

2000年度第9回物学研究会レポート

伊東豊雄 氏（建築家）講演
「21世紀の建築の行方」

2000年12月19日



BUTSU GAKU
物学研究会
SOCIETY OF RESEARCH & DESIGN

2000年最後の物学研究会は、建築家の伊東豊雄氏を講師にお迎えしました。伊東さんは「21世紀の建築」として評判の高い「仙台メディアテーク」を竣工されたばかり。今回のご講演では同プロジェクトや他の作品を通して、伊東さんの建築に対する問題意識から発する建築の将来を展望していただきました。

伊東豊雄氏（建築家）講演 「21世紀の建築の行方」



伊東豊雄 氏

■ 仙台メディアテーク

今日は、情報ネットワークがますます浸透していったときに、建築はいったいどう変わるのだろうかというテーマに対して、「境界」という概念を鍵に、私的な見解をお話させていただこうと思っています。まず、先日竣工し、2001年1月からオープンする「仙台メディアテーク」について、スライドを使いながらご説明していきたいと考えます。



メディアテーク内観写真



メディアテーク外観写真

・メディアテークの概要

この建物（竣工写真）はすでに多くの雑誌で模型写真が紹介されており、会場の中でもご覧になった方がいらっしゃると思います。同プロジェクトは今から6年前に仙台市主催のコンペティションで選ばれて、今年（2000年）の夏に建築は完成して市側に引き渡されました。ロケーションは仙台市の中央部、定禅寺通りに面しています。地上7階、地下2階の建物で、区立図書館と市民ギャラリーを中心に、他にAV施設や視聴覚障害者のための施設があります。これらの施設を仙台市の生涯学習課が複合化して、コンペティションを主催したわけです。「メディアテーク」という名称は審査委員長であった磯崎新氏がつけたものです。

まず建物の外観ですが、正面は南側で定禅寺通りに面しており、立面が透明なダブルスキンという1mほどの間隙をもった二重のガラス面で構成されています。西面は非難階段や避難用テラスがあり、西日を避ける意味でも有孔の金属パネルのスクリーンで仕上げました。つまり南と西側は1階から7階までの巨大な側面がまるで切りっぱなし面のように、ストレートな表情を見せるようにデザインしています。一方、建物の東面と北面はそれぞれの階ごとに壁面素材を変えて多彩な表情を見せています。たとえばプロフィリットというスリット状のガラス、透明ガラス、アルミパネルなどを使い分けながら各階の中身が露出して見えるような印象を与えています。

次は、各階の平面について簡単にご説明します。

建物全体はチューブとっている13本のストラクチャーによって、50メートル四方の床が支えられています。この13本のチューブは構造体として以外の機能もあって、エレベーターや階段、空調用ダクトなどが中に入っています。中央部の細い2本のチューブには何も入っていませんが、屋上に設置された太陽光追従ミラーがとり込んだ光がこのチューブの中に落ちてきて、「光の柱」のようになります。13本のチューブに支えられる床は間にリブが入った鉄製の躯体で、ちょうど船体のようなストラクチャーになっています。

さて1階ですが、敷地の一部分は公開空地になっています。エントランスの扉は20数メートルが開閉できるので、天気の良い日には完全に開け放つこともできます。中にはコーヒーショップと最大500人を収容できるギャラリーホールがあり、最も天井の高い部分で7メートルという豊かな空間になっています。エントランスにはニューヨーク在住のカリム・ラシッドというデザイナーによる真っ赤なカウンターもあり、気軽にお茶やおしゃべりを楽しめる広場のようなスペースを目指しました。

2階はメディアテーク全体の総合インフォメーションの役割で作られています。そのために大きなカウンターがあって、全てのリファレンスが行われます。2階にはさらに新刊書コーナー、子どものための閲覧コーナーといった図書館機能、そして職員オフィスがありますが、これらの部屋は壁できっちり区別してしまうのではなく、布のパーティションによって柔らかく仕切っています。

3階、4階は図書館で20万冊分の書架が置かれ、残りのスペースは吹き抜けとなっています。5階、6階はギャラリーフロアです。5階は天井高も低く、最小で60平方メートルくらいに小仕切って市民にスペース貸しができるようにしました。6階は展示だけでなくインスタレーションやダンスなどのパフォーマンスアートに使えるフロアです。7階は中央部にオフィスを置き、さらに180人定員のシアターを設けました。そこで、たとえば仙台の映画愛

好家たちが自主上演会を企画したいという話があると聞いています。その周辺部にはコンピュータや最新のAV機器類が並び、コンピュータを使ったワークショップなどが開催される予定です。このフロアの家具はロンドンのロス・ラブグロウブによって植物をモチーフにデザインしてもらいました。カーペットもグリーンです。このプロジェクトでは多くのクリエイターにインテリアデザインに参加してもらいました。他のフロアでは妹島和世さんにガラス製のスクリーンや花型のベンチを、2階の布製のパーティションは布の須藤さんにデザインしてもらっています。それぞれの階が違った表情を持ってくれればと考えたからです。

■境界・情報・建築について

・建築と境界

私にとって建築を作るという行為は、「境界」を作ることなのではないだろうか。つまり古来、西欧でも日本でも混沌とした環境の中にひとつの場所を区切って、秩序ある「場」を築くということが建築の基本なのではないかと考えているわけです。

これは住宅の設計を考えてみればより一層ご理解いただけると思います。近代の住宅を規定してきた要素は大きく3つあるようです。ひとつは場所を規定すること、2番目には「住戸」と表現される一軒の住宅であるという規定、3つ目に機能という言葉によって部屋を規定することです。ですから自然でも社会でもいいのですが、雑然とした中に一つの静かな秩序を見出すための領域を限定することが建築であった。住宅の設計ではまず敷地を選び、そこに住戸という完結体を作り出す。パラディオ（16cのイタリアの建築家）が著した昔の建築計画論を見ると、どうやって良い場所を選ぶかその重要性が書いてあります。それが近代以降は「機能」という概念によって、寝る場所、食べる場所、勉強する場所などを区分して、その間に物理的な壁を立てていった。ところが近年、情報機器やインターネットの普及によって「情報」が浸透してきたときに、機能を区分して壁を立てることがあまり意味をもたなくなってきたのではないか。これは住宅に限らず建築や地域、社会など、広い領域で共通に起きていることです。グローバリゼーションといわれるようなトレンドはその典型です。

ですから、住宅設計において住戸という概念——20世紀において住戸とは核家族という家族単位と呼応してでてきていますが——は、今のように家族が複雑多様化して非完結的になった結果、住戸という存在自体も確固たるものではなくなってきた。あのお堅い都市住宅整備公団でさえ、たとえばS O H Oに対応可能な間取りをオプション選択ができるシステムをとり入れようとしている。今後、職と住はかなり共通化、曖昧化するようになるでしょう。

・情報が変わる「境界」

情報が容赦なく家の中に浸透してくると、その情報におびき寄せられるようにいろんな「物」が入ってくる。次々と情報と共に物が入ってきては消費され、またその隙間を埋めるかのように情報と物が侵入してくる……、こうした状況の中で私たちは生活しているわけです。つまり、私たちは相変わらず生活機能によって壁で仕切られた場所で生活を続けながら、一方でそんなことにはお構いなく情報と物が容赦なく全体を埋め尽くし、同時に外界とも連続して地域や国の区別もなくなっているような二重構造の中で暮らしているのです。

このように突き詰めて考えてきますと、はたして個室が必要なのか、ダイニングルームや客間などが本当に求められているのかという疑問が沸いてきます。もっと大きな視野で見ると、韓国と北朝鮮の「境界」も実に曖昧なものに思えてきますし、国家と国境線といった「境界」が一気に溶けていく感じさえしてきます。つまり情報が浸透すればするほどエリアという区分は意味をなくしてしまう。

・壁がない建築

この状況の中で、建築の前提を「壁のないもの」と考えるといったいどうなるのだろうか、と私は考えるわけです。たとえば、ある情報が発信されてそれが波紋のように広がる様子とか、複数の情報震源地があって、それが個々に広がりを持ちながら共鳴し合っているようなイメージ。あるいは地形で等高線が幾つも複雑に絡み合っているような、そういうもので建築を考えられないだろうかということなのです。

そこで、改めて仙台メディアテークのプランを思い出していただきたいのです。ここでは50メートル四方で外界と区切られており、その中に13本のチューブがある。同時にギャラリーやトイレ部分は相変わらず壁で仕切られています。つまりこれは過渡的な状態であるわけです。すなわち、全体像としては13本のチューブから光や空気が広がっていくような場所を目指しながら、一方で壁で仕切るという別のシステムが重なり合っている。ある意味では便宜的、中間的なものです。

私は建築を考え始めるときには、いつも等高線が重なり合っているようなイメージから出発しますが、最終的には壁でずたずたに切られたようなものになってしまう。イメージが変貌するプロセスが、私にとって建築をつくる行為であるわけです。なぜなら建築は、敷地という制約の外にも社会的・経済的要件、雨風や寒暖といった物理的条件が多くあります。そしてどうしたことが、最近ではこうした「境界」がますます強固になってきているように感じます。私自身は波紋のように拡がっていくような、それでいて音がどこかに消えてしまうような曖昧な空間を作りたいと考えながら、最後には境界をきちっと仕切ってしまう……その思考錯誤を繰り返しているわけです。

■ 「境界」に対する試み、過去から未来へ

そこで問題となるのは、現実の建築を設計する際に「境界」をどう作っていくかということです。

私はどうしても境界を設けなければならないとき、なんとか「壁」、けれども壁に代わる働きをする要素を置いてみようと試みるわけです。たとえば「仙台メディアテーク」の「チューブ」のように、三次元の曲面を用いたり、開閉できる可動式の境界を設けることで、あえて強固な「境界」を設けない。あるいは便宜上「仮の境界」に見えるように極力抽象的で、透明性のあるスクリーンで仕切る。建物の内部に関してはこのような試みによって自分のイメージに近づけることができるのですが、建物の外部と内部を仕切る「境界」はなかなか上手くいきません。仙台メディアテークで建物の外観を南北東西の各面を切れっぱなしの単なる面のように作ったり、各階の様子が「チューブ」の空間を介して透けて見えるようにデザインしたのは、建物の内部と外部という境界を曖昧にしたいという意図が働いていたからです。

ではスライドをご覧くださいながら、「境界」についてご説明したいと考えます。

・メディアテークに関する2つのモデル

仙台メディアテークのコンペティションに提出したモデルでは、前面にしか壁がなく、残り3面は壁がありません。境界はないほうがいいということを主張したかったのです。それが実施設計段階の模型はすでに現場に入っていたせいもあって、表情が硬いものになっています。譬えるならば、柔らかい蛹がその殻を破って、骨格が整ったセミやトンボの成虫になったという印象です。このプロセスは私にとって苦しくもあり、楽しくもあります。いずれにしても境界を作ることが建築の行為と考えていることには変わりありません。

・2つの住宅、中野本町の家、シルバーハット

私は、建築を始めた頃から「境界」にこだわっていました。初めての作品「中野本町の住宅」は1周50メートルのU状の建物です。周辺に対しては強固な壁で仕切られていながら、内部はできるだけ壁で区切らず、上から差し込む光によって空間領域が意識できるように設計したのですが、3年前に取り壊されてしまいました。私の自邸「シルバーハット」は、この住宅に隣接しています。シルバーハットでも境界面をできるだけ薄く軽快にすることによって、建物全体の象徴性を表現しようと試みました。ここでは当初、娘の部屋は布で仕切っただけでしたが成長に伴ってちゃんとした部屋が欲しいと要求されて、結局壁で仕切った部屋を作りました。

・都市に対する2つのプロジェクト

同じ頃、「東京遊牧民少女のパオ」というプロジェクトに取り組みました。コンセプトは住宅の内／外の境界をなるべく希薄にしたい、いってみれば拡大された衣服として住居を考えられないかというものでした。このプロジェクトは、情報が浸透したときの住宅の在り様を考えるきっかけにもなりました。東京のような都市にはコンビニも、レストランも、映画館もなんでもあって、独身女性たちはこうした都市機能を縦横に利用しながら生活を楽しんでいる。彼女たちにとって「家」とはいったい何なのか？ 情報を収集発信する場であり、「街」という舞台に上がる前に装うためのバックステージなのではないか……そんなことを妹島さんや須藤さんの協力を得ながら具現化したわけです。

横浜駅前の「風の塔」も同時期の作品です。これは建築と言えませんが、「皮膜」という概念を強く意識したプロジェクトです。ここでは、音や光が無意識のうちに人々の体に染み込んでいくような、ある種の情報を都市の中に置いてみることを考えました。

・2つのインスタレーション

1991年ロンドンで開催された「ビジョンズ・オブ・ジャパン」という展覧会のインスタレーションは、映像で作られた水の上を歩いているような空間というイメージから出発しました。そしてこれを実現するために50台のビデオプロジェクターで床、壁、天井に東京の映像を映し出して、映像に埋め尽くされた空間を作りました。

もうこんなことはできないだろうと考えていたら、2000年のハノーバー万博でエキスポ協会が主催するパビリオンのインスタレーションの依頼がきました。ここでは建築家やアーティストに11のテーマが与えられます。私のテーマは「ヘルス・フューチャー」というもので、80メートル×40メートルの長方形のスペースに半円形に浅く水を張り、それがミラースクリーンに映ります。水溜の周辺に約120台の松下と共同開発したリラクゼーションチェアを配し、椅子の後ろには布を3層に吊って、レイヤー状のスクリーンに映像を投影しました。映像のイメージは水、会場に設置されたリアルな水と映像上のバーチャルな水を融合したわけです。

・情報と境界

私が考える理想的建築というのは、自然や都市の中で、情報も含めてあらゆるものが流れている流動体の一部を囲い込むことです。これをはっきり意識したのは10年ほど前にパリのセーヌ河畔に建設された「日仏文化会館」のコンペティションでした。私は「セーヌに浮かぶメディアシップ」というコンセプトでプロジェクトを組み立てました。桜が咲くと人々は花見で集います。現代は情報メディアの発信地に人々が集まってくる、これ幔幕のように囲い込めば現代建築になるのではないだろうかというアイデアです。

・地方都市での試み

ごく最近では、島根県の出雲大社の近くに図書館とホールのコンプレックスを作りました。ここは難しい敷地でした。そこで、敷地内に建物を周遊できる道路を作ることによって、周辺の民家との境界に緩衝地帯を設けました。さらに屋根は地面から建ち上がって、また降りていくといった反復する曲面にして、周辺環境との調和を図っています。また外壁は建物の内と外にいる様々な人々の関係性を見ることができるようなスクリーンをイメージして、メディアテークでも使ったプロフィリットというガラス板を使用しました。図書館には内部に小さい庭を2つ作って、光の柱、光の中心を設けています。

現在進行中のプロジェクトとしては広島にコンベンションセンターを設計しています。これは周辺に何も無い埋立地に計画されており、200数十メートル×120メートル×15メートル（高さ）というボリュームのある建物です。全体はメッシュ構造で、床は仙台メディアテークと同様、2枚の鉄板の間にリブが入ったものを採用しています。

・現在進行中の海外プロジェクト

海外のプロジェクトとしては、オランダのフローニンゲンという小さな街でアルミ構造の住宅を作っています。アルミ構造の住宅はすでに日本で発表しており、興味をもち続けているテーマです。この住宅の周辺はレンガ造りの住宅があるので、煉瓦のようなフレームをアルミで造って、外側にガラスを張って半透明の構造体を作ろうと考えています。

もうひとつはベルギーのブリュージュという中世都市の真中に、仮設のパビリオンを建設しようというものです。もともと街の起源であるローマ時代の円形教会の基礎が残っていて、その真上にパビリオンを建てます。ここでは直径20メートルくらいのお皿のような池を作って、その上にガラス製のブリッジを架けて、さらに構造体を被せようという単純なものです。全体はアルミ製のハニカムパネルで作ろうと考えています。これが完成すれば、夜のライティングでなかなか美しくなるだろうと楽しみにしています。ブリュージュが文化首都となる2002年には完成しなければなりません。

・ブラーリング・アーキテクチャー

最後に、1999年に六本木のTNプローブ、そして2000年にドイツのアーヘンで開催された「ブラーリング・アーキテクチャー」展をご紹介します。「ブラーリング・アーキテクチャーは建築を揺るがす建築である」、「ブラーリング・アーキテクチャーは境界を曖昧にする建築である」、「ブラーリング・アーキテクチャーは透層する建築である」というコンセプトの下、「仙台メディアテーク」を中心とした展覧会を組み立てました。さて「BIUR」の意味ですが、辞書には「滲んでぼやけていく状態」とあります。これを私なりに「境界が揺れるような曖昧とした」と解釈したわけです。

このイメージを展覧会で表現するために会場構成は映像主体にしました。たとえば二次元の設計図面を幾重にも重ねて少しずつずらしていくといった手法です。TNプローブでは4台のプロジェクションを使い、デンマークのルイジアナ・ミュージアムでは9面連動でプロ

ジェクションしました。この映像には、実際の建築では表現しきれないたくさんのイメージをこめました。たとえばこんな風です。ある人がここを訪れた。彼は建物を縦断するチューブの中の透明なエレベーターから、各階に置かれた家具や人の動きを眺めながらス－ツと上階に移動する。あるいは、建物のファサ－ドである巨大なガラス面——そこに日中には道路や木立といった周辺の景色を映し出されます。ところが日が暮れるにつれて、建物の内部の風景が浮き彫りになり、光を周辺に発するようになる。あるいは、このプロジェクトのために費やされた膨大なスタディの軌跡を追うことによって、設計者の思考の変化をたどってみる……。実際の建物は動かないし、硬い幕によって覆われています。しかし、空間の体験とか、時間による変化とか、設計の軌跡などに考えを巡らすならば、建築を「ブラーリング」なものとしてとらえることができるのではないか、というのが展覧会の狙いであったわけです。

ということで、私のお話はとりあえず終了させたいと思います。

伊東豊雄 氏（いとう・とよお） 建築家

1965年東京大学工学部建築学科卒業、菊竹請訓建築設計事務所を経て、アーバンロボット設立。

1979年伊東豊雄建築設計事務所設立。

主な作品：中野本町の家（1976年）、シルバーハット（1986年、日本建築学会作品賞）、八代市立美術館（1991年）、せんだいメディアテーク（2001年）、他。

主な受賞：村野藤吾賞（1990年）、毎日芸術賞（1991年）、第55回日本芸術院賞（1999年）、アメリカ芸術文化アカデミー、アーノルド W.ブルーナー賞（2000年）、他。

主な著書

作品集等：『風の変様体』（1989年青土社）、
『シュミレイテド・シティの建築』（INAX、1992年）、
『透層する建築』（青土社、2000年）他。

2000年度第9回物学研究会レポート

伊東豊雄氏（建築家）講演 「21世紀の建築の行方」

写真・図版提供

；物学研究会事務局

；（株）伊東豊雄建築設計事務所

；（株）伊東豊雄建築設計事務所

編集=物学研究会事務局

文責=関 康子

- [物学研究会レポート] に記載の全てのブランド名および
商品名、会社名は、各社・各所有者の登録商標または商標です。
- [物学研究会レポート] に収録されている全てのコンテンツの
無断転載を禁じます。

(C)Copyright 1999 ~ 2001 Society of Research & Design. All rights reserved.