

十和田現代美術館

0:42	首次去視察環境的時候吧，十和田比東京更具透明感，十分舒適。
0:56	後來設計雖然簡單，但歸根究底是十和田四季景色美麗。
1:05	不想讓人走進室內後不知身在何處，我希望美術館能讓人感受街道魅力。
1:13	當然，在設計之前，我就有這樣的想法，但在十和田，我更加帶著自信和確信來進行設計。
1:36	起初，我最記得十和田市要求活化整條官廳街通。原本這是一條集合政府公家機關的熱鬧街道，不過十和田市有大型且宏偉的設計，再造官廳街通以藝術街道重生。
2:05	要求之一是以美術館為定位，所以我一直想把建築物融入街道，或是變成街道的一部分。
2:27	周遊街道時，眾多空地中冒出這座建築物。如果把整條街道想像成一座美術館，這座建築物可說是美術館的一部分或是其中一個展覽室。為了實現想法，即使不進室內，走在街上已能感受活動與藝術。 我想做到跨過場地界線，與藝術、與人聯繫。
3:09	另一方面，因為對面、斜對面有藝術品擺在街上，遊客不必走進美術館範圍也感受到藝術氣息，所以我也想設計融入其中的建築。部份藝術品是委託創作，有些直接擺在街上，有些偶爾會放在室內。
3:37	街道有連續感，我想設計出與街道融為一體的美術館。
3:51	如此一來，一個大空間分割多個展示室來擺放藝術品的話，遊客會不明就裡，倒不如在街道上為每件藝術品蓋一間小房子。
4:09	雖然某些藝術品直接擺在街上，某些則放在小房子內，漸漸變成群體建築。
4:41	應充分暴露在自然光下的藝術品沿著街道擺放，看起來像展示櫥窗的感覺，讓遊客可以走在街上就像在看展示櫥窗那樣的形態來看藝術品。我想如果他們感興趣的話，就會進入裡面。錄像藝術的話，反過來像是藏在街道深處，用埋藏的方式也很有趣。

5:09	此外，身處館內除了要看藝術品，能看到整條官廳街通也很重要。
5:21	這不僅是美術館的體驗，遊客由商店街走過來時已感受到氣氛的改變。然後走進這棟建築物，再去旁邊的建築物時要過橋。我把橋設計成開放式，希望讓遊客感受到十和田的風景和四季。
5:45	進入第一展廳時就感受到第二、第三展廳，誘導遊客，讓美術館超越場地界線成為一體。不過，林明宏的小屋子是向斜前方，作品清晰可見，遊客應該猜到參觀動線。為分辨消防局和美術館，我乾脆把建築物正門向外。
6:21	可能這句話有語病，但這裡沒有所謂的建築物。偶然有小房子蓋住藝術品，只是偶然，街道上放藝術品才是我的目標。在我看來，藝術是自由的象徵。
6:48	既有想放在街頭上的藝術，也有反其道而行的藝術，我認為有各式各樣的事物，可以使我們感受到人類的自由和想像力的自由。
7:04	從那個意義來說，我認為與其讓一切都按照網格對齊，不如自由一些，有些與網格協調一致，而有些明顯試圖脫離它。
7:23	這是建築的矛盾，用地是長方形，設計時既想配合又想擺脫用地的框架。
7:34	每次都很有矛盾。
7:37	這就是結合矛盾的結果。為了不要讓大型物體跑到後面去，整體形狀是中心高且外圍低。我們有意識地去減少對於後方行人的壓迫感。作為一個整體，我們非常注重雕刻的融合性。
8:12	同樣重要的是，街道本身就是一種網格，整個街道就是一種歷史遺產。光是那棟建築物就不是全都擠在一起，而是有一種空間感與透明感，我覺得很舒服。
8:28	雖說如此，美術館不排滿展覽或許更好。透過在廢棄的空地上放置藝術品，總覺得在某種程度上反轉了消極與積極的關係。雖然是被認為是空地的地方，但可能會成為下一個都市空間的中心。當然，雖然如今也是照常以建築物為中心，但感覺上無論哪邊都可以成為中心。我覺得它作為建築或都市計劃都很有趣。
9:25	雖然說到作為建築的存在感很重要，這跟我剛才所說的完全相反，但無論從誰來看，這座建築都不是用來納稅的地方。這裡又不是來寄明信片的地方，那麼，到底又是為何而來呢？
9:46	即便偶爾把蓋子蓋上，在送人禮物時也不可能把它扔出去吧？會將其包裝得很好，不是嗎？神社也是如此吧？

9:57	雖然起初神社只是建在屋頂上，但這還不夠，於是有人在前面加蓋了披屋，然後做出再加高的形狀。如此一來，即便你對它一無所知，也能知道這是一個特別的場所。
10:15	總而言之，頌揚內容，讚美內容就是建築形式的雛形與開端
10:31	雖然這只是一個幌子，但這並不意味著什麼都好。從根本而言，住宅也一樣。我認為建造一棟不在乎內部的住宅是不好的。美術館也是如此。
11:01	藝術品放在街上，不一定要放在美術館裡，用感覺去體會就好。
11:10	最初我們統一為白色，但最後也不是當初的白色箱子，作為民居裡的藝術也不錯。說到底，不是藝術家的作品也沒關係。我覺得這最終會成為一種無需招聘著名作家的這種形式。
11:50	最終，我可能想說，藝術與生活是鄰接土地，原本就是同樣的世界。