

## Part-3 ディスクリート

fig.62 :

“ディスクリート”というのは「バラバラだけど、あらゆる組み合わせが可能だ」という数学の概念です。全体もあるし、一人ひとりバラバラであることもあるし、家族で一緒になることもあるし、地域で組むこともあるし、外国の離れた人たちと手を結ぶこともあるだろう、というユートピアみたいな考え方です。



62

### 3-1 原邸 (1974)

fig.63,64 :

これは私の家ですが、家の中にもそれぞれ自分の家があって、広場としての居間みたいなところに出てくるといふ考え方です。“住居に都市を埋蔵する”という方法、“ディスクリート”のコンセプトの出発点です。35年くらい前に建てました。



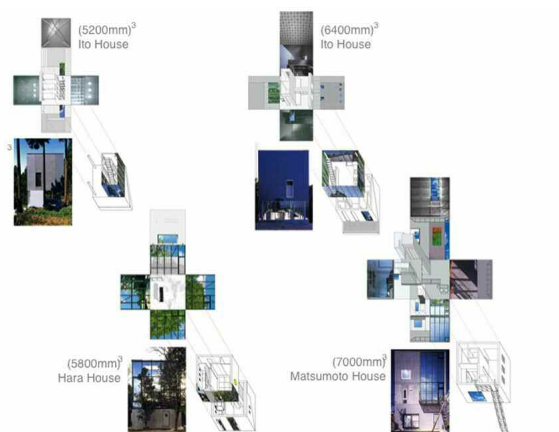
63



64

fig.65 :

社会とは一体どうあるべきかということを考えた時に、“ディスクリートな社会”を目標とすると、それぞれが自立するには、同じ住宅の中でも、全員がそれぞれ建物を持っていないといけないんじゃないかという考えがありました。これは60cmずつの等差数列で寸法を変えてつくった塔状の建物です。



65 For Cube-Houses 1998

For Cube-Houses 1998

### 3-2 伊東邸 (1998)

fig.66 :

例えばここでは2棟ありまして、手前の小さい方が子どもの家、奥の大きい方が両親の家です。1人1軒というわけにはいかないのですが、子どもと親とに分けています。



66

### 3-3 原邸増築 (1998) と松本邸 (1998)

fig.67,68 :

これは2つともタワー状の住宅ですが、全然タイプが違います。左は先程お見せした35年前に建てた自邸に、10年くらい前、娘のアトリエを増築したものです。木造の家に隣接しているので、対比的にガラスカーテンウォールを採用しました。それから右側は姉の家「松本邸」です。姉が、身体が不自由だったので、家庭用のエレベータを軸にプランが構成されています。場所やパターン、構造システムがそれぞれ違います。

これらの住宅は同時に比較検討して設計しましたので、もし“コンピュータソフトの建築家”なら、どのように設計するかを想定しながら作業を進めました。



67

68

### 3-4 城西小学校 (1987)

fig.69 :

それぞれ一つひとつがアトラクターというか、バラバラな、何か小さなランドマークみたいなものを分散的につくろうということなんですが、必ずしも建物でなくても、ボイドでもできるはずですが、現にこれは沖縄につくった小学校ですが、その庭も建物もバラバラに配置しています。

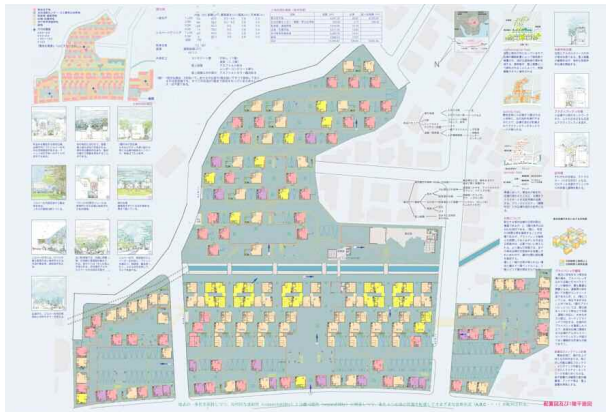


69

### 3-5 Yokosuka (2005)

fig.70~73 :

これは残念ながら、コンペティションで負けてしまった案ですが、横須賀の市民住宅です。それぞれ1軒ずつがタワー状で、部屋はとんでもない組み合わせにすることができます。つまり、1軒の家が必ずしもまとまっているのではなく、居間が全く別のところにあったりします。「南側の道に面した所が良い…、南側に家がほしい…、リビングルームはぜひ、南側に…」ということになると、話し合いでそうなります(笑)。無理と言えば無理な話です(笑)。日本ではそんなことできない。だけどひとつの理念としてはあり得ると思います。



72



70



71



73

### 3-6 京都駅ビル (1997)

fig.74,75,76 :

“ディスクリート”というのは、実際にはなかなか難しいんですが、例えば京都駅ではアトラクターを全体にばらまいて、それで賑わいが発生するように考えました。要するに都市というのは、非常に魅力的なアトラクターが分散していて、それに行き着くためにいろんな道筋を通る、いわば“遊園地”みたいにつくらないといけないんじゃないかと思って、ここでは大階段をつくりました。

それとここには伊勢丹が入っているんですが、デパートというのは普通1階が一番重要で、次に地下1階と2階、せいぜいそのぐらいで勝負が決まります。ところが、ここは1階が駅なので、ほとんど出入口しかありません。地下1階は店舗面積がありますが、2階は線路の上ですからありません。どうしたらいいか考えて、僕は「エスカレータをつかって、人が下からではなく

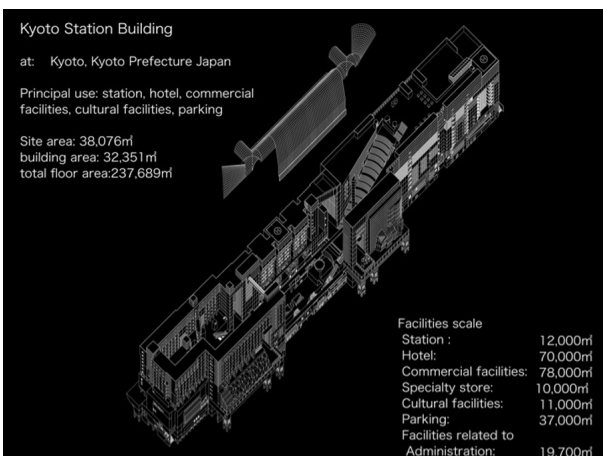


74

て、上から来るような仕組みに変えたらどうか」と考えたんです。伊勢丹は今、ここでものすごく売り上げていますが、当初はこの提案に大反対されました。だけど、すでに国際コンペでは勝ってるし、しかし反対の住民運動はあるという、ガチャガチャのさなかで、「ここは絶対に人が上から来るようにすべきだ。下からは上がっていかない」と説得して、渋々、了解してもらいました。ところがオープンしたら、人が上からばーっと流れてきたんです。エスカレータは、階段と同じように斜めに吹抜けを貫通しているわけです。だから、人が来ると何だか分からずにこのエスカレータに乗って上まで行って、そのエスカレータで全体を見ながら下りてくる。これは建築的に言うと、実はものすごいムダが多いのです。ムダというのは、防火区画やタテ穴区画が2重で、どうしようもないくらい複雑なんだけど、賑わいを優先して考えました。もっと大変なのは、何百億もかけてやって、それで客が来なかったら二度と設計させてもらえません。幸いにしてもものすごい人が来ましたが、一方で、周りの地域の商店街の集客が厳しいという問題が浮上しているみたいです。いかに街の中にうまく魅力のあるものを置くかが、ディスクリートのもう一つの問題でもあります。

fig.77,78 :

こういう所に、こういうアトラクターを置く、ということを示した絵です。



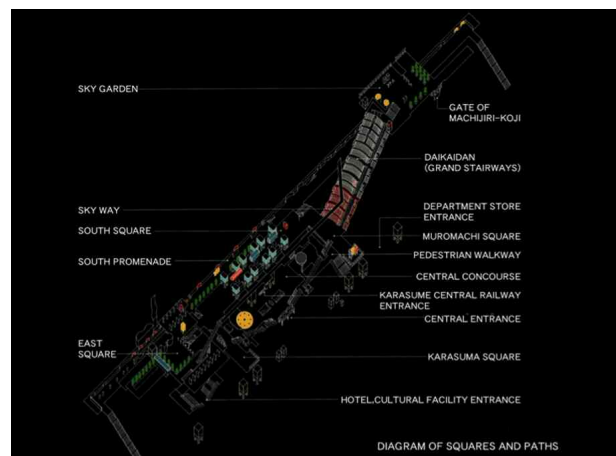
77



75



76



78

fig.79,80 :

目標になるものをいろいろと分散させて、経路をさまざまにつくります。ですから通常の都市の道よりも立体的につくり上げています。



79



80

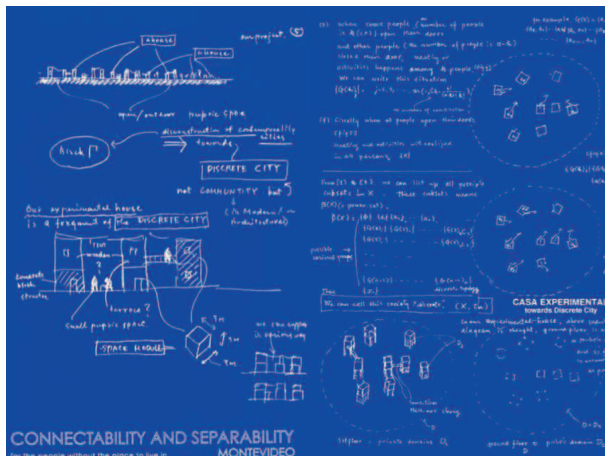
### 3-7 セルフビルド

fig.81,82 :

住宅にまた戻りますが、南米で学生たちとディスクリートの住宅をつくりました。理由はいろいろとありますが、日本と違って南米はすごい格差社会で、昔の日本の差別のある地域のような生活をしている人たちが、不法占拠の人たちがいっぱいいます。その人たちが放っておいていいのかという問題から住宅をつくりました。まあ、日本でも放っておいていいのかという問題はいっぱいありますが…。

南米ウルグアイの首都モンテビデオというところは、日本と地球の正反対、僕らの足の向こう側にあります。そことにかく交流できるかを個人的に実験してみようと思って、向こうの人たちと仲良くしながら、学生たちが自分たちで住宅をつくるというボランティア活動をやっているわけです。それをディスクリートの概念でやりました。

毎年、モンテビデオで国際セミナーが行われるんですが、学生たちとだんだん親しくなって、普通のワークショップをプレゼンテーションするのでは面白くないから、「今年はダブルB級ぐらいの映画をつくろう」ということになりました。もう一方では、ファッションショーをやることにしました。普通の大学の教育だと、製図の課題を提出して、その講評…となりますが、こういう表現方法もあるんですね。昔のパウハウスとかでは盛んにやっていたと思いますが、消えてしまっているの、それをちょっとやってみました。発表まで2週間しかなかったんです。映画をつくるのは大変でしたが、学生ばかりではなく若い建築家も集まってき



81

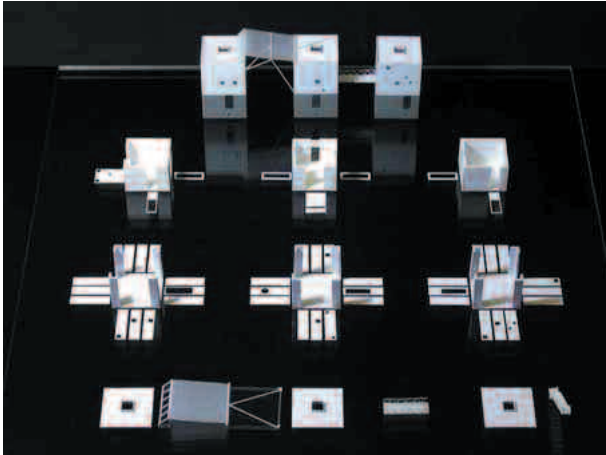


82

て、「こいつはハンサムだから俳優をさせよう」とか「お前はカメラ」とかって一瞬にしているいろんなことを決めながら、それでも結構つくるんです。楽しみながらやる教育です。

fig.83,84 :

これはセルフビルドの実験住宅のシステムです。



■83 Model of Experimental Houses



■84

fig.85~88 :

それで、こういう実験住宅をつくりました。左がモンテビデオで、右がアルゼンチンのコルドバ、その2つの町でやりました。次に、ブラジルでやろうとして失敗して、今度はボリビアでやろうとしています。



■85 Casa Experimental MONTEVIDEO 2003-04



■86 Casa Experimental CORDOBA 2004-05



■87



■88

fig.89~94 :

つくっているところです。これも左がモンテビデオで、右がアルゼンチンのコルドバです。子ども棟の3階にテントの部屋をつくりました。高い所は学生では危険なので、テント会社の人たちに設置してもらいました。とにかく簡単に出来るんです。日本でもやりたいと思っています。



■89



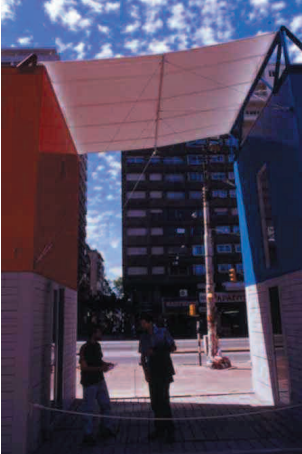
■90



■91



■92



■93



■94

■ fig.95,96 :

ボリビアです。ここは帽子をかぶらないと紫外線でやられてしまいます。標高4,000mくらいなので、富士山の頂上くらいにある都市です。大体、風景からしてディスクリートですよ（笑）。つくらなくても出来るじゃないかという感じもします。



■95 The 3rd Experimental House in La Paz 2008

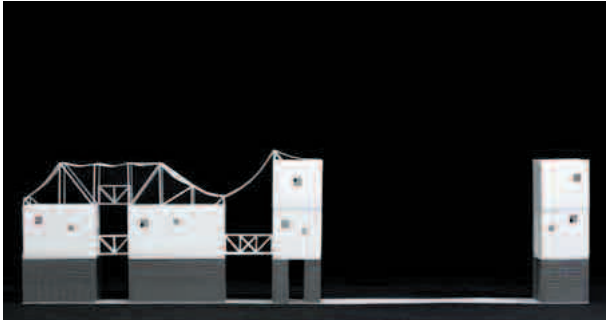


■96

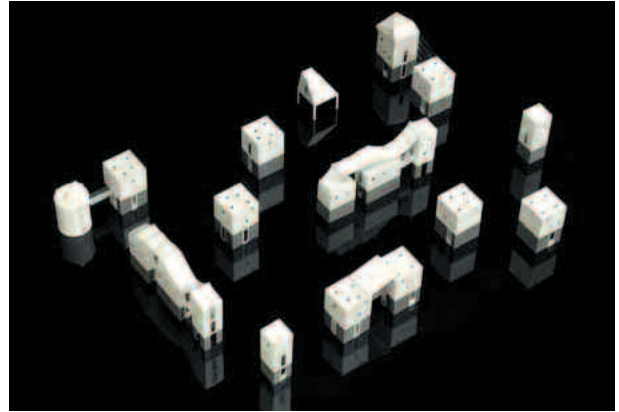


## fig.97~108 :

街中に建ててみたり、札幌ドームのような中に入れたり、さっきお見せした中国の駅のシェルターの中に建てたり、街はある程度つくれます。ボリビアの首都ラパスのいろいろな敷地に実験住宅を置いてみて、状態をシミュレートしてみます。これは大変面白い作業でもありますので、いずれ本格的に展開してみたいと考えています。実際に建てなくても、コンピュータがある限り、都市は出来るという話です。



■97 Model of Experimental Houses in La Paz



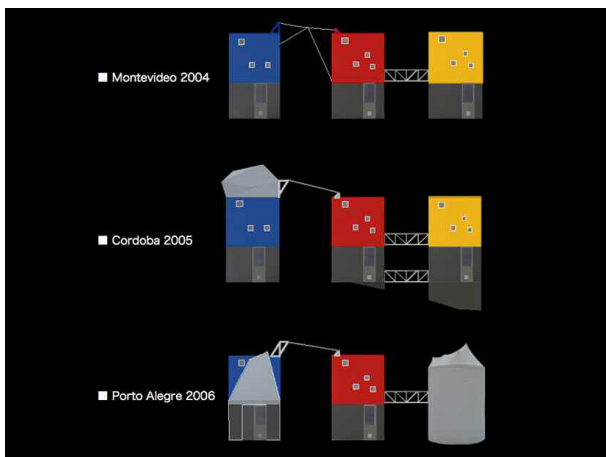
■98



■99



■100



■101



■102



■103 Collage of Experimental Houses



■104



■105



■106



■107



■108

## Part-4 様相

fig.109 :

“様相”は話し出したらきりが無いほどいろいろあるんですが、雰囲気や気配のようなものであって、それがいろいろと変わる建築をつくっていきたいと思っています。変わると言っても、部品が取り替えられるとかではなく、“自然が変化するんだから、その変化に応じて建築も変化するはずである”という考え方です。



109

### 4-1 田崎美術館 (1986)

fig.110,111,112 :

これは軽井沢に昔つくった「田崎美術館」です。外にも中にも、同じ形のものをつくって合成しています。



110



111



112

fig.113 :

視覚的な効果として、次のページの写真のように境界が非常に怪しくなったり、現実と映り込みによる映像と、それから実際に見えるものを組み合わせて風景をつくっています。



113

## 4-2 ヤマトインターナショナル (1986)

fig.114,115,116 :

多層の反射を使って変化を求めています。ディテールが変化することによって、刻々と風景が変わっていく。二度と同じ風景を見ることはない。一期一会的なものの考え方、僕は、そういうのが良いと思っているんですね。右下の写真のように、火事みたいに輝くこともあります。



114



115

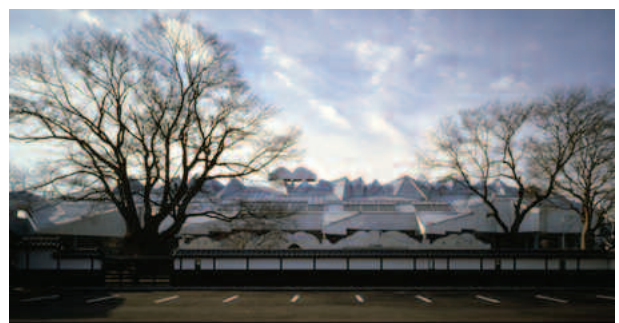


116

## 4-3 飯田市美術博物館 (1988)

fig.117,118,119 :

これは、僕が育った飯田市の美術博物館ですが、ここでも同じようなことをやっています。



117



■ 118



■ 119

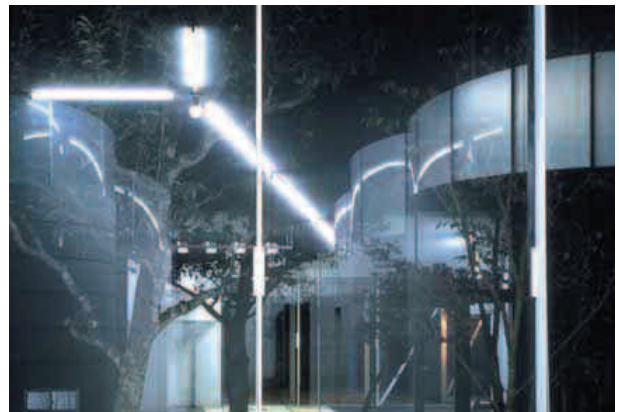
#### 4-4 折本邸 (2002)

■ ■ ■ fig.120,121 :

これは最近建った住宅、折本さんの家です。この隣に大江（健三郎）さんの出た中学校があります。3重にガラスを使っていて、映り込みによる効果をねらっています。



■ 120



■ 121

#### 4-5 しもきた克雪ドーム (2005)

■ ■ ■ fig.122 :

これはものすごく苦労して大成（建設）の人たちと作りしました。写真は閉じた状態のものしかありませんが、実はドームには上の方に2段にわたって小さな孔があいてるんです。冬は閉じていますが、夏は空気を下から入れて上の孔から出しているんです。孔をテントにあけるといのは、相当難しいことなんです、技術的に。



■ 122

fig.123,124 :

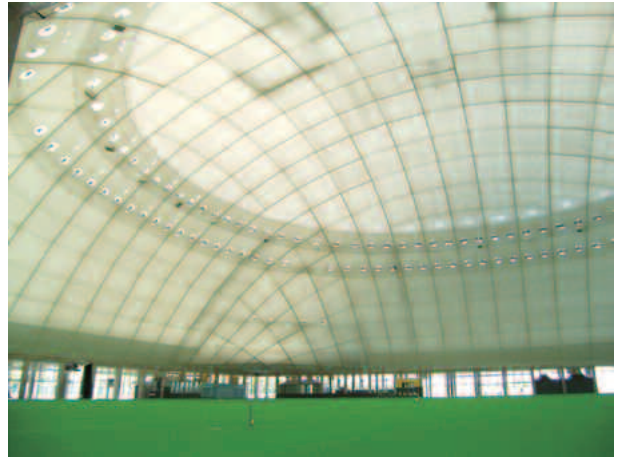
上は普通の写真で、下は僕が撮った写真です。プールからの風景なんですが、これはつくられた風景なんです。ちょっとだけ自慢させてもらいたいと思うんですけど… (笑)。左の方の真ん中より下にテントが見えますが、これはこの向こう側に本当にあるんです、だから実像。それで、その下の空は虚像なんです。ガラスが3枚、間にあって風景が出来ているわけですけども…。さらに1番下のエレメントは、向こう側のガラスに映ったものが、またもう一回映っている、そういう効果なんです。

僕はそういうことを建築でやろうとしました。例えば、美術館で2人の人が歩いていて、1人の人は「中庭に木がありますね、良い庭ですね」と言う。すると隣の人は「そうですね」と返す。左側を歩いている人は木が3本しか見えていないのに、ところが右側を歩いている人は5本見えている。つまり、ちょっとした位置の差で見える風景がそれぞれ違うのに、同じ体験をしたと思っている。そういうことを表現する建築が“様相論的”ということなんです。こういう風景が公共建築の中でできると非常に面白いんじゃないかと思います。

#### 4-6 札幌ドーム (2001)

fig.125,126,127 :

「札幌ドーム」です。たまたまサッカーのワールドカップをやるということで、こういう建物を設計させていただきました。野球場と一緒になっています。



123



124



125



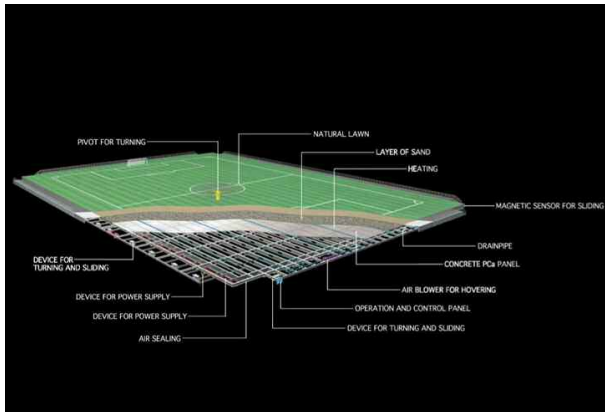
126



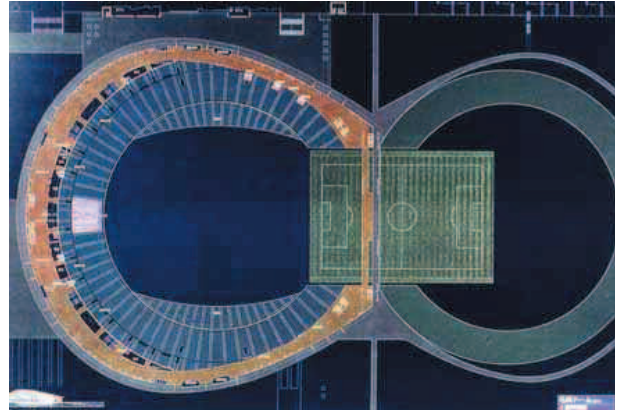
127

fig.128~132

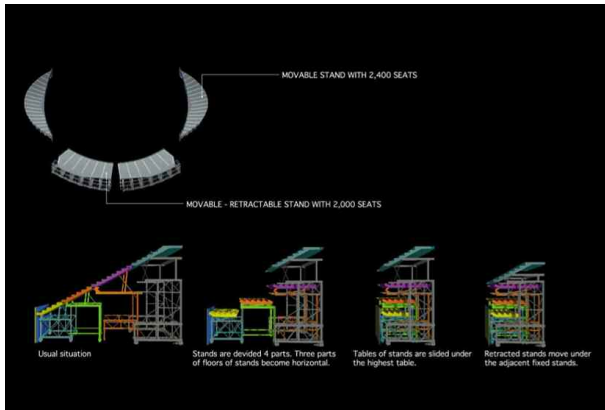
こういうサッカーグラウンドを持っていることは皆さんご存じですね。外国でレクチャーをやると、「やっぱり日本の技術はさすがだ」と、いつもものすごく驚かれます。



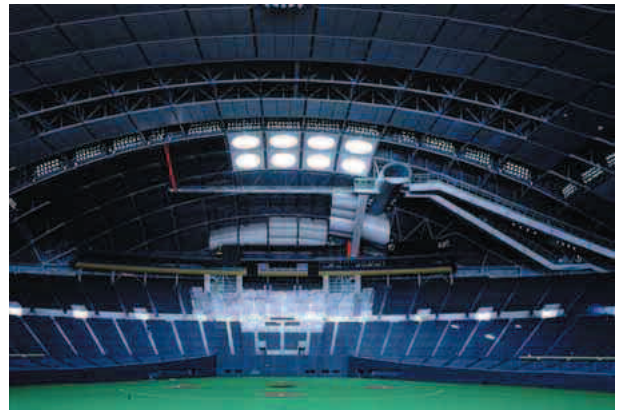
128



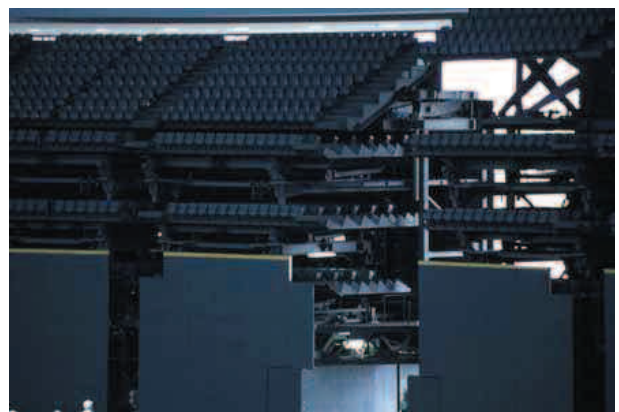
129



130



131



132

## fig.133,134 :

“様相”とは様態（モード）の変化、移り変わりを言います。札幌ドームは、主として野球モード⇄サッカーモードのモード転換がありましたので、様相がモード・チェンジであることを分かりやすく説明できたと思います。モード・チェンジを支えるのが、空気で浮かせて動かすサッカーフィールドや、8,000席ほどの可動席だったりしますが、これらの動きには皆さん楽しんでいただけたと思います。機械が動くのが非常に面白いんです。



■133



■134

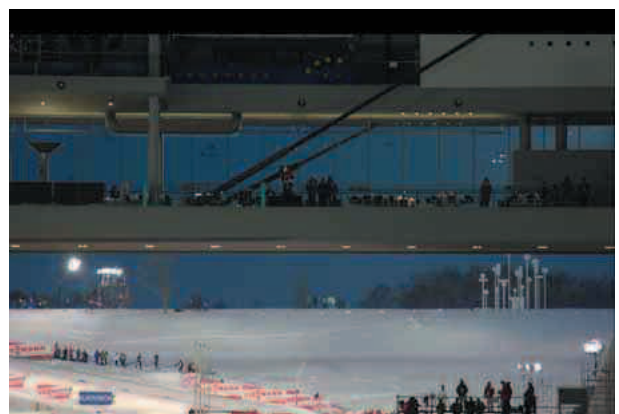
## fig.135,136 :

外と中とをうまく使えるようにと思って設計したんです。なかなか現実には難しいと思ったんですが、例えば、雪を中に運んでノルディックスキー世界選手権大会もここで開催しました。外へ伸びているスペースを使って、最近はこの中で自動車のラリーもやりました。つまり、僕らが設定していたよりもはるかに使い手たちが考案して実践しているという、大変ありがたい例なんです。

私は、この40年間、住宅のような小さな建築から、梅田スカイビル、京都駅ビル、札幌ドームなどの大きな建築に至るまで、幾何学的な目標のもとに実現してきました。また、実現されなかった建築や目標自体を示すプレゼンテーションも数多くあります。こうした具体例を図示して、直感的に理解した幾何学的目標を分かりやすく説明したつもりですが、ご理解いただけただしょうか。それでは今日の講義はこれで終わります。



■135 FIS Nordic World Ski Championships Sapporo 2007



■136



## ■写真提供（番号はfig.ナンバー）

相原 功 15、16、17、64、115

石黒 守 75

大橋富夫 22、46、47、67、68、69、76、80、87、110、114、117、  
118、120、121、131～134

藤塚光政 18

村井 修 6、7、40

三島 勲 19

山田脩二 10、42、63

(50音順)