

● DESIGN EAST 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: DESIGN EAST 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、皆井久世、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、

京都造型芸術大学、

京都造型芸術大学 ウルトラファクトリー、

KENICHI MORISHIGE、

コエドビル、Spicadesign、nextform、

HOSTEL 64 Osaka、

マックスレイ株式会社、Lapalma、

RICORDI & SFERA、

remo INPO 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:

TEL 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

モディレーター: 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

「都市ビューティ革命」[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

「鏡・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・アイデノティティ」[タブロイド版/2009年1月発行予定]

vol.09

「手の内側」[ライブ編集版/2009年1月発行]

vol.10

「メタボリズム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、

ベルラー・インスティチュート、

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 Ibane

1979年東京都生まれ。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 Morose

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、

schtuccoを経て、独立

発行日: 2010年10月2日

発行所: 有限会社藤村龍至建築設計事務所

url: www.ryuji-fujimura.jp | e-mail: office@ryuji-fujimura.jp

ROUNDABOUT JOURNAL vol.11

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

JUNYA ISHIKAWA
ARCHITECT
ARTIST
LIVE ROUNDABOUT JOURNAL
in DESIGN EAST 01

2010.10.2.20 00-22:00

10/2 SATURDAY

EDITION
LIVE
ROUNDABOUT
JOURNAL
in DESIGN EAST 01web
[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のが、

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実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だ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、

ネットプ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見える。

KAIT工房の空間にどこか親しみを覚えるとすれば、

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合わせてみたい。

TEAM ROUNDABOUT

藤村龍至

アーキテクト・アーティストの切り開く世界

Junya Ishigami



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
gansyoort 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 ROUNABOUT / 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、確かにセロ年代の建築家、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、しかも他の場所で得ているわけだし、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。都市にインタビューをすることをスタート。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、議論の統局場が失われている。そこをプ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、公開することで観客を巻き込む。 20:19

石上 | アーキテクトアーティストについてお話をいたします。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 | そうは言ても建築の領域をどこまで広げれるの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感じ。展覧会用の、その空間にあった提案をしようと始めました。 20:31 | 地盤として大きなテーブルを作れないかと考えた。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。見る人は糸で釣つたりギ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した。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彌る様なイメージだったので、この上にものを置くと天板が空間の中をゆらゆら漂る。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つ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と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。機能としては昼夜したり、屋台がものを売ったり、地域住民が遊びに来たりそういう場所になってます。 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、今は夢中空間を作ろうと考えた。これまでそういう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そんな様なものをイメージ。 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ます。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そんな様なものをイメージ。 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、透明なことで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をいたします。 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



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ついた。 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るのではないか。 21:21:34 | 今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。社会の転換期にいると思います。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

@orihis0y

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たデザインイーストである。 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キング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るところは、スケールが大きくなりたい小さくしたりできることです。建築は原寸で見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 | (藤村) 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ないかということではじました。 20:31 | (藤村) レストランのためにつくれていたテーブルに対してオファーがきたことに對して、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いのつはしらんかった。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見える。 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なします。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いか。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りたいのか。大学のカフェテリアのプロジェクト 20:41:46 | (藤村) 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、

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いか。 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ます。 20:47:17 | 単純な空間の中で向こう側の広がりをみれるようになる。大学のキャンパスのすこし三m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みえるのではないか。 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 | (藤村) 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る。今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。なぜかというと空間が透明だから。透明なことでなにができるかを考えることは建築の根本的なところをとらえられるのではないか。 20:53:37 | 結果的に小さくなるとともにみえなくなるということで、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つててるのは花は建築になりえない。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くつろうとした。どういう構造なりたてるかといふと、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つかっています。 21:00:57 | ふつうにうつるロットだとぼくたちの条件にあわなかつたので、一からつくる。 21:02:06 | いろいろなスケール感がまたがったような感じ。グレーブホームにきたおじいちゃんが、施設にきたというより、新しく引つ越したおもてもらえないかなと思う。 21:21:11 | 今建築になに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はなくモダニズムが成り立った状態ははなにか大きな目標にむかっていったが、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。情報のいきかは大きいとおもうが、情報がいきかう様は気候現象のように思う。 21:23:34

@atksmrst

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れるかを目指してます。 20:27 | (森下) すぐ一世界観だよなあ。 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。 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。紙が水の上で躍る。 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、それを逸したかった。 20:46:09 | 100mのスパンがあつ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

feijiiii 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。アーキテクトアーティスト。いまいち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ます。 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つ、薄い空気のひろがりのような大空間をもつた建築。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 | hokono_abbr 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なのかな(個人的には)。それより、現実との距離・関係性につ

れるのではないかと思、模型を造り、設計していった。

20:37:17 | atu4 テーブルの映像。すごいな天板がゆれてる。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で飲むイメージ。

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チア、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。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。 20:45:34 | 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。 20:46:42 | metaboyana これが最近のヴェネチア、豊田の延長線上にあるんだよなあ。 20:47:46 | syoyo_kurita 風景をどう空間にしていくか。風景が具体的になつ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・拡大する。 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う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つ、薄い空気のひろがりのような大空間をもつた建築。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 | hokono_abbr 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なのかな(個人的には)。それより、現実との距離・関係性につ

いてどう考えておられるか聞きたい。現実の都市、既存の物理的コンテキスト、経済的条件、そういうものに対するスタンス。 20:57:57 | Yasu_umi 石上さん: アルセナーレの企画展について。場所は造船所で煉瓦のごついた列柱。その中にカーボンファイバーで列柱を作る。 20:58:40 | TeruYanagihara アーキテクトアーティストに言及したことの会場にデザイナーが聞いている構造は他にないね。エンジニアはデザインという枠の存在を否定する。 20:59:14 | firyuji_fujimura: さて、このレクチャーに何を質問するべきだろうか。 21:05:20 | METABOYANA ある意味化学実験のような石上建築がどう社会性と結びついていくかが、今日は良くわかった。 21:30:14

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」という言及だ。透明さ→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、そういう言葉づかいを前に、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にかかる皆さん、今日この場所に集まっていた皆さん、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。

山崎泰寛