

海と

of Seas

自然と

and Nature

建築と

and Architecture

長谷川逸子

Itsuko Hasegawa



10/21
11

はじめに

菊竹事務所時代も篠原研究室のときも鉛筆でたくさんスケッチをしていたので、帰りはいつも手が鉛筆の粉で真っ黒だった。気づいて恥ずかしく、途中下車してよく手を洗った。山梨のフルーツミュージアムを設計するとき、いろいろな楕円形を組み合わせて種のような新しい形をつくりたいと考え、事務所に本格的にコンピューターを入れた。コンピューター操作が上達してゆくとスタッフはコンピューターでイメージをつくるようになる。イメージが人間の手から離れてゆくような感じがして、人の振る舞いや生活のマナー、衣食住のディテールまで変えていってしまうのではないのだろうかと気をもんできた。それから随分時間が経ったいま、コンピューターは多様な形態を自在に生み出すことが可能になっている。コンピューターを通してつくり出されるアルゴリズム建築は、もはや施工方法の裏づけを伴わないほどの非線形で複雑なフォームをまとっている。先日、アトリエの図書室を片づけていたら、私が建築づくりをスタートさせた40年前の小住宅のスケッチブックと模型が、突然、目の前に飛び出してきた。それらのスケッチを

眺めていると、ひとりでコツコツつくっていた頃からコンピューターで設計する現在まで、建築についての私の基本的な立ち位置は変わっていないことに気づかされた。私は、敷地を見に行ったときに、頭に浮かんだイメージを数秒でスケッチしたり、メモを取ったりする。丁寧に描くと、とっさのイメージから遠のくからだ。コンペは私のイージーなこのスケッチから始まる。スタッフから批判され、時には壊され、コラボレーションを繰り返し、次第にリアルにしてゆく。みんなの前で描いたものや設計中のスケッチはスタッフに渡してしまうから見当たらない。多分処分されてしまったのだろう。手を動かすということ、スケッチするということが、私にとっては思考することと同義であり、プログラムを読みなおすことにつながっている。私の手が変わり自在にフォルムを生み出し、私は手を通してハードもソフトもこなしてきた。私はスケッチをすることで、非線形で不定型な自然なものや見えない形まであぶり出し、自然そのもののような建築も生み出せると信じてやってきた。

コンピューターは私の手以上に情報をこなし、新しい形を生み出してゆくだろう。しかし、コンピューターには人の手を通すことで感じられるきめの細かさが不足していると思う。人の描くスケッチはアトランダムで豊かな情報を内包するもので、スケッチがコンピューターより劣るとは言えない。ここに私のスケッチが集められて本をつくってくださるといふ。スケッチは山ほどしてきたものの、手元に残っているのはわずか。あまり大切に思われなかったものばかり残っているような気がしないでもない。それでも、手元に残ったスケッチから私が考えてきた建築の一片でも知ってもらえるのはありがたいことだと思い、恥ずかしいと思いつつもこのスケッチ集をつくることにした。このスケッチ集を見て、建築を学ぶ学生たちが建築とは何かを改めて考え、設計することがもっと楽しいことになり、建築に積極的に向き合うきっかけになることを願って、出版してもらうことにした。

Introduction

I frequently made pencil sketches during my days at Kikutake Architects and Shinohara Laboratory, so when going home, I always had pencil lead smudged on my hands. Seeing it and feeling embarrassed, I would hop off the train midway and carefully wash it off.

When designing Yamanashi Fruit Garden, I introduced computers in my office, in earnest, for I was clustering ovoid shapes of all kinds and trying to create new seed-like forms. As my staff obtained competence in computer operation, they began to create images by computer. For my part, I sensed their images were drifting too far from the human hand and began to worry that computers might alter people's behavior and lifestyle, and even aspects of their food, clothing, and shelter. Time passed, and today, computers can freely create forms of every kind. Computer-generated algorithm architecture is realizing non-linear forms so complex they no longer reflect construction methods.

When straightening up the studio library, the other day, some sketchbooks and models for some small houses at the start of my career, forty years ago, appeared in front of me. Seeing the sketches,

I realized that, through all this time—from my plodding solo architect days to now, when I design by computer—my basic approach has never really changed.

When going to see a site, I quickly in a few seconds sketch the images that come to mind and jot down notes. I do so because, if I take time to draw carefully, those spontaneous images will escape me. A design competition begins with these easy sketches of mine. I then take my initial image to staff and hear their criticism and, in some cases, let them destroy it, and give my image reality in collaboration with staff. The pictures I draw in front of staff and the sketches I make in the design process I always give to staff, so I can no longer find them now. They were probably simply tossed away.

In my case, moving the hand and sketching are actions synonymous with thinking that enable a closer reading of the program. My hand fluidly improvises form, and has long given me command over both the physical and non-physical aspects of architecture. When sketching, I can produce free non-linear natural forms, even invisible forms, and I have always felt able to create architecture that

is like nature itself.

Computers command more information than my hand does, and they will likely go on enabling new forms. Still, I think a computer is no match for the fine detail of a hand-drawn image. The sketches people draw abound with rich, random information. Sketching is in no way inferior to computer rendering. They would create a book compiling all my sketches, I was told. I have produced a veritable mountain of sketches in my time, but very few remain. Sometimes, I think the sketches remaining are those of the least value. Still, I thought it would be good if, through these remaining sketches, we could give people a glimpse into my thinking processes when I create architecture. And so, with some embarrassment, I agreed to produce this sketch collection.

I am publishing this book with the hope that students of architecture, on seeing these sketches, will feel moved to stop and think again about what architecture really is. If they can do so, then designing will be more fun, and they will approach architecture actively, with enthusiasm.

目次

- 002 はじめに
- 006 掲載作品一覧

第1章 建築：9つの物語

- 008 種たちの物語 山梨フルーツミュージアム
- 018 浮島の物語 新潟市民芸術文化会館
- 032 雲の物語 珠洲市多目的ホール
- 040 反転の物語 月見の里学友館
- 052 丘の上の船の物語 大島町絵本館
- 060 海の世界 不知火病院ストレス・ケア・センター
- 066 多島海の世界 ふれあいエスプ塩竈
- 070 ブリッジと幔幕の物語 すみだ生涯学習センター
- 080 原っぱの世界 藤沢市湘南台文化センター

第2章 スケッチ帳から

- 088 長い距離とガランドウ
- 090 焼津の住宅1
- 092 緑ヶ丘の住宅
- 094 鴨居の住宅
- 096 柿生の住宅
- 098 焼津の住宅2

- 102 松山の建築から
- 104 徳丸小児科
- 106 松山・桑原の住宅
- 108 AONOビル

第3章 都市へ

- 112 連続する小屋根の風景と中庭
- 114 NCハウス
- 115 眉山ホール
- 115 熊本の住宅

- 116 膜と中庭でつなぐ都市と自然
- 118 富ヶ谷のアトリエ
- 119 練馬の住宅
- 120 東玉川の住宅

- 122 新しい公共性を求めて
- 124 ミウラート・ヴィレッジ
- 126 パチンコ・サーカス
- 127 静岡大成中学校・高等学校

- 128 身体に快適な空間
- 130 小豆島の住宅
- 131 T-HOUSE

- 132 過密快適
- 134 幡ヶ谷のアパート
- 135 太田市営石原団地コンペ案
- 136 長野市今井ニュータウン
- 137 茨城県常滑川アパート
- 138 オレンジ・フラット
- 139 四の坂タウンハウス

第4章 都市のきのこ

- 142 詩的装置から都市のきのこへ
- 144 STMハウス
- 145 横浜MM21グランモールコンペ案
- 146 世界デザイン博覧会インテリア館
- 147 名古屋モード学園ビルコンペ案

- 148 都市のきのこ
- 150 スtockホルム市立図書館増築コンペ案
- 151 西新宿プロジェクト
- 152 イッシー・プロジェクト
- 154 無錫集合住宅プロジェクト
- 156 上海オフィスプロジェクト
- 157 上海オフィスコンペ案

- 158 楽しさの哲学 六反田千恵
- 159 おわりに

Contents

003	Introduction
006	List of Works

Chapter One	Chapter Two	Chapter Three	Chapter Four
Architecture: Nine Tales	From My Sketchbook	Next, the City	Urban Mushrooms
008 A Tale of Seeds Yamanashi Fruit Garden, Yamanashi	089 A Long Distance and <i>Garando</i> ("Empty Space")	113 Successive Small Roofs and a Court	143 From a Poetic Machine to Urban Mushrooms
018 A Tale of Floating Islands Niigata Performing Arts Center, Niigata	090 House 1 at Yaizu, Shizuoka	114 NC House, Tokyo	144 S.T.M House, Tokyo
032 A Tale of Clouds Suzu Performing Arts Center, Ishikawa	092 House at Midorigaoka, Tokyo	115 Bizan Hall, Shizuoka	145 MM21 Competition Project, Kanagawa
040 A Tale of Reversal Fukuroi Workshop Center, Shizuoka	094 House at Kamoi, Tokyo	115 House at Kumamoto, Kumamoto	146 Nagoya Design Expo, Interior Pavilion, Aichi
052 A Tale of a Ship on a Hill Oshima-machi Picture Book Museum, Toyama	096 House at Kakio, Tokyo	117 Connecting City and Nature with Membrane and Court	147 Nagoya Mode Gakuen Building Competition Project, Aichi
060 A Tale of the Sea Shiranui Hospital Stress Care Center, Fukuoka	098 House 2 at Yaizu, Shizuoka	118 ST House, Tokyo	149 Urban Mushrooms
066 A Tale of an Archipelago Shiogama Lifelong Learning Center, Miyagi	103 Some Matsuyama Architecture	119 House at Nerima, Tokyo	150 Stockholm City Library Competition Project in Sweden
070 A Tale of a Bridge and a Screen Sumida Culture Factory, Tokyo	104 Tokumaru Children's Clinic, Ehime	120 House at East Tamagawa, Tokyo	151 Nishi-Shinjuku Competition Project, Tokyo
080 A Tale of an Open Field Shonandai Cultural Center, Kanagawa	106 House at Kuwahara, Matsuyama, Ehime	123 Toward a New Publicness	152 Issy Project in France
	108 AONO Building, Ehime	124 Miurart Village, Ehime	154 Jiangyin Housing Project, Koshosho in China
		126 Pachinko Circus	156 711 Yishan Road Project, Shanghai in China
		127 Taisei Junior High and High School, Shizuoka	157 Shanghai Giden Office Competition Project in China
		129 Spaces for Physical Comfort and Well-being	158 A Philosophy of Fun Chie Rokutanda
		130 House at Shodoshima, Kagawa	159 Conclusion
		131 T House, Mie	
		133 Crowded and Comfortable	
		134 SNT House, Tokyo	
		135 Ishihara Public Housing Competition Project, Gunma	
		136 Imai New Town Public Housing, Nagano	
		137 Namekawa Public Housing, Ibaraki	
		138 Orange Flat, Miyagi	
		139 Town House in Yonnosaka, Tokyo	

種たちの物語
山梨フルーツミュージアム

ひろびろとした原っぱで、青々とした大木が1本、そよ風にゆったりと身を任せていた。

そこへ、フルーツの種たちが、はるかかなたから風に乗れ、この原っぱに舞い降りた。

種たちは土と光と雨で目覚め、大きくなり、ももやぶどう、レモンやりんご、なしやいろいろなフルーツがこの地で豊かに育った。

フルーツの甘酸っぱい香りに誘われて、虫や鳥が集まり、人々が集い、豊かな自然の恵みをみんなに分け合い、味わった。

大木の緑陰とフルーツの香りの中でみんな幸せをかみしめた。

山梨フルーツミュージアムの設計は、自然に浮かんだこんな物語から始まった。美しい環境づくりはいまも続いている。

A Tale of Seeds
Yamanashi Fruit Garden, Yamanashi

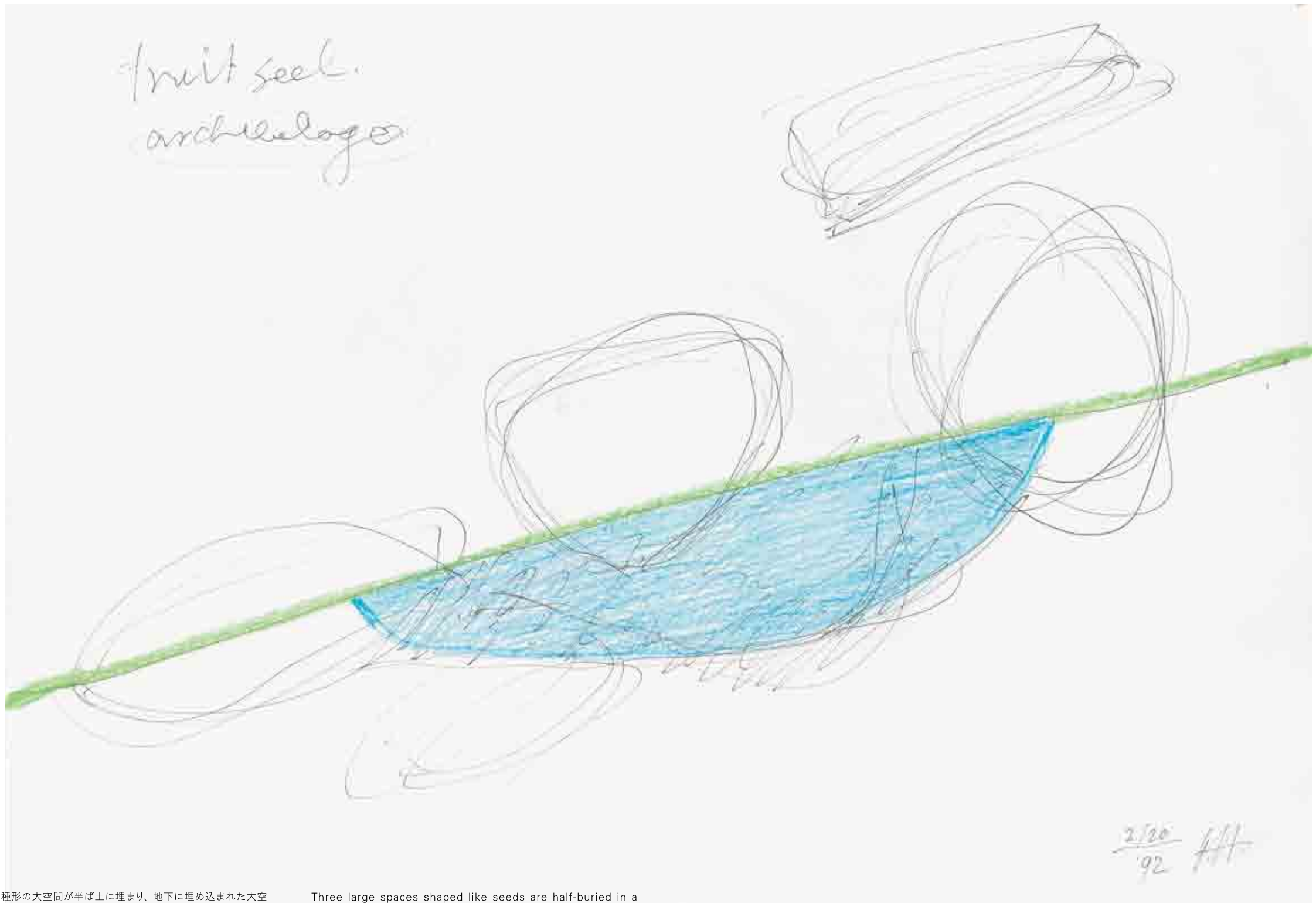
On a broad open field stood a large, verdant tree, its branches swaying under gentle breezes.

Seeds of fruit, carried from afar on winds, glided down onto the field. Awakened by soil, light, and rain, the seeds grew and fruit appeared abundantly in many varieties on the land—peaches, grapes, lemons, apples, and pears.

Drawn by the sweet-sour fragrance of the fruit, insects and birds gathered, people gathered, and all shared in and enjoyed the rich bounty of nature. In the shade of the great tree, amid the fragrance of fruit, they knew happiness.

My design for Yamanashi Fruit Garden arose from this tale, which came naturally to mind. The creation of a beautiful environment there continues, even now.

fruit seed
archipelago



斜面に3つの種形の大空間が半ば土に埋まり、地下に埋め込まれた大空間には、飛来したフルーツの遺伝子が蓄えられる。

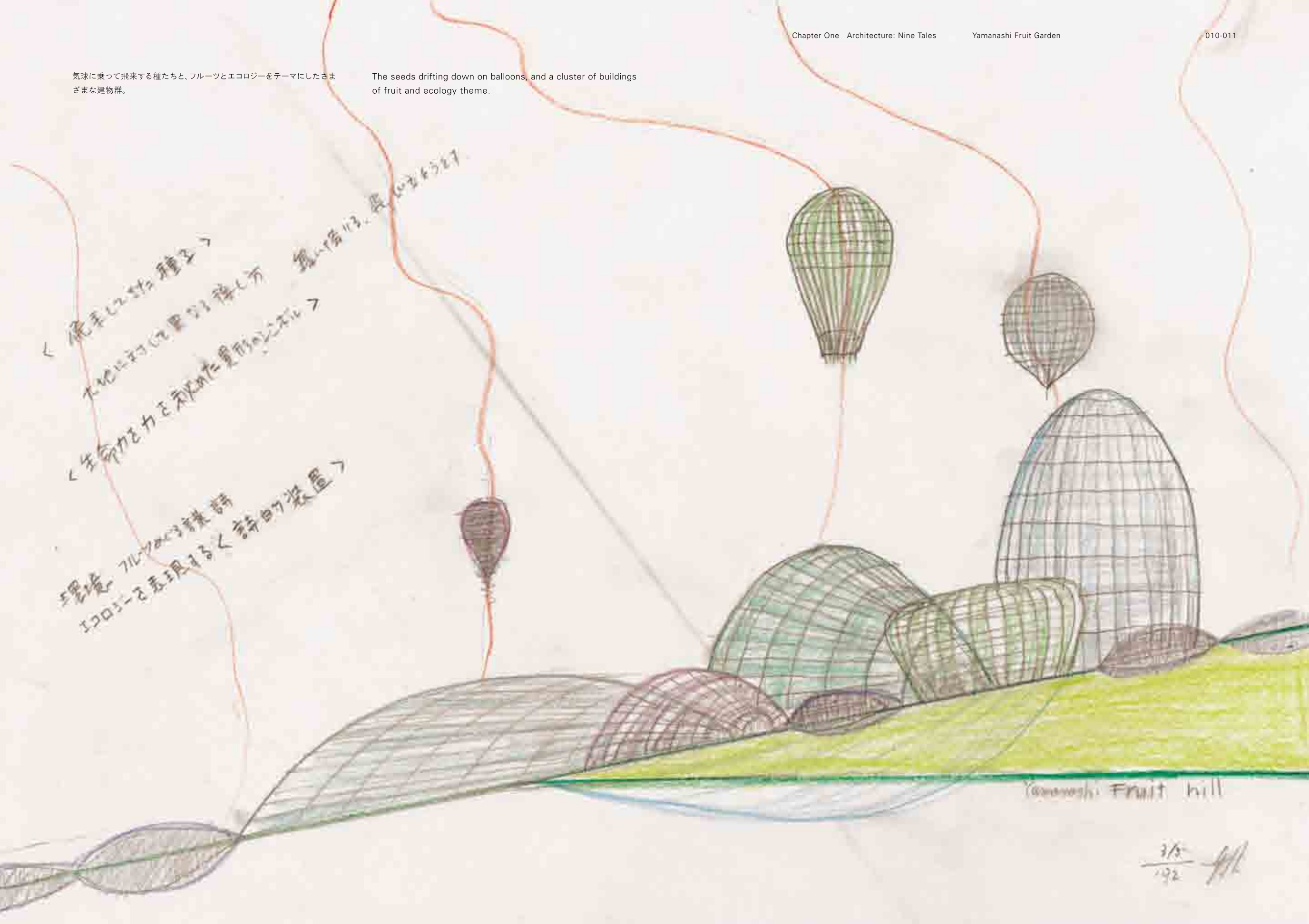
Three large spaces shaped like seeds are half-buried in a slope. In a large space underground, the genes of all the fruit carried here by the wind are kept in reserve.

気球に乗って飛来する種たちと、フルーツとエコロジーをテーマにしたさまざまな建物群。

The seeds drifting down on balloons, and a cluster of buildings of fruit and ecology theme.

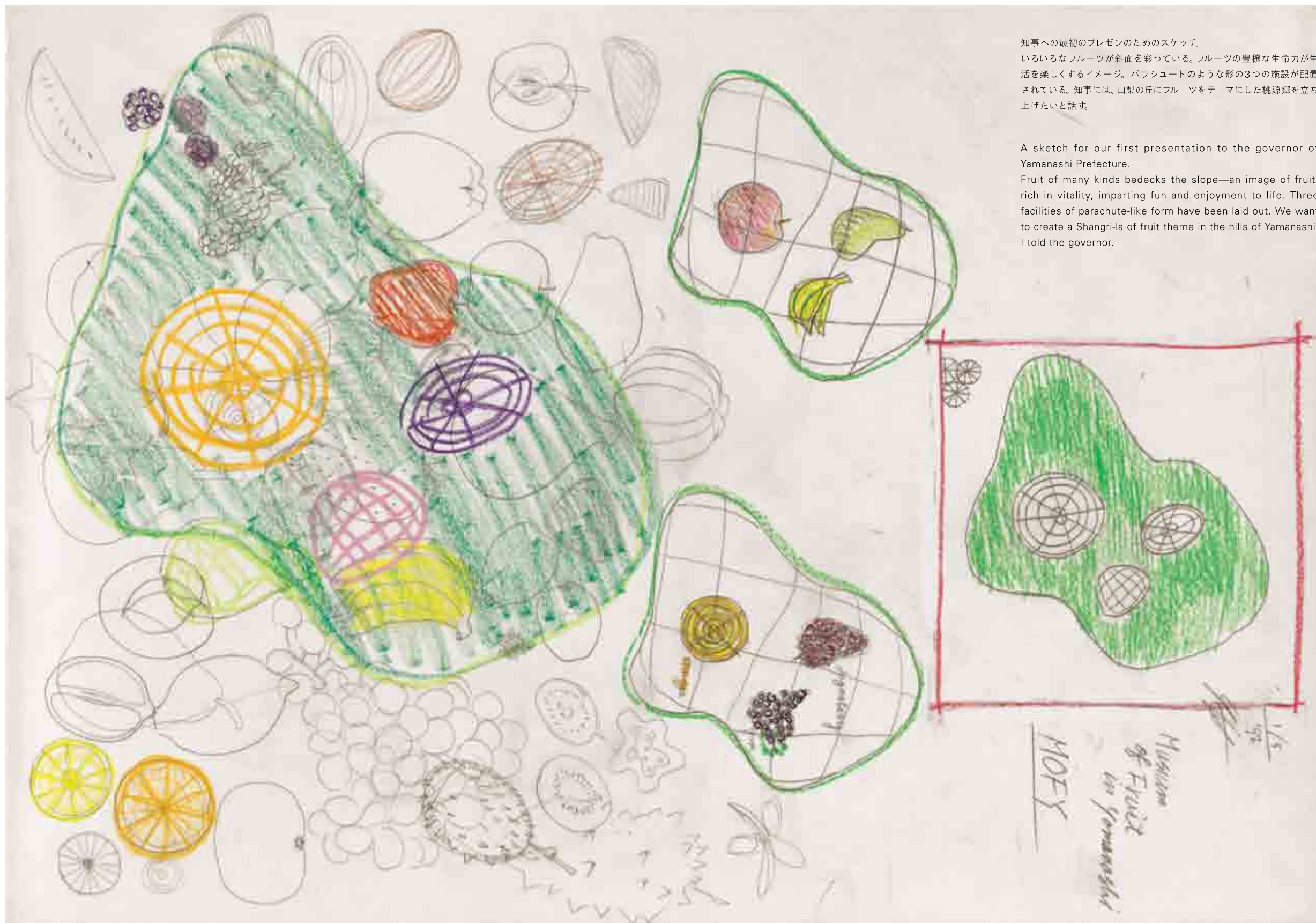
< 飛来した種子 >
 大地に降りる種たち 籠に落ちる果
 < 生命力を宿した果の形 >

環境 フルーツ園
 エコロジーを表現する < 詩的装置 >



Yamanashi Fruit Hill

3/8
 192



知事への最初のプレゼンのためのスケッチ。
いろいろなフルーツが斜面を彩っている。フルーツの豊穡な生命力が生活を楽しむイメージ。パラシュートのような形の3つの施設が配置されている。知事には、山梨の丘にフルーツをテーマにした桃源郷を立ち上げたいと話す。

A sketch for our first presentation to the governor of Yamanashi Prefecture.

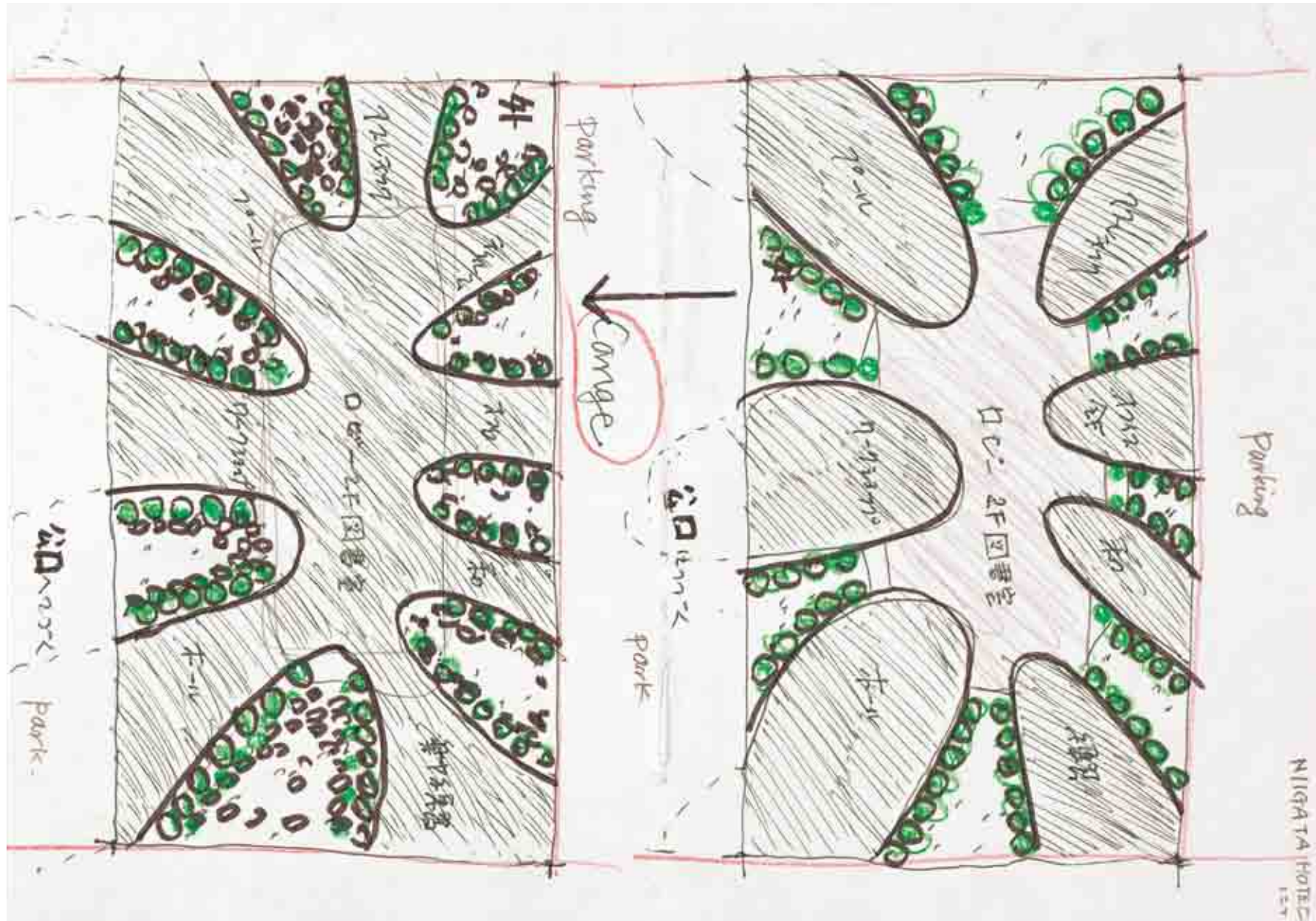
Fruit of many kinds bedecks the slope—an image of fruit, rich in vitality, imparting fun and enjoyment to life. Three facilities of parachute-like form have been laid out. We want to create a Shangri-la of fruit theme in the hills of Yamanashi, I told the governor.

ランドスケープデザイン。
四方八方にブリッジのネットワークが延びている。

Landscape design.
A network of bridges extending in all directions.

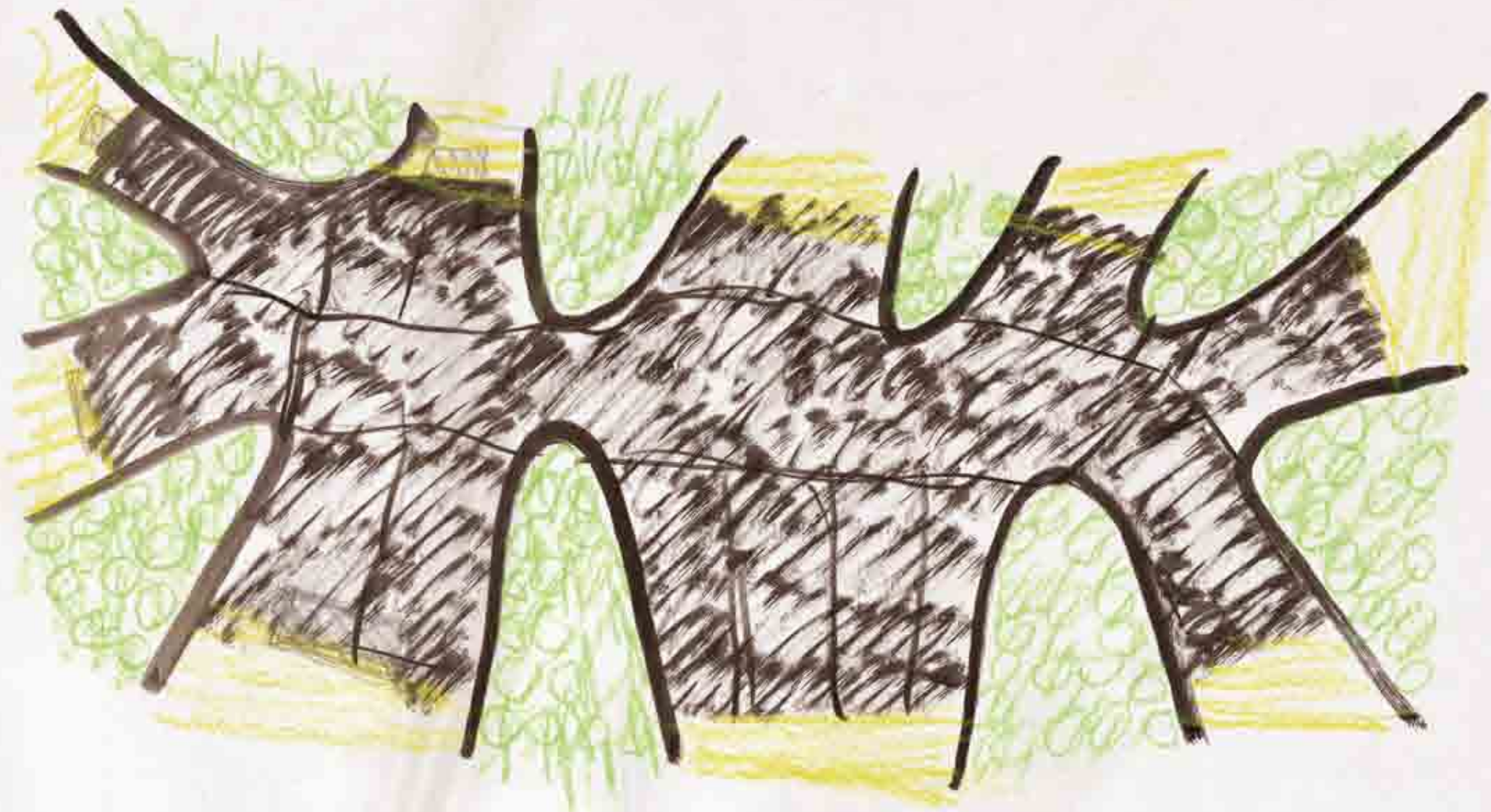






仕事で移動中に描いたスケッチ。
アーキペラゴ形からアメーバ形への大転換が起こった。

The sketch I drew when en route somewhere. My concept
was transformed—from an archipelago to an amoeba.



3/24/98
[Signature]

平面のスケッチ。
島の間をつなぎ空間を拡大して行って、ここにいろいろな機能を置くと、
機能どうしが有機的につながってくる。

A plan sketch. I have enlarged the interim space among the
islands and placed the functions in it, with result that the
functions find organic interconnectivity.

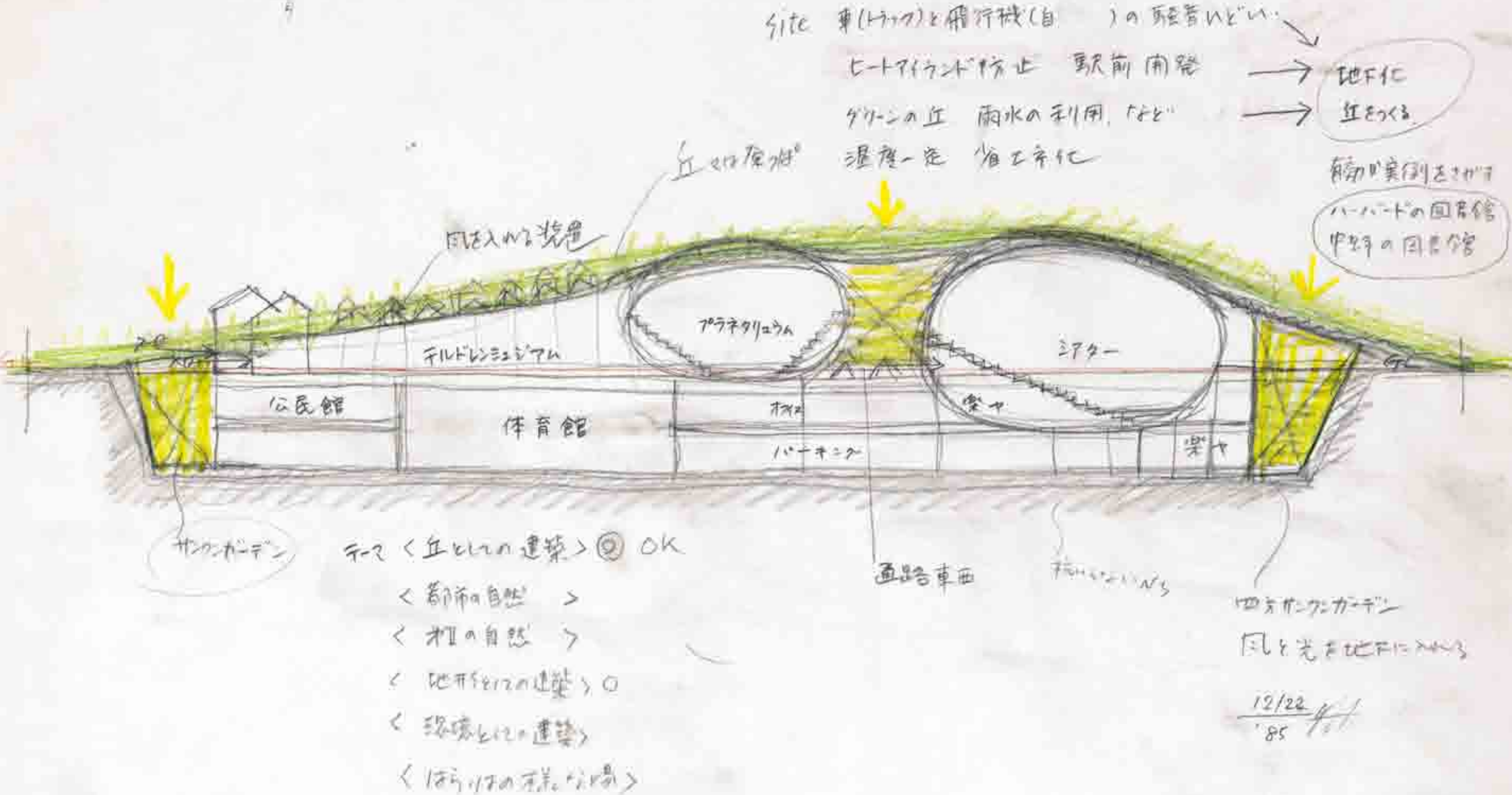
NO 1

コンペで求められているシアター、プラネタリウム、体育館、公民館、子供館などの複合施設をすべて土の中に埋め、地上は原っぱのままにするという案。建築ではなく、生活の場をつくる、というコンセプトである。それは、「丘としての建築」「第二の自然」「環境としての建築」「原っぱのような場」などと表現されている。

また、施設を地中につくることのメリットとして、車や飛行機の騒音防止、ヒートアイランド現象への対処、室内温度の一定化、雨水の利用、省エネ化など、現在盛んに議論されていることが、27年前に先取りされ、明記されている。

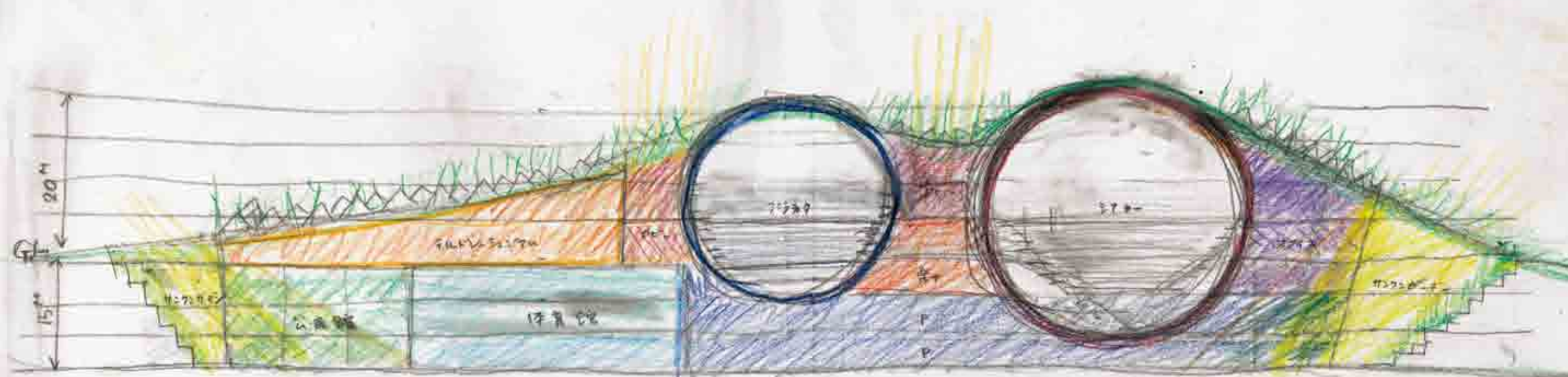
A proposal to bury underground the entire complex of functions required by the competition—a theater, planetarium, gymnasium, community center, and children community center—and leave the land above ground as a *harappa* ("open field"). It was a concept for creating not architecture but a place for living. This concept I expressed in such words as "architecture as a hill," "a rebirth of nature," "architecture as an environment," and "a place like a *harappa*."

The merits of building a facility underground, then, include reducing noise from cars and airplanes, responding effectively to the heat island phenomenon, obtaining uniform interior temperatures, utilizing rainwater, cutting energy use, and so on. Concepts actively discussed today were clearly inscribed here, 27 years ago.



<丘を立上げて作る>

12/24 4/11
185



説明
 ・利用可能な内容
 天井高
 ・伊賀邸へ自然光を入れる



説明
 ・アトリの客席の形成
 ・木造の活用
 ・同じ種別が形成される



説明
 ・球形のアトリの形成
 ・音響の制御
 ・新しいアトリの形成