

● DESIGNEAST 01

世界のEAST・大阪から、国際水準のデザインを
 ―都市の可能性を見いだす試みがはじまります。
 HP : www.designeast.jp/
 開催日:2010年10月1日[金]、2日[土]、3日[日]/11:00-22:30
 会場:名村造船所跡地/クリエイティブセンター大阪

主催:DESIGNEAST実行委員会
 ディレクター:
 柳原照弘 (ISOLATION UNIT)、
 原田祐馬 (UMA/design farm)、
 家成俊勝 (dot architects)、
 水野大二郎、
 多田智美 (MUESUM)
 アシスタント:
 古島佑起、菅井久世、永江大
 会場協力:
 千島土地株式会社、
 クリエイティブセンター大阪
 協力:
 Artek、102 木工所、大阪芸術大学、
 カリモク家具株式会社、
 京都造形芸術大学、
 京都造形芸術大学 ウルトラファクトリー、
 KENICHI MORISHIGE、
 コンドビール、Spicadesign、nextform、
 HOSTEL 64 Osaka、
 マックスレイ株式会社、Lapalma、
 RICORDI & SFERA、
 remo [NPO 法人 記録と表現とメディアのための組織]
 後援:大阪市
 お問い合わせ:
 DESIGNEAST事務局:
 〒540-0031
 大阪市中央区北浜東1-29 5F
 MUESUM 内[担当:多田]
 E-mail : contact@designeast.jp

LIVE ROUNDABOUT JOURNAL

「ライブ編集」というコンセプトのもと、
 会場にて建築家のレクチャー+インタビュー、その文字起こし、
 レイアウトなど、取材・編集作業をライブ形式で行い、
 フリーペーパー「ROUNDABOUT JOURNAL」を
 即日発行するというメディア型のイベントです

日時:2010年10月2日[土] | 開始=20:00 | 終了=22:00
 会場:名村造船所跡地
 タイトル:「アートとアーキテクチャーの関係」:
 ゲスト:石上純也
 モデレーター: TEAM ROUNDABOUT [藤村龍至、山崎泰寛]
 協力:浅野翔/森下孝/森村佳浩/岡田有為
 ROUNDABOUT JOURNAL [媒体概要]
 企画・編集:藤村龍至/山崎泰寛
 編集協力:伊庭野大輔/藤井亮介/松島潤平/本瀬あゆみ/刈谷悠三
 デザイン:刈谷悠三
 発行部数:5000部
 配布・希望者への郵送、INAX・GINZA および大学、書店、ギャラリー等にて
 vol.01
 「1995年以後の建築」[タブロイド版/2007年3月発行]
 vol.02
 「1995年以後の都市」[タブロイド版/2007年3月発行]
 vol.03
 「都市ビジュアル革命」[タブロイド版/2008年1月発行]
 vol.04
 「オルタナティブメディアは必要か」[建築雑誌2008年1月号]
 vol.05
 「愛と力の関係」[ライブ編集版/2008年1月発行]
 vol.06
 「続・愛と力の関係」[ライブ編集版/2008年1月発行]
 vol.07
 「議論の場を設計する」[Dialogue[台湾]2008年4月号]
 vol.08
 「マイ・アイデンティティ」[タブロイド版/2009年1月発行予定]
 vol.09
 「手の内欄」[ライブ編集版/2009年1月発行]
 vol.10
 「メタポリズム2.0」[ライブ編集版/2010年2月発行]

TEAM ROUNDABOUT

建築家、編集者、グラフィックデザイナーからなるメディア・プロジェクトチーム。2002年、藤村龍至と山崎泰寛により活動開始、2007年より現編成。
 「議論の場を設計する」をスローガンにフリーペーパー「ROUNDABOUT JOURNAL」、イベント「LIVE ROUNDABOUT JOURNAL」、
 ウェブマガジン「ART and ARCHITECTURE REVIEW」の企画・編集・制作を行うほか、
 書籍の出版、全国各地でのシンポジウムの開催、展覧会のキュレーションなどを精力的に展開し、独自の現代日本建築・都市論を提示している
www.round-about.org | aar.art-it.asia

藤村龍至 | Ryuji Fujimura
 1976年東京都生まれ。東京工業大学大学院、
 ペルラー・ヘインステイテュート、
 ISSHO 建築設計事務所共同主宰を経て、
 藤村龍至建築設計事務所主宰。
 2010年より東洋大学専任講師
 山崎泰寛 | Yasuhiro Yamasaki
 1975年島根県生まれ。
 横浜国立大学、京都大学大学院を経て、
 「建築ジャーナル」編集部勤務
 伊庭野大輔 | Daisuke Ibano
 1979年東京都生まれ。
 東京工業大学大学院を経て、日建設計勤務
 藤井亮介 | Ryosuke Fujii
 1981年香川県生まれ。
 東京工業大学大学院を経て、坂倉建築研究所勤務
 松島潤平 | Junpei Matsushima
 1979年長野県生まれ。
 東京工業大学大学院を経て、
 隈研吾建築都市設計事務所勤務
 本瀬あゆみ | Ayumi Motose
 1980年長野県生まれ。
 東京藝術大学、東京工業大学大学院を経て、
 隈研吾建築都市設計事務所勤務
 刈谷悠三 | Yuzo Kariya
 1979年東京都生まれ。
 大阪工業大学、東京工業大学研究生、アトリエ・ワン、
 schrttccoを経て、独立

ROUNDABOUT JOURNAL vol.

特集 Special Feature
 石上純也 | アーキテクト・アーティストの切り開く世界

JUNYASIGAMI
 ARCHITECT
 ARTIST
 LIVE ROUNDABOUT JOURNAL
 in DESIGNEAST 01
 2010.10.2.20:00-22:00

10/2 SATURDAY
 EDITION
 LIVE ROUNDABOUT JOURNAL
 inDESIGNEAST 01
 web [公開版] ROUNDABOUT JOURNAL

@ryuji_fujimura
 ちょうどこのトークイベントが始まる5時間前、豊田市美術館へ立ち寄ることができた。
 石上さんの作品の魅力は様々なレイヤーで語ることができるが、
 モニターのなかに立ち上がったような非重力的なオブジェが、
 重力的な空間のなかで表現してしまっているという関係性に興味を持った。
 よく「最近の若者はCGばかりでモノの重みや厚みを知らん」と
 レガシー世代wの方々が語ることがあるが、
 ここでは、厚みがなく、重さもなく、十分に広い空間が、様々なかたちで現象している。
 その痛快さはたまらない。
 1990年代はヴァーチャルな空間をどれたけリアルな空間に近づけるかが勝負だった。
 ゼロ年代はその勝負が反転したのだ。
 そのアプローチは、現代美術の名和晃平さんらと同じく、
 ネットブラウザのような「構造の家具屋だったり、
 PCモニターのような「スーパーマーケットのインテリアだったり、
 コンピュータやネットのような「空間が現象し続けたゼロ年代の
 都市空間の再編成の動きと連動しているようにも見える。
 KAIT工房の空間にどこか親しみを覚えるとなれば、
 あの空間がどこかそうしたゼロ年代的な空間の性格を反映しているからではないか。
 今日はそんなことも問いかけてみたい。

TEAM ROUND ABOUT
 藤村龍至

石上純也 — アーキテクトアーティストの切り開く世界

石上純也 | Junya Ishigami

- 1974年 神奈川県生まれ
- 2000年 東京藝術大学大学院美術研究科建築科修士課程修了
- 2000-04年 妹島和世建築設計事務所勤務
- 2004年 石上純也建築設計事務所設立
- 2009年 東京理科大学 非常勤講師
-
- 【主な作品】
- テーブル (2005)
- 四角いふうせん (2007)
- 神奈川工科大学 KAIT 工房 (2008)
- yohji yamamoto New York gansevoort street store (2008)
- 第11回ヴェネチア・ビエンナーレ 国際建築展日本館にて個展 (2008)

- 【受賞歴】
- SDレビュー 2005 SD賞 (2005)
- キリンアートプロジェクト 2005 キリン賞 (2005)
- IAKOV CHERNIKOV INTERNATIONAL PRIZE 2008 最優秀賞 (2008)
- 神奈川文化賞未来賞 (2008)
- Architectural Review Awards 2008 入賞 (2008)
- Contract world.award 2009 オフィス部門最優秀賞 (2009)
- Contract world.award 2009 コンバージョン部門第二位 (2009)
- Bauwelt Prize 2009 最優秀賞 (2009)
- 2009年日本建築学会賞 (作品/2009)
- BCS 賞 (2009)
- 第12回ヴェネチア・ビエンナーレ国際建築展 企画展示部門 金獅子賞 (2010)

REVIEW_01 @TEAM ROUNDABOUT / 21:44

—

【文字から文字へ】

複数の人の目を通してレクチャーを聞く。とても特殊で濃密な体験だった。若干のタイムラグで時間が前後し、言葉を何度も反芻するような感覚だ。ただでさえ文字にはスケールが無いのに、唯一の時間軸さえ奪われて、イメージも空間のレイアウトも無く、禁欲的なまでに文字から文字への変換が続く。

漂うようなこの場が、web的な空間なのだとしたら、確かにゼロ年代の建築家、石上さんの建築体験に繋がっているような気もする。

聴いている人が無言で書き込む言葉だから、いまだかつて無い情報をしかも他の場所所得ているわけだし、何かとても可能性があるような気もするけれど、しかし、いまだにこの場を使いこなせない違和感があるのは、やはり、「議論の場」には、俯瞰的に情報を提供する場が必要だということなのではないだろうか。

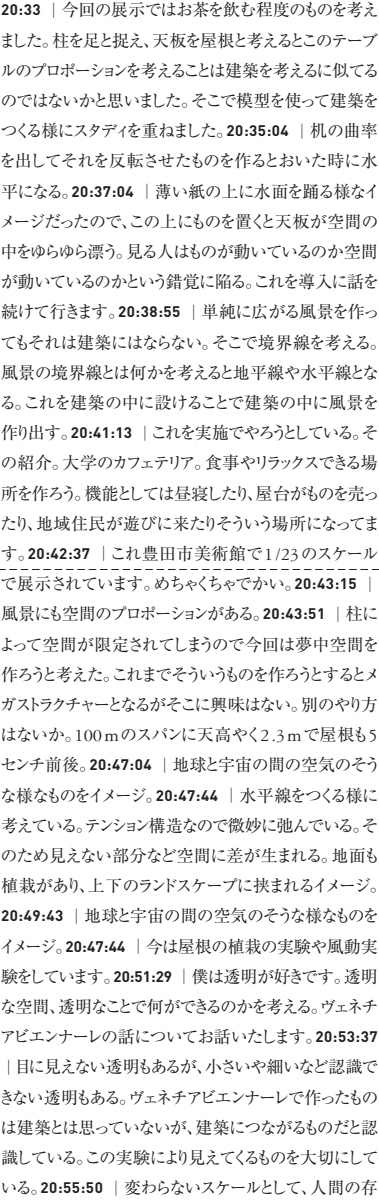
@ynbr

—

藤村さんの謝辞。そして、TRAの紹介。都市にインタビュをするということでスタート。ブログと雑誌をつなぐフリーペーパーを作ろう。若者が発信する場が失われている、議論の続々場が失われている。そこをブリッジするイベントをやろうとスタートしました。 20:17

藤村 | そこで、編集のプロセスを公開することを意識している。メディアを単なるアウトプットの場ではなく、公開することで観衆を巻き込む。 20:19

石上 | アーキテクトアーティストについてお話いたします。自分はアーティストの立場で建築をしているつもりはありません。 20:27 | そうは言っても建築の領域をどこまで広げられるかという話をします。スケールが建築の面白いところ。インハウスデザインと違い、建築は原寸でものを考えることができない。 20:28 | 1/100ならそれなりのスタディや空間の作り方がある。空間を考える中でスケールを操作することはとても楽しいことの一つである。 20:30 | レストランのためのテーブル。これはレストランで使うためのテーブルなので展覧会に出展するのは少し違うと感じ、展覧会用の、その空間にあった提案をしようと思いました。 20:31 | 地盤として大きなテーブルを作れないか考えた。厚みがわずか三ミリ。ものを置くと空中に浮いている様に見える。見る人は糸で釣っていたりギミックがあると感じるらしい。これはプロポーションの変化が空間に作用しているのではないかと考える。 20:33 | 今回の展示ではお茶を飲む程度のものを考えました。柱を足と捉え、天板を屋根と考えるとこのテーブルのプロポーションを考えることは建築を考えるに似てるのではないかと思います。そこで模型を使って建築をつくる様にスタディを重ねました。 20:35:04 | 机の曲率を出してそれを反転させたものを作るとおいた時に水平になる。 20:37:04 | 薄い紙の上に水面を踊る様なイメージだったので、この上にもものを置くと天板が空間の中をゆらゆら漂う。見る人はものが動いているのか空間が動いているのかという錯覚に陥る。これを導入に話を続けて行きます。 20:38:55 | 単純に広がる風景を作ってもそれは建築にはならない。そこで境界線を考える。風景の境界線とは何かを考える。地平線や水平線となる。これを建築の中に設けることで建築の中に風景を作り出す。 20:41:13 | これを実施でやろうとしている。その紹介。大学のカフェテリア。食事やリラックスできる場所を作ろう。機能としては昼寝したり、屋台がものを売ったり、地域住民が遊びに来たりそうい場所になってます。 20:42:37 | これ豊田市美術館で1/23のスケールで展示されています。めちゃくちゃでかい。 20:43:15 | 風景にも空間のプロポーションがある。 20:43:51 | 柱によって空間が限定されてしまうので今回は夢中空間を作ろうと考えた。これまでそういうものを作ろうとするとメガストラクチャーとなるがそこに興味はない。別のやり方はないか。100mのスパンに天高やく2.3mで屋根も5センチ前後。 20:47:04 | 地球と宇宙の間の空気のような様なものイメージ。 20:47:44 | 水平線をつくる様に考えている。テンション構造なので微妙に弛んでいる。そのため見えない部分など空間に差が生まれる。地面も植栽があり、上下のランドスケープに挟まれるイメージ。 20:49:43 | 地球と宇宙の間の空気のような様ものをイメージ。 20:47:44 | 今は屋根の植栽の実験や風動実験をしています。 20:51:29 | 僕は透明が好きです。透明な空間、透明なこと何ができるのかを考える。ヴェネチアビエンナーレの話についてお話いたします。 20:53:37 | 目に見えない透明もあるが、小さいや細いなど認識できない透明もある。ヴェネチアビエンナーレで作ったものは建築とは思っていないが、建築につながるものだと認識している。この実験により見えてくるものを大切にしている。 20:55:50 | 変わらないスケールとして、人間の存



在はどう考えていらっしゃるのかしら。 20:56:46 | ヴェネチアビエンナーレは古い造船場跡地の所で展示している。20×20mの空間。目一杯の模型。0.7-0.9mmの材で構造が成り立っている。雨粒と同じ程度。自然現象に近いスケールで建築をつくることに意味があるのではないかと思います。 20:59:45 | 建築物の一部を移築し、それを繋げることで新しい建築に移動するのではなく、新しい生活の空間を獲得するような経験ができないか。 21:21:34 | 今の建築の時代はモダニズムの延長と捉えることは難しくなっている。社会が多様化し、一つの価値観がなくなりつつある。社会の転機にいます。その中でどんな建築をつくるのか。建築の変化はゆっくりで遅い。 21:23:26

@orihihs0y

—

柳原 | ラウンドアバウトジャーナルに刺激をうけてはじめてデザインイーストでもある。 20:15

藤村 | 今回はライブラウンドアバウトジャーナル 2.0という

ことで、藤村、山崎以外のメンバーは東京におり、それをTwitterでつなぐことをやります。 20:20 | 今日はアーキテクトとアーティストのちがいをトークしていきたいと思います。 20:26

石上 | architect artistとして。建築以外に興味はない。建築の可能性をどこまで広げられるか。基本的な姿勢としてアーティストと建築家を分ける気はない。建築の可能性をどこまで広げられるか。 20:27 | 建築の可能性をどこまでひろげていけるかということで、話をします。建築を考えるときに常にかんがえてところは、スケールが大きくしたり小さくしたりできることです。建築は原寸でするのがむずかしいので、スタディの過程で1/100の模型で紙の空間の質をみてる。 20:29 | (森村) キリンアートのときのテーブルについて。 20:30 | 石上 | プロポーションの可能性。展覧会のためのテーブルを提案するべきではないかということではしました。 20:31 | (森村) レストランのためにつくっていたテーブルに対してオファーがきたことに対してレストランのテーブルはレストランの空間ありきのテーブルなので展覧会には展覧会のテーブルをというのはしらんかった。テーブルに目がいきがちだけど、その周りも含めて考えてる。テーブルから建築へ。 20:33 | 石上 | テーブルは建築に似ている。足が柱のようで、天板が屋根。建築ときて、スケールをかえてみると、純粋に建築のようにみえる。そうならば、建築として、設計できるのではないかとかんがえた。 20:34:27 | 積載加重を考慮しながら、テーブルを設計。最終的には一回転半の曲率のついた天板のテーブル。 20:37:31 | これを導入に



して五プロジェクトくらいはします。建築を空間の構成でつくるのではなく、風景みたいなものをつくれな。風景のかたちを考える。風景を空間としてとらえるにはどうするか。 20:40:28 | 風景の最終的なかたちは、水平線とか地平線にちかいものをせつけしていくことで、風景をつくり、空間をつくり、それによって建築をつくっていくか。⇨大学のカフェテリアのプロジェクト 20:41:46 | (森村) 風景と空間の話は、今日の建築新人戦でも最終結果に影響した点でもある! 20:42:58 | 石上 | 風景をどのように空間としてとらえるか。空間のプロポーションもあって、風景もプロポーションがある。いま薄く広くひろがるような空間に興味がある。 20:44:36 | 4mスパンなど、

今の建築の時代はモダニズムの延長と捉えることは難しくなっている。

一つの価値観がなくなりつつある。建築の変化はゆっくりで遅い。情報が行き交う様は気候現象のように思う

それによってプロポーションがきまってしまうので、無柱の建築。メガストラクチャーで建築をつくるのでは興味なく、ぼくらの日常の延長で空間をつくれな。 20:45:58 | 例えば格納庫みたいな、小さなスケールを反復することができて空間のように、住宅のスケールのようなものがひろがっていつてできているようにも考えれる。空気のひろがりのように考える。 20:47:17 | 単純な空間の中で向こう側の広がりを見れるようになる。大学のキャンパスのすこし3mさがったところに設計します。そのときえからみると草原の広がりのようなものが見えるのではないか。 20:48:43 | いろいろな地平線を空間にとりこんでいく。 20:49:58 | (森村) 圧倒的な件。 20:51:31 | 石上 | 来年の二月くらいに設計を決めて、風の実験をして、来年六月着工。来春完成予定。 20:51:42 | 大学のなかに庭のような空間をつくる。建築のいいところとして、外部と内部を同時につくれる。いままでにないスケール間で建築を考える。 20:52:39 | 透明なことにも興味がある。なぜかという空間が透明だから。透明なことではなができるかを考えることは建築の根本的なところとえられるのではないか。 20:53:37 | 結果的に小さくなることもみえなくなることとて、透明と言えるかなと、思います。なにかみたことない模型をつくることは建築のインスピレーションを与えるもの。ベネチアでの作品は建築だとは思っていない。 20:55:53 | ぼくたちが建築とおもてるものからは花は建築になれない。建築がかわっていくこととして、スケールがある 20:56:45 | ベネチアでは、列柱に対して空気のようなものをつくり出した。どういった構造なりだったのかという、カーボンファイバーが圧縮剤になっていて、ハリで引っ張ってる。 20:58:50 | 柱そのものも、構造設計をしてつかっています。 21:00:57 | ふつうにうってるロットだとはくたちの条件にあわなかったので、一からつくる。 21:02:06 | いろいろなスケール感がまざったような感じ。グループホームにきたおじいちゃんが、施設にきたというより、新しく引っ越したとおもってもらえないかなと思う。 21:21:11 | 今建築にたを必要にされるかいつも考えるが単にモダニズムの延長でなくモダニズムが成り立った状態はなにか大きな目標にむかっていたが、いまの状況をかんがえると一つの価値観は提示できない。情報のいさかいは大きいとおもうが、情報がいさかう様は気候現象のように思う 21:23:34

@tksmrst

—

石上 | 今回アーキテクトアーティストと話すということですが、ぼくは建築以外は興味なく。建築の可能性をどこまでひろげられるかを目指します。 20:27 | (森下) すげー世界観だよなあ。 20:33 | 机は模型を使って建築と同じようにスタディした。 20:34:31 | 石上さん、タブレット? みたいなもの使って絵を書いています。わかりやすい。 20:35:23 | 9.5mに3mmのテーブル。たわみは一回転する計算になる。すげー 20:36:24 | ビデオでテーブルを紹介。水に浮かべられた薄い紙の上でお茶



を飲む。紙が氷の上で躍る。 20:38:14 | 石上 | 風景を空間として捉える。風景にはカタチがある。最終的に境界線が重要になる。 20:41:03 | 柱によって空間が限定されることが多いので、それを逃したかった。 20:46:09 | 100mのスパンがあっても天井高は住宅のスケールで広がっていく。屋根も50mm程度。空気のように広がる。 20:47:28 | (森下) カーボンファイバーの柱。0.7-0.9mm 雨粒に近い細さ。 20:59:12 | 石上 | 建築で何が必要とされるか良く考える。モダニズムの延長でない。要求や価値観、目標、社会の状況自体が多様化している。 21:23:03

etc

—

feijiii | 今年も期待を裏切らない。いい雰囲気、楽しい。これからデザインラウンジ、すごい人々 20:03:24 | pomukatsura | 編集プロセスの公開について語る藤村さん、を実況する人々。 20:19 | yasu_umi 実況、レビューをツイッターを介して東京に送り、デザインされたものを送り返したものを大阪で印刷する 20:20 | pomukatsura 実況により、「文字起こし」を省略する、ということなのか? 20:25:04 | kawaharatsukasa テーマ。アーキテクトとアーティスト。いまいばん考えていることだよ。 20:26 | yumaharada 都市を横断し、情報が編集されデザインされていくエディトリアルデザインにも期待! 20:27 | yasu_umi 石上さん: 建築が特殊なのは、プロダクトデザインとは違い原寸大では考えられないということ。模型には模型の縮尺によって見えるセカイがある。 20:29 | mr17jf 建築の面白い所はスケールが伸縮する所。便宜上模型を作るというよりは、1/100なら1/100の空間がある。 20:30 | kawaharatsukasa

れるのではないかと思います。模型を造り、設計していった。 20:37:17 | atu4 テーブルの映像。すごい天板がゆれてる。家具のアイデンティティーが崩れるな 20:38:31 | kawaharatsukasa 同意。RT @JP_Kaji: この手の試みは、実現することでおそろしいほど説得力を帯びるよな。 20:40:23 | yosstudio 「スケール」「プロポーション」から急にテクノロジーの話へそして空間が呼吸するというファンタジーへ展開する。おもしろい。 20:40:28 | takashikato 極端に薄いテーブル。テーブルである以上、テーブルとしての最低限の機能を持たせた。テーブルの上に植物を飾る、そこでお茶をみんなどのイメージ。 20:40:30 | yuiokada 石上 | 風景に形を与える事で建築に出来ないかと考えている 20:41:42 | metaboyana これが最近のヴェネツィア、豊田の延長線上にあるんだよなあ。 20:42:19 | satotoshihiro 建築の現象学のような。そこから始めようという話の内容なのかな 20:43:45 | yuk_it 石上 | 薄く広く広がる大気のようなプロポーションに興味がある 20:44:56 | Yasu_umi 石上 | 地球の表面には大気がありそこに雲がへばりついている。僕たちが立つと、空と地球が重なるところを地平線として認識する。僕は薄く湾曲しているプロポーションに興味がある。 20:45:33 | 3216t この動画はお薦めです -- 石上純也氏インタビュー (仮) http://t.co/esjGw88 via @youtube 20:47:46 | syoyo_kurita 風景をどう空間にしてい。風景が具体的になっていった場所が明確になっていく。こうなったら不均質になっていいな。 20:48:33 | kawaharatsukasa それはいい表現だ! RT @natsumi_ko: ドローイングみたいな模型 20:53:07 | AKUMAGAYA 石上さんはマクロな水平線、地平線の風景を作るように設計。それを実現する構造設計。また風景と視点を極端に縮小・拡大してる。 20:49:26 | AKUMAGAYA 石上 | 建築の良い所は周辺環境を消せるところ。透明に興味ある。なぜならば空間は透明だから。 20:53:56 | Yasu_umi 石上さん: 透明なことに興味があるのは簡単に言えば空間が透明だから。透明なものには二つあり、ガラスなどのように光を透過する物質。もう一つは僕らが透明だと思ふ空間も分子の集合であり、認識のできないスケールで透明であるということ。 20:55:06 | yuk_it 透明には2種類→物質的に透明なものと空気みたいなもの、空気は窒素、酸素、アルゴンなどが密になった状態 20:55:09 | takashikato 石上さんが現在計画中の作品。100メートルのスパンに対し、天井高が2メートルほどしかないあたかも住宅のようなスケールをもった、薄い空気のひろがりのような大空間をもった建築。水平線や地平線をつくるように建築をつくりたい。 20:55:28 | pomukatsura 石上「ヴェネチアでの展示を、単純に建築物とは考えていない」。建築の可能性をひろげる実験的なもの。 20:57:04 | hkhohe_abbt 石上さんの美学とか自律的な方法論の目指す方向性は分かるんだが、それは大体想像範囲内のだよな(個人的には)。それより、現実との距離・関係性につ

あとがき

—

今日の石上さんの議論でもっとも驚いた発言が、「透明さについて考えたい。なぜなら、空間は透明だからだ」という言及だ。透明さー現代の日本の建築が語られる中で、もっともよく語られる言葉のひとつである。だが、たしかに、なぜその問題が問題として扱われているのかを自覚されているかどうかは疑問である。習慣化した問いは浅くはない。

石上氏は、そういった言葉づかいを前に、とても深いところまで降りていって、ゆっくり言葉を拾い上げて、明瞭に発言する。これは石上氏の建築で感じる感覚にとっても近いと思う。習慣に抗する人物だ。

たった今(22:32)、会場からの質問に、「興味があるビルディングタイプは超高層ビルだ」と言う石上氏の発言を追うために、資生堂ギャラリーや豊田市美術館に足を運ぶ人がいるだろう。

—

そうやって、人間が行動する状況をデザインする職業を、僕は建築家と呼びたい。

—

DESIGNEAST01にかかわる皆さん、今日この場所に集まっていたいた皆さん、そして、石上純也さん。すべての人に最大の感謝を捧げたいと思います。本当にありがとうございます。次回の議論にも、ご期待ください。

—

山崎崇寛