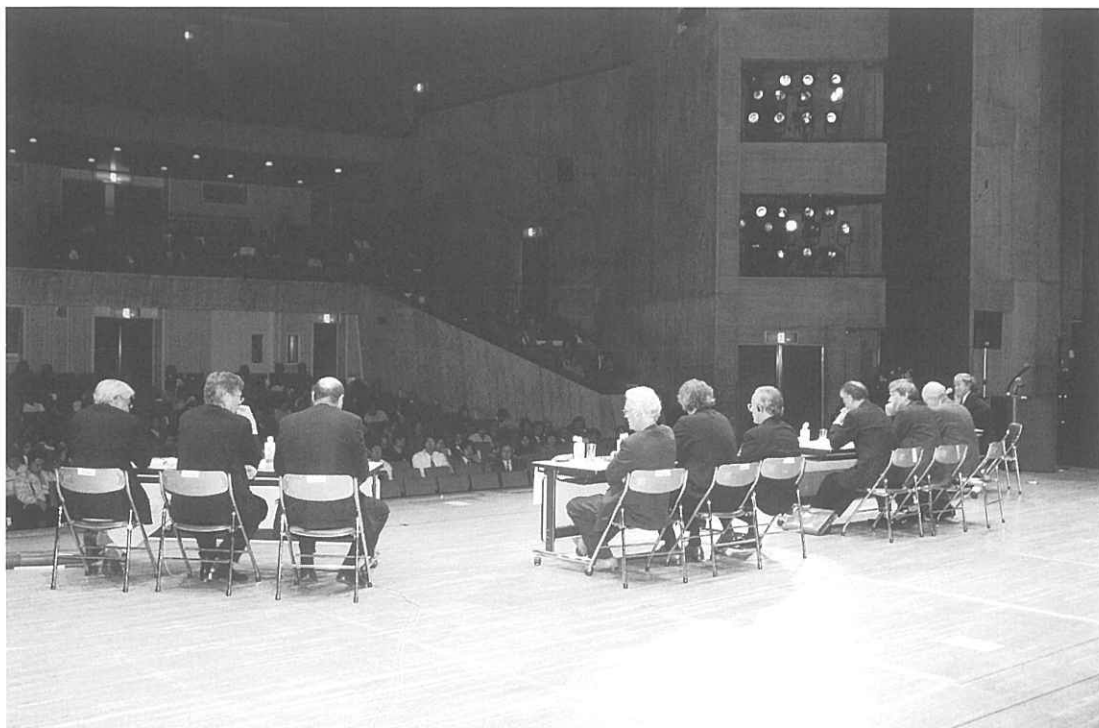
出てきます。これが、アジアの人々とは違う点かもしれません。人々は、街の歴史の重要性が認識できなくてはいけません。そういった認識はあるんですが、建物の特定なイメージとか、スカイラインに関連しているのではないんです。典型的なオランダ式なブルノグラフィックな提示の仕方もあります。

何でも触れる、見ることはできるけど、それはそのうち崩れていきます。しかし、何でも復旧させることができます。そういった意味で非常に素晴らしいプロジェクトがあるわけです。歴史というのは、建物やタウンプランニングから読み取ります。何かを読み取る、そして、維持していくことはヨーロッパの建築家の宿命のようになっていくのです。しかし、コールハースなどはこの歴史を排除しようとしているのです。歴史の問題に直面しているのに、全く逆の状況の人もいます。歴史を語るときに注意しなければいけないのは、歴史というのはどこにもあるし、いつでもある。ただコンセプトが違うということ。扱っている歴史の概念は違ってきます。

(コーエン) 歴史が何であるか、歴史主義とは何か、そして、知識は何かということを見極めることだと思います。歴史には、その応ずる為のガイドになるという見方がありますけれど、また別の歴史的な経験があるわけです。場所の歴史というよりも、我々の建築のこの学問の歴史を言う場合もあ

ります。例えば、歩道というのは、ウィーンのリングシマトラッセの道の幅、あるいはニューヨークのアベニューの道幅、あるいは、ローマの広場の大きさを知らずには決定できないということです。常に我々はこの集合的な記憶に基づいて仕事をしているわけです。従って分析的、解析的な関係を歴史と置いていた方がいいと思います。共通のカルチャーといった意味で、その解析的な、分析的な関係を持つということ、すなわち、オランダのコンプレックスを捨てるけど、生産的な小児期、子どもの時代にこれを活用するということです。このアーバニズムの小児期というのは非常にビビットな、そして、今でも利用可能なパターンに満ちていると思います。

私のオフィスはパリの南の郊外にあります。周りには何もありません。全く人里離れた場所です。大学を通して、コルビジエのパビリオンを通して、新しいスタジオがあつて、そして、旧市境を渡ると不思議な場所になっています。家が破壊されていて、新しい建物が建てられていて、そうしますと周りに何も無いという気になります。異質の場所です。長い敷地ですが、その端に壁を造ります。アクアダクトに水道。パリに水を供給するための水道管。給水管は、マルデメーシスを作ったもので、ルクセンブルグ城が建造された時代のもんです。この敷地は、傾斜がついていて、そこに立つと谷に立つ



ているようです。そして、下の方には川が流れています。これは皆が忘れてしまったことです。街の市長すらそれを忘れていました。大きな絵画が市役所には掛かっています。この川がもともとはその場所を流れていたんです。毎日のように、いかにこの街を変えることができるかというのを論じているわけですが、その川がまだ流れているということを忘れていたわけです。私のオフィスのすぐ隣には、以前は17世紀の住宅が建っていました。今世紀初めには工場が建っていました。全部取り壊して、馬鹿げたオフィスビルを建てています。これを建てた人たちは一回も現場に足を運ばずに、単に「オフィスビルが必要だ。パリの郊外に造らなければいけない」と決めて、人里離れた関係ない所に、ただ造ったわけです。そのため、完全にその場が変わってしまった。あるいは、別の形で変えることもできたわけです。すべてが保存しなくてはならないというわけではありません。すべてを保護しようとは言っていない。

ただ、その場所の知識を持たずに、その知識を失ってしまったら、変化をさせていく理由すら忘れてしまいます。そうすると、変えることもできなくなります。なぜ変えるかという事が重要なのです。(シムメトフ) 言葉の使い方の問題ですが、このヒストリーという言葉に関して、これはトランスフォーメーション、変革、変容も同

じことです。非常に惨たらしい変貌もあります。あるいは、小さな変化もあります。例えば、この歴史的なセンターの建物の中についてもあります。私は、建築家の同僚を説得しようとして、苦勞するのは、ヒストリカルなマテリアルを修復しなくてはいけない、例えば、屋根とか窓とかディテールを保存しなくてはいけないというようなことです。彼らは伝統的な建築に関して、実験をしたがりません。我々が今、策定中のプランというのは、オーナーが昔から使っている材料を使い続けることなのです。変革というものは必要な時にやるべきものです。そして、その時しかやってはいけないのです。やみくもに変えてはいけません。パリにおいて、非常にうまく構築されているスペースがあります。そして、完成している空間があつて、それでいいわけです。ところが、歴史的なセンターの中には、例えば、ニューコンテンポラリーアートミュージアム、現代美術館があります。我々はこれを歴史的なセンターに建設しようとした。その場合にはこの街の大部分をかなり変革させる必要がありました。そこで、7年間かけて取り組みました。ここで言っているのは、材料、スケール、その街の秘密、石、窓、そういうことです。建物自体は、ロマネスクやルネサンス、バロック式でなく、モダンな、現代的なものです。その設計をする際に、いつもの自分のやり

方でやる必要があるということ。過去におけるベストアーキテクチャーにこだわる必要があるかということ。古いスタイルも、今もまだ造られています。バックソファクティのようなプロジェクトの場合、例えば特別な様式で造らなければいけません。しかし、必ずしもロマネスクやバロックにこだわる必要はないということです。折衷でもいいわけです。そういう意味で、トランスフォーメーションとは何かということを開いてみたいと思います。

(堀池) 先程、タヴェルヌさんがおっしゃったことについて、少し聞き違いがあるかもしれないんですが、歴史は建築の中にあるとか、建築は歴史であるとかの言い方をされたんで、僕はちょっと違うなあと思つたんです。建築だけじゃないというように、言い換えてもいたいと思ひました。土地を見ていくことの中に、歴史性、重層性というものがあるし、何よりもフィジカルなものだけではなく、インディケーション(indication 指示、兆し)というのは、フィジックス(physics 物理学)の中にもあると思います。ということ、僕はちょっと違う意見を持っています。

(磯崎) 今日は問題がたくさん出てきて、議論し尽くせないんですが、明日に問題を残すことにして、今日はこれで終らせていただきます。

前日に続き、「アーバニズムと建築展」をメインテーマに進められた。ここで議論の中心となったのは「地域性と国際性」について。前日から参加しているゲストコメンテーターに加え、KAP第2期の建造物の設計を担当した建築家も議論に参加。地域的なアイデンティティを模索しながら近代的な生活環境を整えていこうという志向は今や世界共通の問題であることが改めて浮き彫りになった。

そして、急速に都市化するアジアと、歴史の重みがあるヨーロッパの違いが明らかにされ、建築と土木の壁を越え、建築家同士が仲間意識で結ばれているというくまもとアートポリスの特徴が示された。

議論

3



議長／岡部憲明 (KAP建築家・牛深ハイヤ大橋設計)

ジャン・ルイ・コーエン (パリ第8大学フランス都市生活研究所教授／フランス)

ティ・ケン・スーン (建築家／シンガポール)

ヴィルヘルム・クラウザー (建築家／ドイツ)

〔KAP建築家〕

桂英昭 (湯前まんが美術館・公民館設計)

新井清一 (杖立橋+Pホール設計)

内藤廣 (うしづか海彩館設計)

青木淳 (馬見原橋設計)

マニュエル・タルディッツ (坪井交番設計)

石田敏明 (有明フェリー長洲港ターミナル設計)

塚本由晴 (草千里公衆トイレ設計)



歴史の一角に蓄積されつつある トータルなまちづくり アジアの急激な都市化には ラディカルな対応が必要

(岡部) 今日のディスカッションは、アジアの都市がウルトラモダンという形で、大変なスピードでもって変わりつつあり、その中に大きな問題も抱えているというお話を、ティさんにまず切り出していただいて、今日のディスカッションの始めにしたいと思います。

(ティ) これから、スライドで、東南アジアにおける今までの発展について話をしていきたいと思えます。アラブ諸国における一人当たりの二酸化炭素の排出量で見ますと、シンガポールの二酸化炭素の排出量は、一人当たり7メートルトンです。日本は非常に面白いことに、相当低く、8・74、アメリカは二酸化炭素の排出が非常に大きい国になっています。身体の話に例えると、都市は多分頭になるでしょう。そして地域は心臓部。心臓はポンプの役割をして、重要な体液や血液を流し、体を生かしているわけです。心が病んでいると、頭も病むということになります。世界は肺です。肺がなければやはり、困ったことになるはずです。人口当たりの炭酸ガスの排出基準は、どのくらいの森林があればその炭酸ガスを吸収できるかという森林面積。それから、どのくらいの土地があれば体に栄養、酸素を与えることができるかという

数字です。

続いて、いくつかのアジアの都市を見ていきましょう。シンガポールはマレーシアのジョホール州くらいの広さの都市が必要になります。つまり、エコロジー、生態系の問題、それから体を癒すということを考えて、国家の国境を越えた形で面積が必要になるということです。二酸化炭素の問題は、都市化のパターンの問題と関わっています。ビジョンとしては、全身、つまり肺が、都市と地域が一つのシステムとして理解されるべきで、二つと考えてはいけません。今のところ行政がシステムとして分かれていて、国全体と都市とがバラバラになっているのが問題です。ここで考えているのは、全体のリージョン (region) 地域、地方、地区) を一つの自然なシステム、景観システムとして考えるべきであって、二つに分けて考えるべきではないということです。

これが開発のパラダイム (paradigm) 凡例、模範) です。都市と郊外が分かれていきます。こういうパターンが公害の元になっており、この問題を解決する唯一の方法は、この空間のパターン、都市の形態を全体の景観から考えるべきということ、例えば都市、郊外、田舎と分けて考えるべきではないということです。

今我々が取りかかっているのは、トンネルや橋でつないで、この3つの政治的なグループを、一つの経済区域として結び、最終的にはアジアの鉄道をつないで、中国とヨーロッパを結びつけようという

プロジェクトで、マレーシアとシンガポールとインドネシアの建築家協会が協力してやっています。これはアジアの主な戦略的なプロジェクトと考えられ、都市化のパターン、地域の開発のチャンス、それから健全に都市化とランドスケープを統一する可能性があると思います。これはこのようなコミユニケーションラインができることによって可能性が出てきていると思います。

これは理論的な提案ですが、500万人くらいの都市は1000haだけのフットプリントが必要になるということで、たくさん緑地や空き地、オープンスペースがあるということです。心臓の働き、頭の働き、肺の働きが一つの一体化したシステムとして働くということ、二つの別々なシステムではないということです。

シンガポールで我々は、非常に幸運なことに、こういう研究をやりました。政府からシンガポール建築家協会に委託された都市の一角を研究し、この辺を統一化した都市の開発に結びつけ、また自然とそのアーバンというところが都市の中、シティの中で共存できるようにということ。10人の建築家が一緒に仕事をし、概念的な枠組みを作って、個々の計画を作ろうとしています。すべての建物に緑地を作ろうということです。それぞれのアーキテクトが別々なものを作っていますが、全て、一つのルール、エコロジー、生態学系に基づいて仕事をしています。

●岡部 憲明

1947年静岡県生まれ。1971年早稲田大学建築学科卒。1973年フランス政府給費留学生として渡欧。1974～94年レンゾ・ピアノと協働。
1977年PIANO+RICE+ASSOCIATI設立。1981～88年パリ・レンゾ・ピアノ・ビルディング・ワークショップ、パリ・チーフ・アーキテクト（アソシエートアーキテクト）。1988年プロジェクトリーダーとして 関西国際空港旅客ターミナルビル設計競技に優勝（レンゾ・ピアノとともに共同著作権 所有）1989～94年レンゾ・ピアノ・ビルディング・ワークショップ・ジャパン代表。1995年岡部憲明アーキテクチャー・ネットワーク設立。1996年神戸工科大学特任教授就任。



例えばどの建て屋を見ましても、自然のバイオマスを使って、バイオマスをそれぞれの建物のその場所に戻せば、税金が安くなる。例えばガラスのタワーとか、スチール、コンクリートで造った表現もありますが、その場合には税金を払わなければいけません。これは都市の外側の緑地化、または、都市の周りの公園に使われる、グリーンタックスと呼ばれる税金です。

もう一つの、エコロジーのルールはブルータックスと呼ばれるもので、どのビルも必ず水を排出します。排水システムに出すように考えていますが、その水を取り出すコストを払わなければいけません。それは、それぞれの建物が、その自分の場所、どのくらい水を使うかという割合によって、税金が戻されるということで、全部使えば0タックス、全部出すということになれば100%です。

この税金の算出は、水をその場所からどのくらい外に持っていくか、なければいけないというコストで計算されます。その機能的なストラテジー（strategy 戦略、戦術）はまず、熱を高いレベルで反射させるということ。日陰をビルの一層上に作ることで、熱を反射させます。つまり、ビルの一層上にこういうものを作ると、ビルの中に熱を取り込むことで、また環境の中で、熱を放射させることもできます。エネルギーを取り込むことによって、エネルギーをビルの中で効率的に使うことができるので

す。非常に高いところの日陰が第1の防衛、第2が植栽、木を植えるということ。もちろん、光合成もするし、熱も吸収するということで、エアコン（の役割）をビルの中ですることができるということで、義務ではありませんが、今現在でのオプションとして、このようなビルの中でのエアコンシステムが考えられています。

都市の中に住むという考え方は非常に重要で、というのは、アジアは今現在、都市化の革命、改革をこれまでにないようなスケールで行っています。人間の歴史の中でどの都市をとっても、現在アジアで必要とされているような密度で建てなければいけないということとはなかったわけです。例えば、中国の深圳地区では、7年間で700万の人口へ、とても信じられないこれまでに先例のない速度と密度で増えていますので、非常にラジカルな考え方が必要です。どうしたら、このような状況を扱うことができるか。これまでのモダニスト的な、古典的な考え方では対処できません。

もう一つ、重要な特徴としては、郊外のサブ・アーバナイゼーション、環境のサブ・アーバナイゼーション、郊外の開発には非常に高いタックスがかかっています。それを調整するために、非常に居住性の良い環境を作らなければいけません。つまり、都市の居住性を高めるための環境を作るということで、自然の環境レクリエーション、または、ホットとするようなス

ペースを作る。例えば、ウォータフロントの端をレクリエーションに集中的に使うとか、また人間的な次元を拡大するとかいうことが考えられています。

このプランは容積率の高いところに、史跡のような歴史的に意味のあるものや場所がありますので、それを都市の中で保護します。というのは、開発の急速な都市化の楽しみは、こういう役に立つサイトが最適な密度で開発されるということです。

マスタープランは規則に基づいています。条件が全部満足しないと前に進めません。ただしオルタナティブプロセスというのがあり、このアートポリスでは、このようなオルタナティブの可能性を探っているわけですが、これが可能なら、ジェンダーとして考えてみます。これは我々が望んでいる、都市が自然と切り離せない一部として考えられます。

（岡部）続きまして、コーエンさんに建築と都市という視点で、お話ししていただきたいと思っています。

今の建築は 批評的国際主義 である

（コーエン）私は、建築展というのが近代文化の形成においてどういう役割を果たしてきたのかと

いうことを中心に話したいと思っています。

ある建築展から現実都市にいろいろな経験を移植していくというのは、実は150年くらい前から考えられてきたことで、何も新しい発想ではありません。例をあげると、第1回目の国際建築展は、1851年、ロンドンのクリスタルパレスでありました。そのとき、ジョン・ラスキンの言葉を借りるなら、クリスタルの皮膚を持った、ファクストンのクリスタルパレスのモデルを使って、実際にミドルセックス州の地域全体をクリスタルの皮膚で覆うのだというようなことをいってあります。建築文化の世界的な動きとして、どこを見ても必ずそこには地域主義というものがある背景にあったと思います。折衷型の建物が、その土地の原始地域的な建物や文化、伝統というものをしていて、19世紀末からはグローバル化という流れの中で、すでに国際建築展の中で、いつも堅持されていたと思います。1893年、シカゴのコロンビア展のエキシビションにおいて、日本の建築が初めて西洋に紹介されました。あれで、いかに西洋人の心の中に日本建築というものがあることが付けられたか、その成果は非常に大きいと思います。

40年後、フランク・ロイド・ライト、1947年に坂倉準三という日本人建築家による日本のパビリオンを見たことによって影響を受けました。これは、日本建築の近代化という意味でも大きな意味を持ち

●桂 英昭

1952年福岡県生まれ。1977年熊本大学工学部建築学科卒業。1979年同大学大学院修了。1981年熊本大学工学部建築学科助手。1982年八代工業高等専門学校土木建築学科助手。1984年同校講師。1988年同校助教授。1991年～熊本大学工学部建築学科講師

ました。日本の伝統建築に由来するようなモチーフ、例えばル・コルビジェのプロムナードなどで見られるようなモチーフを使われることにもなったわけです。ですから、その国際的な建築展が、そのような形で各地域の地域主義というものをほかに広げていく結果になったことを申し上げたいと思います。

2番目に、グローバル化と地域という問題ですが、ケネス・フランプトンは15年くらい前に、批評的地域主義、クリティカル・リージョナリズムという言葉を使いました。そこで、私は批評的国际主義という言葉で、ここであえて提言したいと思います。批評的国际主義、クリティカル・インターナショナルリズムは、クリティカル・リージョナリズムと違った文脈の中から生まれているわけです。フランプトンの概念はアレクス・シオニス、リアンヌ・ルフエールからきたもので、彼らはその背景にルイス・マンフォードの考え方があって、インターナショナルスタイルに対する批判を行った一派でした。ケネス・フランプトンはグローバル化に対するレジスタンスとして、建築を考えたわけです。ポール・リクールというフランス哲学者は哲学的な枠組みの下で、ローカルな価値観の構成と、ほとんど惑星的なといえるシステム間の対立というものを考えていました。今日、私たちはいわゆるポストモダンの状況の中で暮らしており、批判的国际主義

というものがどうしても出てくると思います。これは何も、磯崎さんがお話になった、大きな物語というところに戻れ、というのではありません。ジャン・フランソワ・リオタールが言っているような状況でもありません。ローカルな具体性が、創造的に国際化の現象と対立しないような現象です。現在出てきている新しい建築家たちは、国際化に対立しません。あるがままを受け入れています。従って、ローカルとインターナショナルが対立しないような新しい手法、新しい戦力が生まれているわけです。ネットワークも出てきていて、ある統一性のある感覚が生まれているところも世界中であるかもしれません。多くのヨーロッパの都市においては、時に建築的な実験が次々に行われましたが、類似性がありすぎると感じるところもあります。例えば、現代建築のコレクションを作ろうとすると、どこもそれをやろうとして、ほとんどの都市が、近代芸術や近代建築のミュージアム、あるいは動物園的なものになってしまつて、どこも、ピカソや、クレーヤ、あるいはヨーゼフ・ボイスを飾っている。ちようどこの町でもゾウやキリン、北極熊がいるような、動物園を持っていけるような。どの町も、いわゆる最新の建築の構成と呼ばれるような考え方に従った建築を次々に建てることで、ミュージアム化している。その結果、どこも均一になってきてしまつているという状況があると思います。これは一つの国

際主義の動きではないかと思うわけですが。

国際化というのは、未だかつてないほどの勢いで進んでいます。例えば知的な分野においての交流やコンペティションというような形でのいろいろな対抗というところには進んでいないと思います。若い建築家の教育訓練というところでの国際化もあります。いろいろな国で仕事をしている建築家がほかの国に行つて学ぶとか、先輩建築家が教えに行くという交流がどんどん出てきています。これは世界的なパターンで、ローカルなシステムはそれに対抗するというようなものではなく、もっと意味論的な中心性がプログラムごとに変つていくような、より複雑な構造を持った国際的な状況が出てきていると思うのです。

このクリティカルインターナショナルリズムを定義しようとするならば、5つの要素を指摘できます。第1番目の要素は、グローバルに進んでいる近代化に対抗しようとする動きではないということです。より現実主義的でシニカルな、市場が何を期待しているかを受け入れているところがあると思います。2番目に、いわゆるモダンムーヴメントに対する拒否ではなく、つていえるということです。近代建築の今までの達成物をそのまま取り入れているという意味で、拒否していないということです。

3番目に、今日の都市及びその領域の現実主義的な理解に基づいているということです。これはパ

ターン、生産のメカニズム、都市のパターンや形態がどう作られてくるのか、理解しようと努めているということですが。

そして4番目、これはとても重要で、特にオートポリスではつきりしてきていることですが、今日、建築は時として批評や熟考に対して開かれていく。場合によっては折衷型のものもありますが、その知的である、知性というものが非常に強調されています。

最後に、私にとってはこれが一番重要なんです。建築の実践というのが一つの現代世界の批評となりうるという観点に基づいた考え方だということです。ただ単に、都市や地域社会に対して奉仕をするために建築を造るというのではなく、クリティカルインターナショナルリズムというのは、ある鏡を人々の前にかざすことによって、今の状況に対する批判になっているということですが。

1950年横浜に生まれる。1974年早稲田大学理工学部建築学科卒業。1974~76年大学院にて吉坂隆正に師事。1976年早稲田大学大学院修士課程修了。1976~78年フェルナンド・イーグラス建築設計事務所勤務（マドリッド）。1979~81年菊竹清訓建築設計事務所勤務。1981年~内藤廣建築設計事務所設立現在に至る。1986~88年早稲田大学非常勤講師。1993年芸術選奨文部大臣新人賞。1993年日本建築学会賞。1993年吉田五十八賞。

1950年横浜生まれ。1980年南カリフォルニア建築大学卒業。1981年MORPHOSIS ARCHITECT 役員。1983年南カリフォルニア建築大学大学院修士課程修了。1985年同大学インストラクター。1991年アライ・アーキテクト設立。1995年京都精華大学助教授



ヨーロッパでは 都市という 言葉の意味が 変化している

（岡部）コーエンさんが今現在の

世界の建築の歴史から、一つくまもとアートポリスの定義の道を開いていただいたのですが、実は、今回のセミナーに当たって、「ソフトアーバニズム」という本が出ております。冒頭に非常にいい論説、大変優れた批評を書いて下さったのが、クラウザーさんです。彼がソフトアーバニズムという形で、くまもとアートポリスの建築のプロジェクト、ネットワークとしての建築が、一つの新しい批評、批判として、それまでのドグマティック（dogmatic教義の）な形としての近代主義を乗り越えた、ある一つの方法論を出しているのではないかと。そういう形で、クラウザーさんは展開されていると思います。クラウザーさんにそのソフトアーバニズムという定義の中で、アートポリスをどう捉えたか、その話をしていただきたいと思えます。その後、アートポリスの建築家たちに自分たちのやってきた作品を通して、その経験を語ってもらいます。

（クラウザー）最初に、批評的国際主義ということについて私も一言付け加えたいと思います。実は昨日のディスカッションの中で、

アジア側とヨーロッパ側の間の非常に大きな開きがあるということはどうしても気付かざるを得なかったからです。ですからその点について、まずお話ししたいと思います。

どうも、「都市」とか「アーバニズム」とか、用語はみんな同じなんだけれども皆さん全く違ったことについて話し合っているような印象を受けました。非常に合理主義に基づいた、また歴史に基づいたヨーロッパ的なもの、そして、他方、イメージを多用するようなその作業の表現の仕方がアジア側にはかなり見られたと思うのですが、そのギャップをできれば埋めたいと思います。ヨーロッパの思考から考えますと、非常に陳腐化された常套句を使って話をするようになるかもしれませんが、こういう風に思えます。

昨日、パチンコ屋さんの前を通りました。それはラムセス1世のピラミッドのように見えるすごいものでしたが、周りを歩いている人たちは誰も驚いた様子もなく、そのパチンコ屋さんの前を通っていました。これは、日本のある一つの状況を示しているのではないかと思います。ヨーロッパ人の眼から見ると、都市というのは社会そのものです。社会が余りにも都市化したのでアーバン（urban都市）とソサエティ（society社会）はほぼ同義になっているわけです。ですから常に都市に住み続けていくような印象があります。しかし、

この歴史的な連続性というのは、世界のほかの地域では、もはや存在していないと考えられるわけです。ヨーロッパ人はまだ連続性があると思っていますが、実際にはそうではありません。私たちの時代へ移ってきた組織構造の中に住んでいるだけで、ヨーロッパ人といえども都市の中に住んでいるわけではないのです。都市として私たちが認識している空間の社会構成は、もはや不備のものになってきていて、我々に対して利益を与えることが少なくなってきたいます。ある意味では私たちは都市にまはもはや住んでいないとも言えるわけです。

建築的な観点から言うと、都市の中心部はもはや都市ではないと言えます。にも関わらず、我々は引き続き、都市の話をするわけですが、「アーバニズム」と言った場合、例えば「アートポリス」と言った場合に、これは芸術の町、アートの町、ということをやっているのか、それとも、アーティフィシヤルな町のことを言っているのか、私にははっきりしませんし、もしかしたらアートの方ではなくて、ポリスという、都市国家の方を強調するべきなのかもしれない。どちらを考えた方がいいのかと思えます。市場として人々が集う場所のことを言うのか、アジアの都市の問題ではそういうことも考えます。

ヨーロッパでは、実態としての都市と、その中にいる個々の人間

の間が断絶、私個人と都市がバラバラになっていると感じるわけですね。そんな中で日本を考えると、どうやら日本ではまだそうではないようです。だからこそ、私の目から見ると日本における都市計画は全て、非常にクリーンな環境、まっさらなところで起きているように見えます。あたかも実験室のような中で行われているように見えるわけです。例えば熊本もそうです。

一方、このような試みはどうやら、日本以外の所ではあまりインパクトをもっていないように見える。なぜ日本のモデルがほかで使えないのか、日本で非常に成功しているように見えるのに、なぜほかの国ではその同じモデルが踏襲されるということが今までなかったのか。これは、もしかしたら、地域の問題をどう対処するのかということと関係があるのかもしれない。

サンティアゴ・デ・コンポステラの話は、アイデンティティを求めた模索のように見えますが、大都市の場合、どの都市も全て同じアイディアでは済まないからかもしれません。

もう一つ、コーエンさんのお話を、現実のものとして、私たちは実感しています。世界中で国際化が進んでいる。それと同時に極めて個性的な空間が求められているという状況もあるわけです。私たちがひっそりと逃げ込んで隠れるような自分だけの個性的な空間



●青木 淳

1956年横浜市生まれ。東京大学建築学科卒業、同修士課程修了。
1983～90年磯崎新アトリエ勤務。1991年青木淳建築計画事務所設立。

間が欲しい。その両方の間に大きなギャップが生まれている。両方両立が可能なのか、私はよく分かりません。ヨーロッパというのは全ての人が全てのものを支配しようとする計画をし、秩序をもたせようとする。しかし、今、あまりうまく機能しなくなってきた社会を再構成しようとするに当たって、そのアプローチはもはや使えないように思えます。くまもとアートポリスプロジェクトの強みというのは、この支配のパターン、コントロールのパターンがうまくいつているからではなく、むしろ、自由にありとあらゆる方向に流れる可能性を残しているというところにあるのではないかと思うわけです。一人ひとりのアートポリスの建築家が、アートポリスプロジェクトのコンテキストの中で働いているけれど、眼には見えないある大きな枠組みの中で、動いていて、今と違う新しい都市をみんなと一緒に作っていくのだという、大きな網のような中で動いている。これがくまもとアートポリスの場合、とても興味深いと思っています。

地元の人による 検証が行われている くまもとの アートポリス

(岡部) クラウザーさんの意見とコーエンさんの意見の中では、お

そらくこの後デイスカッションが拡大していくであろう、いくつかの貴重なデイスカッションポイントがあがっていると思います。ここでアートポリスの建築家たちに登場していただきたいと思っています。

第2期のアートポリスのプロジェクトに関係している建築家の皆さんには、皆さんが関わったプロジェクトを通して、その場が持っている場所性から、一つのエッセンスを取り出して、一つひとつ汲み上げてきた建築の実態というものをお話していただけたらと思います。熊本をベースに活躍していられしやる桂さんからお願いたします。

(桂) 私は1期で湯前まんが美術館・公民館を設計しましたが、2期では、地元にいるので、建築家の方のお手伝いをするという立場にいます。今、例えば県立美術館の分館でやっているプロジェクトが目立っているようですが、各地元で、まちづくり展をやっています。これは、今の建築家の方がされている建築の発表の場とはちよつとずれていて、地元の人がそれぞれ、今まで建ったアートポリスのプロジェクトをどのように考えているか、これからどう活用するかを、基本的にはソフトを通して検証していくというプログラムが、この都市デザインサミットと平行して、夏あたりからずっと続いています。

これは実は建築家の人たちがやっている行為と、地元の使う人、

作る人、利用する人たちがすでに同時並行して検証していくという部分がありアナウンスされていないので、海外の人たちはこれを実験場だとか建築の展覧会だとかそういう見方をしているように思えます。実は熊本のアートポリスは、ほかの地域の建築展とはひと味違うという誇りを熊本の人は多分持っていると思うんですが、それは、アートポリスの事柄を同時並行して、地元の地域の人が検証している、その検証のアイテムの中に、今回のテーマにもなっている環境とか文化とか人とか、それを地域主義とか、自分たちが持っている固有の文化とか人の活動、経済行為などを含めて検証している。今日、皆さんがアートポリスは実験場じゃないかと言われていますが、それを補うべきことはすでに地元の人がやっているという点は、今日私が強調しておかなければならないことだと思います。

多分、すでに建てられている方、あるいは建設中の方はその部分はかなり理解してくれていると思うんですが、実際に熊本で造るときには建築のデザインだけでなく、地域との結びつきやデザインがどういう意味を持っているのか、地元とかなり関わっているわけです。できれば今日皆さんたちにそういう話をいただければ、もう少し熊本のアートポリスが持っている建築の意味、都市的な意味というのを皆さんに理解していただけたらと思っています。



●マニユエル・タルディッツ

1959年パリ生まれ。1984年ユニテ・ペダゴジックNo.1卒業。1985～88年東京大学大学院修士課程修了（横文彦研究室修了）。1988～1992年東京大学大学院博士課程（大野秀俊研究室）。1988年SD Review SD賞。1992年株式会社セラヴィアソシエツ設立。1993年東京建築士会住宅建築賞。1995年有限会社みかんぐみ一級建築士事務所共同設立。NHK長野放送会館設計競技最優秀案（みかんぐみ）



地元の人 積極的な参加が プロジェクトの真髄

（岡部） 桂さんに大変重要な指摘をしていただきました。すでに具体的に使われている1期の方たちからのフィードバックが、2期へフィードバックとして入っているという形で捉えられるのだと思います。続けて、新井さんお願いいたします。

（新井） 私は杖立橋をやってきました。橋ができるまでに4年半費やしています。その間に熊本にお邪魔しているんな方と話しているときに、何が一番重要だったかというところ、最初にこちらに来て、プロジェクトをやる、または作るという段階では、もともと機能だとか橋だとか建物と言うよりも、地元の人たちとの話し合いしかなかったような気がするんです。都市をいろいろ見てみるとやはり、一つの特質は、スピードの問題だと思うのです。まず中世のヨーロッパの都市、イギリスからアメリカ、日本、そして今、東南アジアに移っていますが、その都市形成のスピードは加速的に速くなってきている。それがやはり、アダム・スミスの言葉ではないですが、「見えざる手」という経済性が一番大きいと思うのです。この経済性はやつかいなもので、これと

建築家はいつも聞っている気がするのです。というのは、緑や自然、エコロジカルなどがお話に上がっていますが、その植えるスペースは経済性が伴う。お金がすごくかかるわけです。そんなところの聞いていることと、聞いているところの聞いていることと、全然スピードは感じられなかった。というのは、何を経済的に見て、何を利益にもたらすかということよりも、使う方やその地域の方たちの何のためにするか。つまり、お金を落とすと言うよりも、僕はその人たちが一緒に話して、地元の人たちが一致団結して、何かをやろうという姿勢、そこにあつたような気がします。それがひょっとして、このくまもとアートポリスのプロジェクトの真髄かな。また、皆さんと話しながらやっていくのが、建築家の役目であるという認識でやって参りました。

建築において デザインの有効性は あるのか

（岡部） 新井さん、どうもありがとうございます。今のご意見の中で、一つのアートポリスのデモクラシーみたいなものが芽ばえつつあるという気がしました。次に、牛深市で今建設中のうしぶか海彩

館を担当している内藤君にお願いいたします。

（内藤） 岡部さんもこのプロジェクトについては発言の権利があると思っていますが、私のやっている仕事を、一つだけ状況報告をしますと、牛深市は大変な漁業の町でして、漁船が1500隻あります。ところが大体高校を卒業すると、若い人の9割から9割5分が、熊本県の都市部に出てしまふ。そういう中で、何をしようかということでは元々は始まったプロジェクトです。私がこのプロジェクトを担当させていただいて感じたことは、建築をデザインするということの結果として有効なのか、建築家に関わるることによってそれによつてどのような寄与ができるのかということに突き当たって、このプロジェクトを始めたという記憶があります。

アートポリスの根幹に関わるかと思いますが、デザインの有効性が実際にあるのかということですが、市長さんにもお願いをして、このままではだめだから内容もいじらせてくれ、ということ、プログラムそのものもいじらせてもらいました。ところが、やはりこちら側からの問いかけだけではだめで、自発的な内容、最終的には、その場所にいらつしやる方の自発性に全てはかかっていると。私がいちばん疑問に感じたのは、建築というものは、その自発性を喚起する小さな起爆剤にしか過ぎないのではないかということ。例えば、

アートポリス自体も、建築表現ということでは、僕はそれぞれの作家の方々の表現の中に、ある種のストレスのようなものを感じます。なぜストレスがあるかというと、コミュニケーションがとれるか、とれないかという、無意識のうちにそういうストレスを抱えてそれが建築表現になっていくという仕組みがあると思います。もちろん、私自身もそうですが、そういうものを散発的に発しながら、本当に、その地域の根幹に関わるようなものを啓発できるのかどうか。

私自身のプロジェクトは、あと半年くらいで完結します。その完結した後にはどのような展開を示すかは、おそらく5年10年経たないと結果が出ないものだと考えています。

（岡部） ヨーロッパで僕も長いこと建築をやってきたのですが、ある計画をするときに、プログラムというの、かなり明確な形で建築家に提示されるのがヨーロッパのシステムでした。ここでそれがいい、悪いという議論は出てくるんですが、日本の場合には、そうしたプログラムは非常に不明解です。皆さんがおそらくアートポリスに関わった時もそうしたものに関わってきたと思うんですが、実は、建築家というのは、決してオールマイティではないわけです。そこには、政治家がいるし行政がある。今の内藤さんの発言の中には、やはりそうした行政サイドにも自覚性というか、自発性

●塚本 由晴

1965年神奈川県生まれ。1987年東京工業大学工学部建築学科卒業。1990年東京工業大学大学院修士課程修了。1992年貝島桃代とアトリエ・ワンを設立。1994年東京工業大学大学院博士課程修了。現在 東京工業大学建築学科助手。

●石田 敏明

1950年広島県生まれ。1973年広島工業大学建築学科卒業。1973年伊東豊雄建築設計事務所勤務。1982年石田敏明建築設計事務所設立。1987年住宅建築賞。1991年SD Review鹿島賞。1996年古岡賞。JIA新人賞。現在、日本大学、広島工業大学非常勤講師。

を持つて見てほしい。決して建築家がそういうプログラムを作る人間であるとお考えにならずに、行政を支えているのは、やはり市民でありその住民であるわけで、その皆さんがアートポリスをきっかけとして参加することが望ましいのではないかと、内藤君のご意見をちょっと補強させていただくとそういうことだったと思います。それでは青木さん、お願いいたします。

何かを 建築するためには ストーリーが必要

(青木) 昨日、磯崎さんが、計画をするのが無理な時代であると言われて、今日はテイさんが逆に、今こそもう少し大きい環境という上で計画をしないといけないというような話をされました。それからもう一つは、今日、コーエンさんが言われたような意味で、地域と国際的という問題。これも片方を地域的にやれば、インターナショナルにならないという意味で、後退につながると。実際に、馬見原橋という橋を造っていて、そういう計画と非計画ということ、それから地域性と国際性ということが、どうしてもぶつからざるを得ない問題でした。橋を造るときに

問題になることはすごくローカルな問題でしかない。だけど、もう一つ、そのローカルな問題をいくら考えても橋はできないので、そこに新しいストーリーをやっぱり作らなくてはいけなかった。そのストーリーは、ある意味でいえば必ずしも地域的な問題でもないし、非計画的なことでもない。だけど、やはり、仮説であっても、ストーリーを作らないと、ものは造れないという感じがしました。そして、ストーリーがあることによって、その土地性というのがもう一回再定義されると良かっただろうと思うのです。もう少し細かく言うと、例えば馬見原橋の周辺というのは、ローカルな問題で言えば、二つの面があります。一つはすごく、フィジカル (physical 物質的) な意味でのコンテキスト、それからもう一つはメンタル (mental 精神的) な意味でのコンテキストというのがあります。

フィジカルな面と言うと、もともと宿場町だったということがあって、街道筋に発達した町で、昔の宿が残っていて、なまこ壁という伝統的な日本の壁の民家がある程度ある。そういう意味でのフィジカルなコンテキストがある。それに對して、僕たちは何かを答えなければいけないというのは、当然のことですが、結果として、そのなまこ壁という壁を使うことはしませんでした。というのは、その壁があり宿場町だったことは、歴史的にはそうですが、今やもう宿場町ではない。今、その町で生活をしている方々が、その時代に戻れるわけではない。そのときの衣装というのを借りてくることは、おそらく包装紙にしかならないのではないかと感じがしました。そういうフィジカルな面から答えることが非常に難しかった。

それから、メンタルな面というと、例えばその橋の渡った先が神社があつて、しかもその神社は町の人が言うには、古事記の昔、本当に古い日本なんだというような誇りを持つていらつしやる点です。それは非常に町の人の記憶とか、非常にメンタルな部分を持つている。だけど、そういう意味でのメンタルな面というの、実は建築という形でしか造れない人間にとっては答えようのない問題です。そういう意味で、結果として、そのフィジカルな面とメンタルな面について、真つ正面から答えることはやはりできませんでした。でも何らかの形で、その町でなじみ、当てはまる解を作ろうとしたときに、もう一個ストーリーが必要になってきました。そのストーリーは、元々、宿場町だったんだから、昔、そこに人が行き交ったりする伝統があつただろうし、それがこの町がこれからも続けていったらいい伝統じゃないかと。これはある意味ではフィジカルでもないし、メンタルでもない、もしかして残されている可能性としてのコンテキストだと思うのですが、そういうものが見えた町でした。橋自体は、まさにそういう行き交う場所だったので、交通ということだけで、なんかデザインできないものだろうかというのを考えました。この橋は、上と下に通れる道になってます。交通だけで作って、かつ人がそこで楽しめる場所というのができると。この橋だけでなく、いろいろな建築物は、この地域だけでなくできることもあるんじゃないかと。そういう意味で、ストーリーに近い部分というのを組み立てました。これが良かったかどうかわかりません。しかし実際、このストーリーがあつたおかげで、その橋を作ることで、その馬見原地区の、宿場町であつたということにもう一回戻つてこれたというように感じがします。そんな意味で、昨日からお聞きして、その、計画と非計画とか、あるいは地域と国際的ということで矛盾しながら、個々の問題で、解いてるという感じがしています。



建築で 建物ではなく 空間を造る

(岡部) ある時期、日本の国内のいたる所に歩道橋が造られました。歩道橋は、交通安全ということで、工業の理論、論理で、同じようなものをそこら中に造ったわけです。

これがどれだけ日本の景観を崩していたか、日本のどの都市にもある歩道橋をご覧になればわかると思います。そこに何がないかといえ、今、指摘があったように、何らその場としてのストーリー性

というのが考えられずに、ただ置かれたのです。これは例えば、高速道路や鉄道という国の全体的な計画の中で、行われるものだったから、それなりの理由があると思うのですが、歩道橋は、町の人たちが歩いて使うもののなのに、親しみもなく、みんながそこを駆け抜けるだけだった場所。今の馬見原橋の例は、人間が生きていく生活空間の中に、ある新しい場を提供して、それによって、町自体がより豊かなものになっていく。景観や歴史を考えながら出来てきたい例です。

昨日、シユメトフさんから、フランスでは、ロンポアンというイギリス型にぐるぐる回るサーキュレイションのシステムに、交差点のシステムを変えていてそれに膨大なお金が使われている。しかし、

何も景観に対しての意識が表れていないとの指摘がありました。

くまもとアートポリスでは、古来から存在している橋のようなものに関して、建築家が携わるという機会を与えていただいています。

その中にある意味づけが、今回、アートポリスで示されている点は、極めて重要なその上位と、小さな計画と大きな計画というもののの中で、下の方から突き崩していく一つの突破口になっているかと思えます。

次に、キラッと光るものを町の中に埋め込んでくれた熊本市内にある交番を造ってくださったタルディッツさん、お願いします。

(タルディッツ) 細かい話をする前に、まず昨日と今朝の話のいくつかの印象を述べます。4年前も、私はくまもとアートポリスのシンポジウムに来たのですが、その時は、ほとんど日本のアートポリス建築家とヨーロッパの人しかいなかったんですが、今年はオーストラリアの人、アジアの人、アメリカの人、今回は現在の都市の国際的なシンポジウムですから、そういう広さが重要だと思いました。4年前と今年を比べると、国際的な見地は広がっていますので、非常に重要になったと思います。

ティさんの話やシユメトフさんの話を聞くと、問題に対してのギャップがあったと思ったんですが、実際、その差は確かに強く感じたのですが、言葉の問題もあると思

います。例えば「町」ということのコンセプトは何か、場所によって、その意味も違うと思います。

いろいろな言葉が国によってもその差があります。それも一つの問題でもあるし、場所によって、その問題がかなり変わっていると思います。東南アジアのブームの問題に対しては、非常に差が大きいですが、私にとって、ほとんど問題は一緒です。場所によって問題が違っていると思います。もっと具体的な話をしたいと思っています。

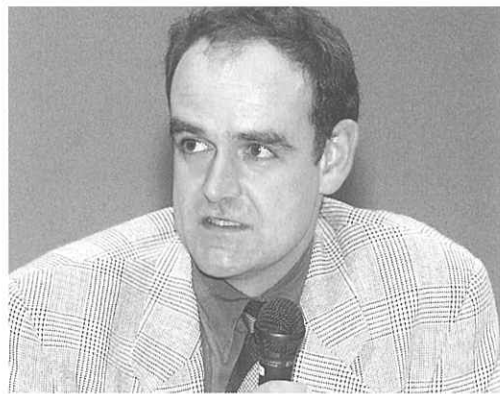
基本的にパブリックな建物で市民のための建物です。熊本ではなくて、あそこ場所、大通りに面しているところで、市民が使っている施設だから、市民に対して応えるべきだと思いました。理解しやすいもの、見やすいものにするべきだと思いました。ただ、当然アートポリスの場合は市民と話さないから、市民がどういうふうにつけるかというところは私ともう一人の建築家の想像です。非難される可能性はあるけれども、市民にどういうふうに関与されるかというところは理解しようと思っています。大通りで車が通るから、車のスピードも考えて、どういうふうに見られるか、歩道の横なので、歩行者がどういうふうに見えるかということも考えるべきだし、バス停もあるから、バスを待っているとそこは場所が使えると思っていた。いろいろなオブジェを置いて、ただの形ではなくて、使

えるもの、雨が降っているときや太陽があるとき、そのひさしの下にはいるとか、座れるとか、そういう意味で優しさはあるかもしれないけど、その形が別の見地からは強い形になるけれども、そのものが利用できるものも考えなくちゃいけない。日本の町中でも強力な建物を誰でも今までは見ていないのです。何もなにも近い建築をするべきと思いました。建物じゃなくて、空間全体、パブリックな建物じゃなくて、パブリックな空間のあるものを考えました。そういう意味で一つのトータルなもので考えようと思っていました。

(岡部) 交番という機能だけを表現したものではなくて、都市の中の一つの要素として、交番というものを逆に読み替えて作り上げたのがタルディッツさんのお仕事だったと思います。実際その場に行ってみれば、ある種の優しさみたいなものを確かに感じることでできるでしょう。人間性が、交番という権力の象徴みたいになっちゃったとしても、都市の中に一つの場を作り上げてしまったと捉えられるんじゃないかと思っています。先ほど橋がたくさん出ましたが、鉄道や空港、駅など多くの人たちが通り過ぎていく空間もまた大切な建築の要素であり、大きなインパクトになるものだと考えます。では、有明フェリーのターミナルの設計をされた石田さんをお願いいたします。

●ヴィルムヘルム・クラウザー

1961年、ドイツのシュトゥットガルト生まれ。シュトゥットガルトとパリで、建築学、および都市生活学を学ぶ。マンハイムにおいてヘルムート・シュトリフラー教授と、東京において山下設計と、横浜において山本理顕&フィールドショップと共に仕事をする。いくつかのコンペティションで受賞。1992年より東京にて、建築家、および批評家として仕事をする。著作物あり。



即物的な デザインをすると 社会の環境や仕組 みが見えてくる

(石田) 長州港ターミナルの立て替え計画です。熊本県の長州港と長崎県の多比良港を結ぶ、有明海の定期航路になっています。年間約200万人の乗降客があり、ほとんどが通勤で、ほかに観光を目的として、そのターミナルを建て替えていこうと。ターミナルというのは、人と車の2つのアプローチが必要で、それぞれ、施設が分かれていたで、それを一つに統合していこう。それから老朽化が進んでいるので、新しく計画を立てようということ、コンテクストが決まっていたわけです。車の流れや船の着岸のシステム、人の流れももうすでに決まっていたわけです。その場所性としてはウォーターフロントで、貨物船が来て、荷揚げをして、陸送をするための造船のドックや荷揚場というような施設が周りにあるわけです。その辺りには環有明海構想っていうのがあって、その一翼を担うウォーターフロントの建物ということで、親水公園に近いような、有明海に対して開いていくような施設にしたいと考えたわけです。ですから、最初からあった待合所、それに付属したサービス施設、管

理部門のオフィスという大きな3つのボリュームに分かれていて、それにプラスして、展望できるような場所を作ろうという話が出ました。それを私が解釈をどんどん広げて、長さが60mくらいある建物の1番上に展望デッキというのを作っています。ここに登ると、ちょうど、対岸の雲仙、普賢岳という場所にちょうど対峙するような形で建物が配置されていますが、周りに高い建物がないというせいもあって、かなりパノラマ的に風景が見えるわけです。そうすると、例えば小学生が、荷物の流通がどういうふうに流れているかと、あるいは町全体がどういう構成になっている、この場所はどういう場所なのか見れるような視点がでるわけです。それがかなり重要なことだったと思っています。ですから、そのルーフデッキに登ってみると、新たな発見というものがあるわけです。もちろん有明海の位置づけや町の在り方、その港湾の施設がどう変わっていくかというようなことにも思いを馳せるわけです。その辺が一番重要であったと思っています。

デザインに関してはそういったフィジカルなコンテクストといったのがありまして、デザインのには、メンタルなコンテクストというものがほとんどない場所でした。

当初は非常にわかりやすい建築を求められて、何かイメージで語れないかということ言われたんで

すが、できるだけイメージは固定しない方が良くだろうと判断しました。例えば船が着岸するようなシステムなので、船をイメージしてものを作るとすると、その固定的なイメージしか残らなくなってしまう。ですから、人と車、物、

情報という動き、視覚的にその動きだけによって、即物的にデザインをやっていきなさい。そうすることによって、その周りの社会環境や社会の仕組みなどが見えてくるんじゃないかという視点でデザインしました。



岡部憲明
NORIAKI OKABE

ジャン・ルイ・コーエン
JEAN-LOUIS COHEN

田口 泰
TAKASHI TANIGUCHI



単純なアイデアで 複雑な問題を 喚起させる

(岡部) 20年ほど前に私もパリでポンピドゥーセンターという建物に関わっていたんですが、ポンピドゥーセンター自体はさまざまな芸術のフレキシブルな活動ができるように大変広く、150m×50mの大きさのフロアがたくさん重なっている建物でした。それがどういう使用方をしているかというと、一つはそうした、芸術活動が外からも見える。ある意味では、おもちゃのような建物ですが、実際に見ると、大変親しみやすくて分かりやすい。これは、たいへん大切なことでした。

もう一つは、パリの町の中で、ポンピドゥーセンターは普通の建物より高い。そしてパリのちょうど中央にあるので、そこに行くと、パリの全てが見えます。エッフェル塔は端の方でポンピドゥーセンターは真ん中にあるので、パリというものを、初めて町として意識できる場所を作ったわけです。それが大きな魅力にもなったわけです。石田さんのお話を聞きながら考えたのは、やはり建築が持っている、逆に、見る、見られるという関係で、建築から町を認識する、あるいは風景を見る、という視点が非常に大切で、この部分をうまく捉えられたプロジェクトだったと思

います。

最後に塚本さんお願いいたします。今、プロジェクトは設計中です。

(塚本) 私はくまもとアートポリスで、年間100万人以上訪れるといわれる阿蘇の草千里という非常に眺めのよいところで、今、公衆トイレを作っています。そこは、国立公園の中にあるので、環境庁と話し合いをしなくちゃいけないとか、景観の問題について考えなければいけないという部分があって、いわゆる都市の中に建てるというのとは違う建物で、しかも公衆トイレでしたから、どうやって皆さんと対等に話ができるような問題を引き寄せることができるか考えなきゃいけないと思いました。というのは、こうやって、建築家や批評家が都市や建築、環境について話し合うということは、そこに共通議題や何か話し合えるべきことがあると考えているからだと思うのですが、それをとにかく示さなきゃいけないというのが基本にあるんじゃないかと考えていました。

それで、何を話し合ったらいいんだろうかということ、建築によってどうやって示すかということとを、私と、一緒にやっている貝島、それから、熊本の建築家と一緒にやっている斉藤さんという方と、少しかっこいい言い方をすれば、建築による切断面をどこにどういう切断面を作ればよいかを考えたんです。実は私は、4年前に

このアートポリスのコンペで賞をいただきました。その時にもこのシンポジウムをオブザーバーとして見させていただいて、すごく強く感じたことがあります。というのは、アートポリスの戦略が、日本の建築の文脈の中で、どういう意味を持っていたかということ、一つ大きく言えることは、公共建築のあり方そのものを、もう一度考え直そうじゃないかという枠組みを、クリアアに出したことじゃないかということです。

というのは非常に優秀な建築家たちが集まって、いろんな違う種類の建物を、それぞれの違いをある程度理解しながら、あの人は図書館やって、僕は集合住宅やって、とその違いをすごく考えながらやらなきゃいけない状況に追い込まれて、つまり、建物一つひとつの違いは何なんだろうっていうことを、すごく厳密に考えながらやらなきゃいけなくなっていくというような意識が自然と出てくるような枠組みをくまもとアートポリスというのは持っている。

それから、建築と土木の切り分けというのは何なんだろうか。物理的な環境という目でみれば、建築も土木構築物も変わらないじゃないかというような、そういう見方、そういう枠組みが非常にうまく組み立てられているのがアートポリスだというふうに感じています。それが、先ほど言った、その

建築によって何を話し合ったらいいのかという問題を日本の都市、地方都市で作り上げる場合の非常に有効な戦略になっているんじゃないかというふうに考えました。というのは、ヨーロッパでは歴史的に組織された物理的な構造を持った都市というのが非常に強くあるし、先ほどのテイさんの話では、やはりエコロジーの問題も共通の話題になると思うんですが、くまもとアートポリスの場合には、抽象的ではありませんが、公共施設のあり方や、建築と土木との切り分けといったことに対する問題として共通の議論の場を与えているんじゃないかと。それが、都市のひとつのまとまりを浮かび上がらせる方法にもなるんじゃないかと僕は考えていて、そういう前提のもとで、国立公園の非常に景色のいいところに建つトイレっていうのをどうやって造るかと考えはじめたわけです。その時に、男と女の切り分けを止めてみようかとかいろいろ考えたんですが、それはありえない。それから、人間の排泄行為というものがどういうふう都市のインフラストラクチャーの中で成立していくのかということをもっとよく見せる方法はないかとかいろいろ考えたんですが、なかなか賛同も得られませんが、うまくいきません。身障者のブースというのは、熊本では多目的トイレと誤解されやすい名前をつけているんですが、トイレはトイレだとあ

る程度割り切って、施設としてはオースドックスなあり方にならざるを得ないんじゃないかと考えました。ただ、それだとみんななかなか振り向いてくれないと思ったので、その場所に行ってみました。そしたら、草千里を眺めるためのすごく大きい駐車場があって、それから斜面が続いていて、その一角の空いた所にトイレを造るということになったんですが、その周りには既にレストハウスや火山博物館といったものがあります。その建物の裏側が、その斜面を土木の要壁のようなものでかなり無残な形で切って、そこに四角い建物をあらためて置くという二段階の方法で造られているのを見て、まさにこれは建築と土木がはっきりと分かれているからこういうことになると考えました。斜面を切るということが、どれだけ物理的に環境に与える影響が大きいか、そのインパクトをそのまま建築にできればいいというふうに考えて、斜面のなかに半分埋まるような形で斜面をめぐりあげたようなものを造って、その中をトイレにしたわけです。発想としては非常に単純なんです。下がってくる斜面をめぐりあげてできたスペースにトイレを入れた。子どもでも考えそうなアイデアなんですが、そういう単純なアイデアが、いろんな複雑な問題を引き寄せられればいい、そのほうが効果も高いだろうとそういう計画をしています。

小さな地域の認識から全体へ アートポリスは 生命協同体の あり方に似ている

(岡部) 今の塚本さんの発言のなかでアートポリスが、ある意味で同時多発的に建築を造っていき、それは建築家同士非常に意識しているという話があって、それは一つの指摘として、アートポリスのあり方をクリアーに出しているんじゃないかなと思います。フランスのバイオロジストで生化学者のフランソワ・ジャコヴという人の言葉に、生命体、生命とは何かという定義があって、生命の本質は多様性であると言っています。物が生きているということは、ある複雑性と多様性とどんどん拡大して作っていくことにあるんじゃないか。それは、人間の諸活動の中で明らかにできてきていて、現代の科学が辿り着いてきた一つのポジティブな側面なんじゃないかと思います。それが、昨日の磯崎さんの基礎講演にあった主旨、一つのジョイ計画ではなくて生まれてくるもの、そういった多様性なり複雑性なりゆらぎなりといった私たちが認識の中で捉えてきたものにもつながってきている。それが近代の建築、モダニズムの中では

そうした見方がある意味ではなかったし、現在私たちが捉えてきたものだと思います。先程のコーエンさんの話の中にもそうした定義がはいっていたと私は理解しています。

今のアートポリスの多様性とさまざまなバリエーションの中で、アートポリスが展開してきた一角を第二期の建築家の人たちを中心に説明していただいたわけですが、ここでグローバルな意味での位置付けを、アートポリスに実際関わっている人たちから話を聞いた後で、コーエンさんから、ぜひ先程のインターナショナル・クリティシズムというものの捕え方、あるいはアートポリス自体のお話をしていただけたらと思います。

(コーエン) このくまもとアートポリスの建築家の方々がコミュニティに相当入れこんでいるということが印象深かったです。この面で熊本の戦略を見ると、私の言った動物園戦略とは随分違うと思います。全部が囲いこまれているものとは違うということです。今の建築のあり方の象徴というものを個別に見せるというよりも、ネットワーク化された地域ごとの解答が、現在の建築のあり方との関連性の中で見ることができると思います。ということで、コミュニティに対する奉仕の側面が、象徴的な価値と対立するわけではない。また、具体的な建物に現代の最先端を持ち込むことも対立するわけではない。

そういう意味では、世界的な建

築家の対話の成果がそこへ反映されることも対立するわけではない。

いろんな引用を使いました。例えばシステムをつくってそれぞれの区域というものが一つの整然とした共通項を持つていなくても、ある種の有機的な関係を作ってそれを繋ぐとか、そういうふうな見方ができると熊本の経験からお話をうかがってそう思いました。

建築家にいろんな世代の人々がいて、若い人は招聘されて作品を作っているのは大変いいと思います。

このような人たちが、委嘱を受けるということが少なく、実地の人々の力を相手にしてやっているとはいえ、彼らの声明は分かりやすく、また非常に肯定的な兆し、プラスとして私は市民の方々にも理解されると思います。

まだ外から見ているときには分かんなく、つかむことができなかったことが、今日の皆さんの体験話をうかがうことによってつかむことができました。ヨーロッパ人にとっても分かりやすい意味を持っていると思います。

(岡部) 先程のお話の続きをしていただきたいと思うのですが、一つの現在における、ヨーロッパ型のアートボリスとは違うんだという見方をしていただきました。その点をアートボリスに近付けて話していただけたらと思うのですが。(クラウザー) たいへんよかったです。

と思います。このくまもとアートボリスのプロジェクトの焦点が、いわゆる小さな状況を主にして行なわれている。小さな単位を集中的に見ていると、何人かの人にまず接触するというきっかけで、そこからその地域を知っていくというやり方だと思っています。全体としては、小さな地域の認識から全体へといっている感じがします。

その意味では生命協同体のあり方に似ていると思います。一人の建築家という詩人が、地に足をつけた形で始めていくと。まさしく生命協同体というのはそういう形で始まっていくと思います。その意味では大変いいやり方だと思えますし、新しい都市をつくるとき、この熊本でのアートボリスは小単位で小規模ながら、県全域にわたって、多くの場所が同時に進行していく。ヨーロッパとは随分違います。私が知る限り、ヨーロッパにおいては、ほとんどのプロジェクトがいわゆる限定された、例えばある町なら町の限定された場所だけで集中的に行われるという傾向が長く続いてきたわけです。熊本のアートボリスのやり方は、ヨーロッパで私は先例を知りません。新しい社会づくりのあり方と見ていいかも知れません。国際的なやり方と、標準を定めたリージョナル(regional)地域的なローカルなもの両方が流通しあうのがこれからのあり方ではないかと思えます。

(岡部) 県があつて各都市がある。

県が果たしている役割がとても大きいんじゃないかと指摘があつたと思うんですが、県はもともと封建時代でいえば一つの国家だったわけです。そうしたわけで、ある種のネットワークのキーのパラメーター(parameter 変動要因)になつていないんじゃないかと、今お気付きになつたと思います。

アートボリスというのは、県の中でその中にある市、町というものと結びつきながら組み上げてきた構造を持っている、その点が明らかになつてきたんじゃないでしょうか。

ヨーロッパの場合、イタリアだったら各都市ごとに独立性を持つて政策を展開できるし、それなりの権限というのを持っているわけです。日本でいう地域性なり、アイデンティフィケーションというのがどこにあるかというところで、熊本はある意味では非常に新しい運動でありながら、ある歴史の中にあつた一つの枠組みというものをうまく吸いあげて展開している運動なのかなと思つたところです。ティンさんにぜひご発言をいただいたと思うんですが、都市と地域、国家あるいは隣国というものをつなぐというご発言があつて、それが急速に発展していく、アジアの国々が生き残っていく方法なんだというご発言だったんですが、その中で、巨大な都市でない部分というのはどのように展開してい

くのかということ、シンガポールという一つの都市としてではなくて、それ以外の場所との関わり方、それ以外の場所のあり方というものを、先程の議論の続きで少しお話しただけだとは思っています。

(テイ) その前に、今朝の建築家の方々の発言を聞いて本当にうれしかったというを言いたいと思います。実はくまもとアートボリス戦略は針灸の戦略だという懸念もあつたわけですが、実はそこには癒し、そして全身、いわゆる肉体全体についての考えと思ひやりということもあつたのだということがわかつてホッとしています。

健全な生命体として、何も特定のところだけを考えているのではなく、例えばその市民性とか県全体とか環境なども考えていると聞いてホッとしています。それぞれの設計プロジェクトの問題だけではなく、それを越えた範囲の広いことを考えていることがわかりました。これは素晴らしいことだと思います。

さて皆さんの状況とシンガポールの状況の大きな違いは、スピードの違いです。先ほど非常にハイスピードのプロジェクトだということをおっしゃったのですが、この橋に関して地元の人々と話し合いをした時に、それはその地域だけではなくてグローバル全体の中でこの橋のもつ意味というのが重要なのだというお話をしてくださったとき、私は本当に胸を打たれ



ました。というのはまさにそういった地元の人々の意見を聞くということとは東南アジア全域で行われていないからです。あまりにも開発のスピードが速くて、敏感に人々のことを考えるということにはなしに、どんどん進んでいっています。

アートボリスの 建築家は チャレンジしながら 全体を つくり上げていく

(岡部) アートボリス参加の建築家の皆さんから、ゲストの方たちに質問なりご意見があつたら、ぜひお聞きしたいと思うんですが。新井さん、どうでしょう。

(新井) 外国の方の意見は非常にポジティブなので、それに反論することはないように思うんですが、アートボリスで参加させていたいた建築家としてはやはりアートボリスというのは、磯崎さんがおっしゃったように上位から下にくるものというより一番下の建築家として何ができるかということの積み上げで、点が線に、線が面にあるということがあると思うんです。そこで私どもがやるべきことは、アートボリスという輪の中のプロジェクトの一人の作家、建築家として全体を作ることだ。それは、みんな感じていることだと思うんです。で、そこでの重要性は、何をしてもいいということと同時に、全体で作るということが必ず頭の中にあります。それから、土木や建築、都市や文明などいろいろなジャンルを越えたところで話し合えるチャンスを提供しているという気がする

んです。このアートボリスで、特に土木にかかわった人たちはこれからシビル (civil 市民) ということも考えながらやっていくべき、そういう課題を与えられている気がします。

(岡部) 土木的な構築物は、おそらく建築よりも早く歴史に存在してきたんじゃないかと思うんですが、それだけに国家権力という大きな部分で握られている。アートボリスは、あちこちから「どうして橋をデザインできるか」と僕もさんざん言われたんですが、あらゆる国家において土木は、ある一つの権力機構の中でエンジニアリングの中に置かれているのに、そこにかかわれる。これは非常に大きなものの見え方が変わってくる視点だと思います。アートボリスの重要さは、牛深の橋は農水省に熊本県という組合せでできていたけれども、その中で世界の海が見えてきたのです。仕事をやっているときには世界中からくる船に対して仕事をやりますよ、と警告を発するのです。ハッと気が付くと、ああ全部世界中繋がっているんだなとそういう意義を持っていると思います。

(内藤) いろいろ勉強させていただきまして、まだ頭の中で整理がついていないんですが基本的には、アートボリスは短い時間で評価されるべき話ではなくて、今我々がしかしたことを、その地元で使われる方とか自治体の方とか、イ

ンタラクティブな (interactive 双方向) 関係の結果が、少し長い時間をおいてみんなで検証していった方が行政側もいいんじゃないかと。やっぱりトライアンドエラー (try and error 挑戦と失敗) で進んでいくことなのではないかと。これはまずかった、これはよかった、デザインは何ができたかできなかったか、というようなことをやっていくべきだろうと。その中で、コーエンさんやテイさんが言われたことも、分かってくるんじゃないかという気がしています。

(岡部) ありがとうございます。今、内藤さんの発言でほぼ最後のけじめが付いたと思うんですが、アートボリス自体が一つの歴史性を積み重ねつつあるということがここで言えるのではないかと思います。ヨーロッパの都市が石によって構築され、それが何千年という時代を重ねて、それが同時に都市のなかに見えてくる。それに対してアートボリスは小さく少しずつ積み重ねているソフトもハードも含めて、それがここにいたって、ある歴史の一面として蓄積ははじめているとそういう位置付けを示されたように思います。どうもありがとうございます。

熊本国際建築展「くまもとアートポリス '96」

第2部

新たなパブリック・アートを めぐって

第2部のテーマ「新たなパブリック・アートをめぐって」は、ともすれば建築に限定されがちなまちづくりをさらに拡げて見ようとして設定された。これは、単なる建築的な枠組みを越えて、くまもとアートポリスが果たしうる役割を探ろうというもの。

アートが芸術上の事柄にとどまることなく、都市や社会にとってのより広範な問題を取り上げることが増えてきているアメリカでは、アートに社会的な広がりをもたせるために、美術館や公共機関が新しい役割を果たそうとしている。

この第2部ではアメリカをはじめ、国内外のアートによるまちづくりの事例を紹介。建築やアートという従来の枠組みを越えて「まちづくり」という点から新たな文化戦略の意義や可能性に関する認識が深められた。



ジュリー・ラザール



リック・ロウ



レオン・ヴァン・シャイク



岡崎 乾二郎



木幡 和枝



山野真悟

GUEST PRESENTATION



まず、アートが都市や社会にとっての問題を取り上げていることについての総論を、ロサンゼルス現代美術館（MOCA）のジュリー・ラザール氏が講演。個別のプロジェクトとしては、荒廃した住宅地をアートイベントを通じて再建しているアメリカ・ヒューストン市での試み「プロジェクト・ロウ・ハウズ」をリック・ロウ氏が説明。次いで、オーストラリアのレオン・ヴァン・シャイク氏からは同氏が推進したアデレード市のフェスティバルについてのプレゼンテーションが行われた。国内からは、広島県の三良坂、吉舎、総領の三町にまたがる灰塚ダム建設に関わるアースワークの報告を岡崎乾二郎氏が、また山村に住み着いた舞踏家を中心にして様々なジャンルのアートフェスティバルを開催している山梨県白州町の「アートキャンプ白州」についての報告を木幡和枝氏が行った。最後は福岡市での取り組み「ミュージアムシティ天神」。街を美術館に替えてしまう2年に1回のこの取り組みについて山野真悟氏から紹介があった。



社会的問題を解決する 新たな切り口としての 可能性

