

# 建築とのかかわりにおいて、 人はいかに自由に動けるか

妹島 和世氏（建築家）との議論から

## マルチメディア工房のコンセプト

マルチメディア工房\*は、岐阜県がマルチメディア時代に対応した国際水準の情報エリートを育成することを目的として設立した高度の教育機関「国際情報科学芸術アカデミー」のなかの施設。アーティストの制作場所でもあり、展示スペースでもある場所で、ワークショップなどを通じて地域にも開放できる場所でもありたいという趣旨でつくられた。

建設のプロセスは、最初に何が何平方メートル必要といったような条件がまわって、それをもとにいくつか案を出し、開学準備委員会に時々参加して、意見を聞きながらまとめていった。

私の事務所が提案したことは、①校庭に建築物を建てることは、突然ある固まりをつくることになるので、なるべく校庭となんらかの関係を持てるものにした、②地域の人や学生が集まってくる核になる場所にする、③制作や展示の場所をあらかじめ決めるのではなく、アーティストが使用しながら、たとえば廊下とか壁とかが展示空間になったり、共同作業が出来たりといったようなプレーンなものをつくる、といったこと。

情報化社会といわれているが、建築はそうしたスピードに追いついていけない分野だと思う。そのなかで建築家ができることは、快適さとか気持ちよさといったことを具体的に感じられるものを用意することではないだろうか。

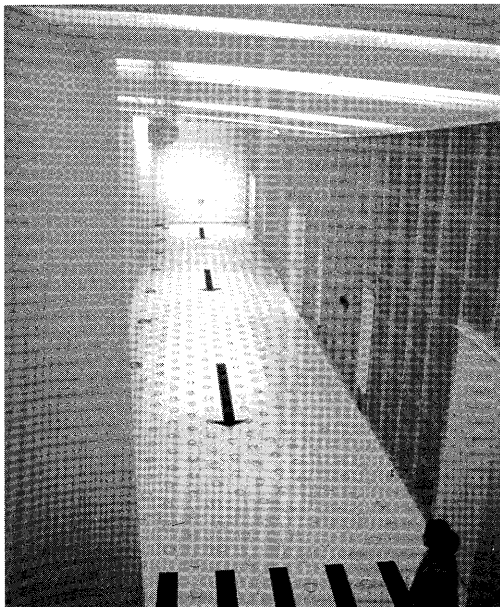
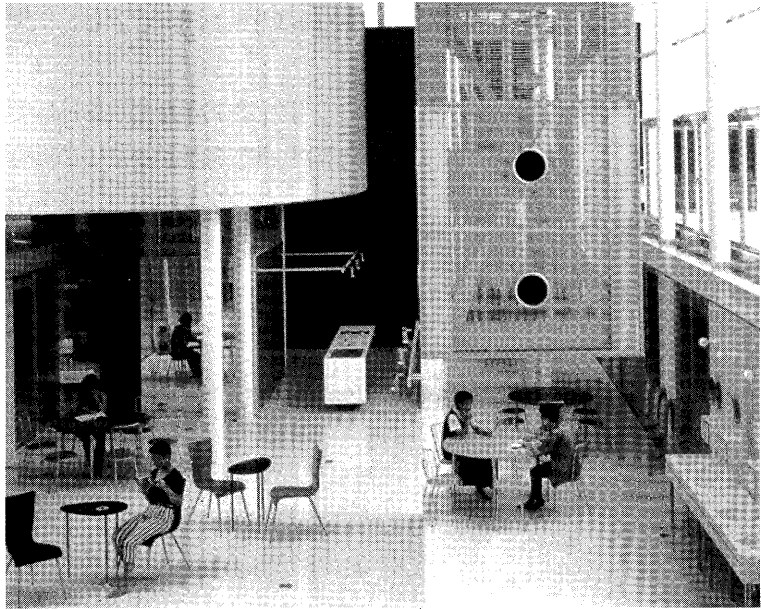
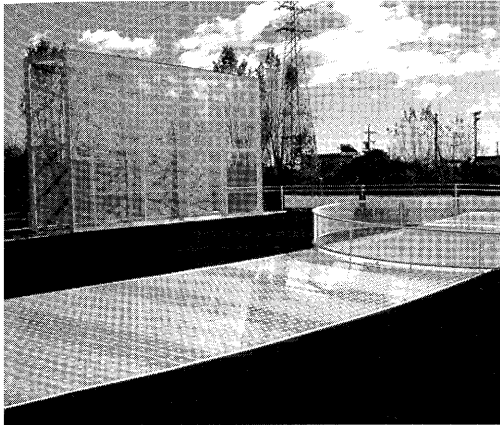
## 建築における「公」と「私」

行政に欠けているのは、「自分たちは何をつくりたいのか」というメッセージを自信をもって出すこと。

現状では、メッセージを出すというよりクレームがつかないものをつくることの方が大切になっている。しかし、すべての人がいいというものは建築に限らずありえない。

いま、各地で「住民参加」が始まっているが、建物のある部分をこうしたいといったような非常に小さなことをとりあげて、一応住民の要望を聞いた形になっている。しかし、それ以前の問題として、住民がいまどういうものが欲しいのか、ということの基本構想レベルの“柔らかい”段階で話を聞くべきではないか。

写真右：再春館製薬女子寮（内部）  
 写真上：マルチメディア工房  
 写真下：マルチメディア工房（内部）



難しい問題として、言葉の問題がある。どういうことかという、たとえば図書館とか美術館といった瞬間に、図書館とはこういうもの、それを満たさなければ図書館とは言わないというふうになってしまう。その辺をもう少し柔らかくしていかないと、いま望まれるものと離れたものになってしまう。今までの言葉では求められる用途を示せないことがあることを考える必要がある。

\*資料編参照

もう一つの問題として、中身のプログラムの問題がある。民間の場合は決定権がある人が決めればそれで済みだが、公共の場合は顔の見えない住民を想定してなるべく多くの人が賛成するものにしなければならない。そういう考え方は大事だが、行政が責任をもってこういうものが重要なのではないかといいたような打ち出しも同時に必要なのではないか。クレームがつくことを恐れるあまり、材料が何だとか、デザインはこういうふうが目立ったほうがいいのかといった話に終始して、中身のプログラムはあまり変わらないのではないか。

## フリートーク

■ 建築家が建物を作品として創っていく部分と、施設運営側が運営上の要望を通す部分とのすり合わせで悩むことはありませんか。

施設の使い方とか運営の仕方を聞くことで、別の発想が生まれることがあります。最初にいろいろと議論したほうがいいと思います。難しいと感じるのは、一度プランを出すと、それが前提になってしまうことが多いように感じる点です。いろいろなことを話し合い、どのようなことで建物が出来上がっていったかが、オープンにされていることが重要だと考えます。

■ 設計プロポーザルで、設計の部分と運営の部分をカップリングして提案するという方法を建築家としてどう思われますか。

経験がないのでなんとも言えませんが、たとえば建築家とランドスケープデザイナーが組んで案を出すという方式も現実に実施されておりまして、おもしろいアイデアだと思います。ただ、建築家はプロデューサーを知らないので実現に少し時間がかかるかも知れません。

### ●妹島和世

1981年 日本女子大学大学院修了

1981年 伊東豊雄建築設計事務所 入社

1987年 妹島和世建築設計事務所 設立

現在 日本女子大学 早稲田大学 東京工業大学 非常勤講師

### ●主な作品

「PLATFORM I」(1988年)

「PLATFORM II」(1990年)

「再春館製薬女子寮」(1991年)

「パチンコパーラー I」(1993年)

「パチンコパーラー II」(1993年)

「調布駅北口交番」(1995年)

「パチンコパーラー III」(1996年)

「N町立美術館」(1997年)

### ●受賞

新日本建築協会新人賞 '92

K.F.Brown環太平洋地域文化建築賞

### ●その他の活動

「KAZUYO SEJIMA 12 PROJECTS」展(ギャラリー間)

「KAZUYO SEJIMA 1987→1996」展(A.A.スクール:ロンドン)

「ヴェニス ビエンナーレ」展 参加(ジャルディーニ:ヴェニス)