

Ryuji Fujimura  
Shu Uemura  
Ryosuke Fujii  
Yusuke Karasawa  
Dominick Chen  
Yoshikazu Nango  
Akihisa Hirata  
Hiroshi Nakamura  
Yasutaka Yoshimura  
Hidetaka Yoshimura  
Teppei Fujiwara  
Takeyuki Katsuya  
Joe Nagasaka  
Keitaro Muto  
-- Motohiro Musika  
Akiko Okabe  
Adrian Forty  
nias Michael Schuler  
Jumpei Matsushima  
Satoru Ito  
g86  
Yu Masuko

## CONTENTS

|    |                         |   |               |
|----|-------------------------|---|---------------|
| 16 | 益子悠                     | ／ | MANGA         |
| 15 | 886                     | ／ | INTERVIEW 11  |
| 14 | 伊藤咲                     | ／ | DIALOGUE 01   |
| 13 | 松島潤平                    | ／ | REPORT 02     |
| 13 | マティアス・シューラー             | ／ | REPORT 01     |
| 12 | エイドリアン・フォーティ            | ／ | INTERVIEW 10  |
| 11 | 岡部明子                    | ／ | INTERVIEW 09  |
| 11 | 武藤圭太郎＋虫鹿元博              | ／ | INTERVIEW 08  |
| 10 | 長坂常                     | ／ | INTERVIEW 07  |
| 09 | 勝矢武之                    | ／ | INTERVIEW 06  |
| 08 | 藤原徹平                    | ／ | INTERVIEW 05  |
| 07 | 吉村靖孝＋吉村英孝               | ／ | INTERVIEW 04  |
| 06 | 中村拓志                    | ／ | INTERVIEW 03  |
| 05 | 平田晃久                    | ／ | INTERVIEW 02  |
| 03 | 柄沢祐輔＋ドミニク・チェン＋南後由和＋藤村龍至 | ／ | DISCUSSION 01 |
| 02 | 藤井亮介                    | ／ | TEXT 01       |
| 01 | シユウ・ウエムラ                | ／ | INTERVIEW 01  |
|    | 藤村龍至                    | ／ | INTRODUCTION  |

**藤村龍至** >>>>>>> プロフィールはp16参照

←←←













ですよ。あそこまで解像度が分節化されていると素人でもちゃんとトレースできますしね。

柄沢「10+1」で江渡さんは「ミッド都市」は難しい」っていついていましたね笑。

ドミニク「江渡さんクールだからなあ笑。でもそこは建築のうらやましいところで、情報だけではなく、実際に物質を形作っていくというところで考えられることもあるのかなとも思ったりしますね。

藤村「問題は結局「プロクロニズムをどう表現するか」ということと、「その意味をどう語れるか」に尽きますね。

南後「クリエイティビティと建築家をめぐる条件が変わってきているような気がしますね。藤村さ

んのエクセルの表で境界条件の項目と時系列の関係のみせたものがありましたが、この境界条件項目を設定することそのものがクリエイティビティになりうるのではないかと思いました。

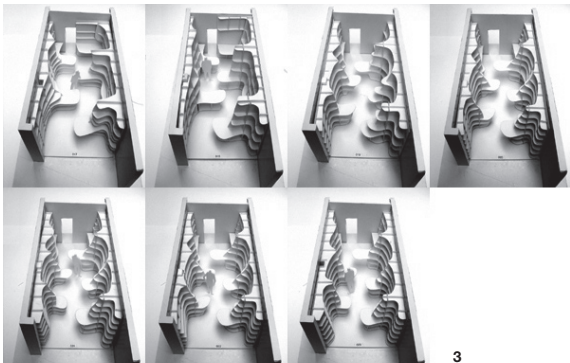
藤村「僕はどちらかというと実際のビジネスの場面で逆にこういうオープンな設計プロセスを見ることがかえって作家的な強度をもたらず、という感触を持っています。説明不可能性を前提とした作家像って一般的には不安そのものだと思うですよ。工期もコストも見えなくてプロジェクトが不確定になるから。

ドミニク「でも僕、アトリエ・ワンにもすごいインスパイアされていますよ。藤村「それはどういう文脈で？」

ドミニク「塚本さんがアメリカ Walker Art Centre の Rags Media Collective との作品を展示したとき、4 のインタビューで「ペット・アーキテクチャー」のことを「ノンペディグリー・アーキテクチャー」「非正統的建築」と言っていて「ペット・アーキテクチャー」よりわかりやすいし、優生学的ではない、複数の雑多な時間が潜在しているんだと分かったんです。

藤村「それは塚本さんたちがアートの活動を始めるようになってルフェーブル読み出した頃ですね。

ドミニク「なるほど。そういわれると分かりやすい笑。でも、あそこで提示されていた塚本さんの世界観は、誰でも再現可能なぐらいファミリアな、例えば屋台とか本棚とか、ああいうのが雑多な空間としてすっぽり収まるアジア的なリアリティーっていうのもマッチ



3

ングしそうだし、そこに敷居の下がったコンピューターとかセンサーネットワークがパコとはまる」と「批判的工学主義」の面目躍如みたいなモデルっていうのが出てきそうだなあと思ってたんですよ。

藤村「なるほど、そういう見方もあるのかな。僕はもっと根本的に、デザインプロセスっていうのを開放することに興味があります。

ドミニク「それって政治を回避できないで

すよね。設計者という存在が政治性っていうのどうコミットするかという問題が、あらゆるレベルでとても重要になってくると思います。

南後「[UMA] を聞きにきてくださっていた田中純先生も「政治」ということをコメントで強調されていましたね。

ドミニク「例えばインターネットの問題でいえば、「著作権保護期間延長反対」」とかアクティビズムとして実際に世論や政府や企業などに働きかけて状況を変えていけるけれども、「批判的工学主義」が掲げる課題として、ここでは何が議論されるべきなんだろう？」

柄沢「僕らの考えていることは「公共性」なるものが今の時代いかに可能なのか、を再定義することだと思っています。国民国家が公共性を担保した時代には



4

有名建築家が設計した壮大な公共建築に「空間」なるものがわかりやすく実現されているだけだけれども、それが現在の完全に市場化した状況によって、そういった伝統的な方法が難しくなっているという状況があります。

ハンナ・アーレントは労働の定義として「レイバー」「ワーク」「アクション」の三つを語ったわけだけれども、「政治的な生」の領域が「アクション」なわけですね。その「アクション」の領域が実は「空間」を生み出す原動力だったのではという気がしていて、その公共性を担保するアクションが今の時代ではほぼありえ

なくなっていました。藤村「まさにレシグがいう「アーキテクチャー」型権力が全面化した状況ですよ。ただ、だからといって東浩紀や宮台真司が言うように建築の役割が終わったかといへば、むしろ強まっていると思う。例えば大江匡さんのインタビューを読むと、以前工場で手を洗わせるために「手を洗いなさい」と張り紙をしても効果がなかったの、トイレを一方通行にして入口と出口をはっきり分けて動線を、方通行にしたら全員手を洗うようになつた、という事例を紹介していました。結構「工学主義」の条件を戦略的に使っている事例だと思う。

柄沢「その文脈でいうとギブソンの「アフォーダンス」はレシグの「アーキテクチャー」そのものですよ。

ドミニク「うーん、ただ、議論の厳密性のた

めにいうと、ギブソンの議論ではアフォーダンスは価値中立的で、自然世界全体を指すくらいのスケールでいうことであつて、そこに思考とか社会が入ってきたときに使うべき言葉じゃないと思います。ギブソンは「アフォーダンスは何かを引き起こすための何かではない」と、しつこく書いていて、何かを誘発させるとか、レシグのいうアーキテクチュアルな権力としてアフォーダンスという言葉が使われているのは、僕は誤用だと思うんですよ。

柄沢「大江さんがある使い方を定義したとして、それがユーザーによつてまた違う使い方が想起され、乗り越えられるために「空間」が存在するんだろうという気がしている。だけれどその構図そのものを乗り越えるためにはどんな方法が必要で、そこいろいろな議論が可能になるんじゃないかなという気がします。今の社会条件の中でもっともフェアに建築をつくらうとしたら藤村君みたいに方法論に自覚的になると思うんですよ。

ドミニク「そうですね。フェアというのはありますよ

ね。オープン・ソースやフリーカルチャーでもまさにフェアネスが理念になつていて、どうやったらそれが机上の空論にならないで実現できるか、という一つの技術的な答えが例えば WikiLeaks なんですよ。それはもしかしたら藤村さんがいわゆる「デザイナー」のジャンプはフェアじゃない、再現できない、伝達できないと感じている部分じゃないですかね。

藤村「そうですね。それがひとつ。でも、理念もあるけど、事務所を運営していく上で「効率を上げる」という意味もあると思うんですよ。スタッフの教育やクライアントに

対する姿勢というように、対社会的な意味もありますね。それを含んだデザイン論として「批判的工学主義」が位置づけられると思う。南後「例えばゼネコンがさっきのエクセルの表にあるようなことをやりだしたら、一気に持つていかれるんじゃないかっていう心配はありませんか？」

藤村「最近、組織事務所と我々のアトリエが組んで設計する場合があるんですが、そういうときでも徹底的にオープンに設計を進めることで、チームワークの効率が全く変わるんですよ。そういう協働の体制が現代のビッグネスの状況でアトリエ設計事務所が生きる道のような気がする。

柄沢「そうしないとたぶんある一定の規模を超えたものはつけれなくなる。意思決定の主体が複数になると太刀打ちできなくなる。

藤村「できなくなるね。アトリエはもつと組織化していかないと。

ドミニク「正論ですね。

藤村「おそらく「ノーマン・フォスター・モデル」というのがあるんじゃないかな。最近スタックが九〇〇人近くいて、事務所というより、「レシグ」のようになっていらい笑。資本主義とどう対峙するかという議論ではゴールハースが表に出がちですけれど、フォスター・アソシエイツの実践は面白いと思う。

南後「組織設計事務所のモデルには大雑把にふたつあつて、単に「規模が大きいもの」と「組織自体の設計を含んでいるもの」。フォスターは、後者のロールモデルとしてあるんじゃないですか。丹下さんなどもおそらくそちらに近い。経営でいえば、フォスターは今年、投資会社の資本参入を発表しましたよね。

柄沢「結局アトリエ系のやり方を貫徹するどつとして社会と対立せざるを得ない。だけど藤村君はいかに自然にその場に介入していくか、を考えていて、社会と対立するのではない創作の方法を見い出しているんじゃないか。

南後「そこで、建築の「説明可能性」を突き詰めると建築としてつまらなくなる、っていう神話めいたものが若い人たちのあいだに浸透しているように感じられることがあるのですが、そのようなパラドックスについてはどうですか？」

藤村「説明可能性」というのは、「説明不可能性」を浮かび上がらせるために追求されるべきものだと思います。

柄沢「説明不可能性」というのは、「説明不可能性」を浮かび上がらせるために追求されるべきものだと思います。藤村「説明不可能性」というのは、「説明不可能性」を浮かび上がらせるために追求されるべきものだと思います。

柄沢「説明不可能性」というのは、「説明不可能性」を浮かび上げるために追求されるべきものだと思います。藤村「説明不可能性」というのは、「説明不可能性」を浮かび上げるために追求されるべきものだと思います。

柄沢「説明不可能性」というのは、「説明不可能性」を浮かび上げるために追求されるべきものだと思います。藤村「説明不可能性」というのは、「説明不可能性」を浮かび上げるために追求されるべきものだと思います。

## 「説明可能性」は、「説明不可能性」を浮かび上がらせるために追求されるべきものだと思っているんですよ(藤村)

明して強度や作家性が揺らぐのであれば、それはそもそも脆弱なんだと思います。僕自身の主張に照らしても、「プロクロニズム」は「説明可能性」をやっているんじゃないという意識があるんですよ。断面「ステートの提示としての説明可能性は、クリエイティブじゃない評論活動に陥つてしまうけど、もつとレスポンスが応酬的に連鎖するプロセスの歴史として捉えられると思うんですよ。それを僕は「批評のマルチモーダル化」とも呼んでいます。例えば南後さんが書いたシチュアショニストの論考に僕がいきなり絵を描いて「これは南後由和に対するレスポンスである」と返すこともできるし、逆に、僕が変な企画をつくつて、南後さんがそれについて、テキストを書くこともあり得るという意味です。

藤村「それこそ「スーパースラット」というコンセプトが出されていた頃、東浩紀と村上隆がやっていた「応酬」は創造的に機能していたと思うんですよ。あの一瞬は建築界も含めてすごく熱かった。そういう議論をしたいですね。

ドミニク「僕らも、可能であれば実際のプロジェクトを提案するのが出口として一番カッコいいし面白いと思うんですよ。最終的にはそこで何を描けるか、が僕たちより若い世代がついてきてくれるかどうかの分水嶺なんじゃないですか。ガチンコで勝手に「東京ミッドタウン」を空気にして何か建てる構想を練る、とか笑。

藤村「批判的工学主義」を提唱した後で、東京に何か計画しろ、といわれたら何を描くのがいいだろう？」

柄沢「やっぱりタワーマンションだと思っただよ。

藤村「批判的タワーマンション」とか笑。

ドミニク「いいですね。描きましょうよ。ビルズ族が改心するような、とびつきのヤツを笑。

南後「それらを集めて「批判的工学主義」展をやればいいですね笑。

2007年10月2日 東京大学工学部3号館にて

協力「山道拓人

1 クリエイティブ・モンズジャパンのウェブサイト

http://creativecommons.jp

fig.2 K-PROJECT の設計プロセス(藤村龍至建築設計事務所)

fig.3 UTSUWA の設計プロセス(藤村龍至建築設計事務所)

fig.4 境界条件の項目とその採用プロセス(藤村龍至建築設計事務所)

fig.5 divisional ウェブサイト (http://dividual.jp)

fig.6 divisional 「Typeface」展示風景

(東京都写真美術館「文学の触覚」展)

1 2001年にローレンス・レシグらによって発足した国際NPO。主にハード化したウェブ上の著作権システムを書きする、より柔軟なライセンス体系の設計、翻訳、普及に務める。現在、世界

40ヶ国以上で展開しており、チリは日本支部の理事として活動している。2008年7月には札幌「世界大会が開催される予定」

http://creativecommons.jp

2 「批判的工学主義」についての基礎的な内容は2007年7月15日に東京大学にて行われた国際会議「UMAT(Ubiquitous Media Asian Transformations)」におけるセッション「Japanese Urban Space and Architecture after 1995」(1990年代以降の日本の都市・建築 - 情報化する風景の批判的分析) (発表者: 藤村+柄沢+南後、コメンテーター: 五十嵐太郎+若林幹太)にて報告された。3 タイピングを時間情報と共に記録し、再生するソフトウェア。現在、東京都写真美術館で「文学の触覚」展に舞城王太郎とのコラボレーション作品を展覧中(2008年2月17日まで)

詳細は「http://dividual.jp」4 Rags Media Collective+Atelier Bow-Wow, Architecture for Temporary Autonomous Space, How Latitudes Become Forms: Art in a Global Age, Walker Art Center, February 9 - May 4, 2003参照

5 ナメリカ合衆国の圧力によつて、日本における著作権保護期間が原著作者の死後50年から70年に延長されようとしている問題。このトピックに特化したフォーラムが運営されている: http://thinkcopyright.org



ドミニク・チェン

1981年東京都生まれ。フランス国籍。フランス理系バカロレア取得後、カリフォルニア大学ロサンゼルス校(UCLA) Design Media Arts 学科卒業。東京大学大学院学際情報科学修士課程修了。(CC) 研究員 国際大学 GLOCOM リサーチ・アソシエイトを経て現在、東京大学博士課程在籍。日本学術振興会特別研究員、NPO法人 Creative Commons Japan 理事



柄沢拓輔

1976年東京都生まれ。慶応義塾大学大学院 文化庁派遣芸術家在外研修員として MVRDV に在籍を経て、慶応義塾大学研究員、柄沢拓輔建築設計事務所主宰



南後由和

1979年大阪府生まれ。東京大学大学院学際情報科学修士課程在籍。日本学術振興会特別研究員



藤村龍至

プロフィールはp.16



泉北ユータウンは、千里ユータウンと並んで大阪を代表する大規模ニュータウンのひとつである。平田晃久さんと南後達由さんとは偶然にも同じユータウンで少年時代を過ごしたこと。ここではユータウンと地形のこと、ライフタイムのこと、伊東事務所で得た数々の刺激のこと、今作りたい建築のことなどについて、じっくり伺ったことができた。

南後一 藤村さんを通じて、平田さんが堺市の泉北ニュータウンのご出身だということを知り、勝手に親近感を抱いていました。年齢は僕の方が下ですけども、同じ建造環境で育つてきた人の活動に興味を持っています。ニュータウンにはいつ頃まで住まれていたんですか？ 前回の藤村さんとの対談で自分語りからしか入れない都市論のあり様を批判したばかりなんですけど笑。

平田一 もう生まれたときからですね。17のときまでいました。そういう意味ではホームタウンというニュータウンになりますね。

平田一槇塚台ですね。

南側一側は御池台で、2歳までずっといた。ニッパ  
タウンって、団地や似たタイプの建売り住宅の広がり

が当たり前のものとしてあるために、僕自身もそうだったんですが、若い頃に建築に対する一歩引いたまなざしは生まれにくいと思うんです。平田さんはどのような経緯で建築に興味を持たれたんですか？

**平田** ニュータウンと建築は確かに結びつきにくいと思  
うんですけど、僕の中では団地の規則的で均質的な風  
景というよりむしろ、曲がりくねった斜面だったりと、向  
このまちが見えたり見えなかったり、木が鬱蒼と生  
えていたり、というようなこと  
ばかりを覚えていますね。

ばかりを覚えていきますね。

南後一 泉北ニュータウンにある  
泉ヶ丘／梅／美木多／光明池と  
いう3つの駅からなる地区を  
横断していると、ニュータウン  
とニュータウンではない所の差  
がはっきりしていますよね。

平田——そうそう。丘陵地を切

り開いているので、買えなかった所と買った所があるんですけどね。開発するときに、土地を持っている人が強かった所は残っていたりするんですよ。そういう起伏のある雑木林や斜面の立体的な空間の体験がありますね。

南後——たしかに從來ニ

ウンというシミとトケキ  
ハウンが並ぶ平板な風景のあ  
り様が繰り返し指摘されてき  
ましたが、実際に住まう者  
の心象風景としては、地形的な  
起伏が身体への記憶に擦り込  
まれている感覚や、ニュータウ  
ンの境界付近の雰囲気の高  
濃、ニュータウン内でも手つか  
ずで人の出入りが少ないよう  
な冷なりとした場所に対す

[illegible]

# 泉北ニュータウンから 「生命のような建築」を考える 平田晃久インタビュー

聞き手＝南後由和＋藤村龍至

平田「あんまり記憶にないですね笑。そういうものが近くにあったのにはとど惹かれてないというのとは違って面白いんですけど。」

藤村「工場萌えの大山顕さんは千葉の湾岸の風景の中で育ったので、工場とか団地とか、首都高快速道路みたいなものが、原風景にあっていて言っていました。」

平田「彼はそれに心地よさを覚えるのですかね？」

藤村「東浩紀的にそういう風景に心地よさを見出すべきだと、それがむしろ自然なんだとおっしゃっていました。デザインの価値基準として、里山とか合掌造りとか、伝統的で正統的な風景だけを賞賛するのはおかしいという主張していて、個人的には共感しました。平田さんはそういう新しい風景についてはどう思いますか？」

平田「『東京から考える』をざっと読んでみると、東さんの

平田 そうですね。それで面白いと思  
ど(笑)。

藤村 そのときに MVRDV は指針  
だと思っている、マーケットの論理  
なものと置き換えて、その可能性  
築を構成するというロールモデルを  
平田 建築と相容れない価値観を  
しては面白いと思う。ただ、量的  
に寄り添い過ぎちゃうと、そんな  
抜けないんじゃないかという危惧  
化的価値みたいなものを、商業活  
たときに、歴史に残る価値が生ま  
藤村 まさに今の中国の状況で  
平田 そう。だからもう一歩突っ込  
活動や経済活動を生命のような  
思っている、理性が介在しない次  
集中している生命性みたいなもの  
みたいなものを結び付けられ  
文脈ができるんじゃないですか。

南後 歴史的には、例えば丹下  
んの「東京計画1960」やメタボ  
リズムも生命をメタファーにして  
いたわけですが、意識されている  
んですか？

平田 インフラストラクチャーに  
対する捉え方をもっと現代的にし  
ないと全然面白くないと思うん  
ですけどメタボリズムには結構影

2

「……！」という(笑)。初めてお会いしたのはG A たアルミ建築をテーマにした「キテクチャー展」のお手伝いにも関わったばかりの頃ですね。アルミがテーマだったんですか？

「そうですね。当時は、展示会じゃなくて、都市がテーマで言われてもよくわかんないくらいに「全部アルミでやっ」という話になって、どんな染まっかって、そのなかにも、新谷さんのスケッチに興奮しましたね。」

「そうですか？」

「島状になっているようなパターンで、すかっって話をしていたら、いき描いてくれて、これはいける！という感じがしましたね。」

「藤村「ブルージュ」のあとぐらいいから、伊東事務所の雰囲気ってすごい変わりましたよね。『アルキテクチャー展』の頃はメディアアートの竣工前ぐらいで、広島メッセのプロジエクトなどはチューブのコンセプトの延長みたいな感じがあ

ときに、「あつそうか、こういうことだったよな」と非常に悔しい思いをしました。学生時代にライブニツが面白いと思っていたけれど、何をすればいいか分からない。他方で「メディアアーク」にはとにかく惹かれていて、伊東事務所に入つて何とか自分がそこまで考えてきたこととクロスさせようと努力するんだけど、どうしてもそれができなかったんです。

**藤村**「メディアアーク」に完全には共感できなかったということですか？

**平田** すごく好きな案なのに、やっぱりモダンなものなんじゃないかと思つてしまつたんですよ。チューブが空間を乱していくといつても、均質な空間が先にあっていう時点で、近代ということになるんだらうと。『ゲント』なんかですごく悩んだのは、切斷することによってしか外形を作れないシステムになっていたことと。「メディアアーク」とは見かけでは大分違うけど、空間論的には同じことになつてしまふと思つて、本当の意味で生命に近い建築をつくるには、環境の中に存在していることと建物のシステムを表裏二体の状態を作らなければ、とだんだん気がついてきたんです。

**南後**「メディアアーク」でも近代的な床の構成が空間を規定することへの戸惑いがあったということでしたが、他方でその生命科学へのシンパシーの背後にある問題意識は何ですか？

**藤村** 何つていいますと、泉北ユータウンの均質性に地形の複雑性を見出す、みたいな、人工的な環境に自然的

また、その間の「トポロジク・インター」もたないな  
**藤村** 「トポログラフィ」ですか。  
**平田** 外人が聞いたら変だと思うでしょうね笑。  
**南條** 新たな形式のプロトタイプが持つ強度で建築を  
 作っていくということですね。  
**平田** そうですね。形式の話をしているようでいて  
 究極的にはそのことに興味があるというより、起こ  
 ることを変えたいわけです。バイタリティをどうや  
 って内部の空間の広がりの中に取り込めるか。それ  
 ができない限り、「都市」といっても意味がないと思っ  
 ています。  
 2007年10月22日 平田晃久建築設計事務所にて  
 協力『鎌谷潤  
 flat 耕屋  
 fig2 gallery's  
 平田晃久』  
 1971年大阪府生まれ。  
 京都大学大学院、伊東豊雄建築設計事務所を経て、  
 平田晃久建築設計事務所を設立。

る思い出の方が強くよみがえってきます。

**平田** 郊外的な風景と聞くとフラットな場所にショッピングセンターが並んでいるような風景を思い浮かべて、個人的には気が滅入っちゃうんですよ。そういう意味では東京は圧倒的に地形があるんで好きです。フィット感があるというか。

**南後** 僕は今、湯島に住んでいるんですけど、坂が多くて妙に落ち着きますね笑。

堺市の特徴的な風景としては古墳群があると思うんですけども、普段、古墳は泉北高速鉄道から見るとただの森にしか見えす。空間図式は鳥瞰からしか得られません。プリズミック・ギャラリーでの個展でも古墳が持つ「開かれた原理性」や強度について触れていましたね。

**平田** 古墳は出来たときはものすごく原理的でむき出しのものなんだけど、緑に覆われちゃうことによって逆に強い存在になって、神々しい感じを受けるの、まさに建築たなってると思います。

僕は全てを完全にコントロールできない状況で建築をやらざるを得ないわけですが、ノイズが入ったときに一番強い状態というものが作れたら、古墳と同じように覆われることによってかえって強くなるんじゃないかな、と思っています。矛盾しているようだけれども覆われてしまつてほとんど見えなくなるために、原理的に作っている感じです。



1

藤村「僕は東さんの読み方というのは、建築家の立場から見れば身体性と空間性が希薄すぎる感じがしてしまて、身体とか空間とかを手にかりにして批判的にニュータウンやタワー・マンションを読むことができますんじゃないかと思うんです。」

平田「それってできるかな。できたらいいと思うんですけど。」

藤村「できると思いますよ。」

平田「それに反対する論陣を張るのは頑固親父みたいにならなきゃいけない時代に突入したのかなんて思っちゃって。」

南後「最近藤村さん達と議論の中では、『工学化』する社会の風景を引き受けつつ、あるいはそういう風景の構成原理のメカニズムを解き明かしつつ、何がで

響を受けてますね。

南後 一 菊竹さんの所から伊東さんが出て、その次に平田さんっていうのはうまくつながりますね。

ところで、平田さんは大学院時代の97年に『建築思潮』という年刊誌で論文を書かれていますよね。

平田 すごい。何でそんなの知っているんですか？

笑。

南後 一 妹島和世公論でしたよね。

平田 一 妹島さんは当時「強い建築を作りたい」と言っていて、ちょうど「調布駅北口交番」をやっている頃ですね。妹島さんは今もそうかもしれないけど、出すプロジェクトが全部「やられた！」というような、独り勝ち状態でした。ただ通り過ぎていくようなものに彼女は抵抗感を持っていた、その現代性みたいなものを書きたかったんです。

南後 一 「強い」というのもそうだし、「同時存在」というような言葉や、「開かれた」というようなライブニツに繋がるキーワードもこの頃からすにだされていますね。

平田 一 当時原さんの文章が好きでよく読んでいたんですが、結構ライブニツの話が出てくるんですよ。当時はよく分からないんだけど、「空間は同時存在の秩序である」という言葉にとにかく惹かれるものがあつたんですよ。これはすごいことを言っている。

藤村 一 そういう空間概念への興味が伊東事務所の人所へと繋がるんですか？

平田 一 「せんだい」のコンペ案が衝撃的だったんで

式の話をしているようでいて、究極的には起こることを変えたいわけですよ。  
タリティみたいなものをどうやって内部の空間の広がりの中に取り込めるか。

ったと思うんですけど、しばらくして行った時は雰囲気が変わってすごく盛り上がりが出て「何が起こったんだ!」みたいな笑。

**平田** 僕の中では「ブルジョ」をやっている頃になんか分かってきたなと思いました。今までできちまちと四角いのを作らないといけない時代だったのに「こいうのもありだろ」と思って、事務所全体としても「もう行っちゃっていいんじゃないか」みたいな笑。

**笑。**

**藤村** あの変化の原動力は何だったと思いますか?

**平田** やっぱ「メディアテーク」だと思いますよ。それまでは個々の空間とかプログラムに対して、どういう風に形を与えるか発想である程度作っていたと思うんです。でも「メディアテーク」は全体の環境を先に作るという感じで、それ以降は「ブルジョ」にしても「TODS」にしても、使い方から先に決めているということは全然ないんですよ。機能やアクティビティと関係ない攻め方を取っているとというスタンスで、言ってみればメタボリズムの最もハードコアな部分がでてきたという感じだと思います。

**藤村** その頃いろんな建築家が近い議論を展開していて、盛り上がりがありましたね。「アバウス」で住宅は床が4枚あればいい」とっていた塚本さんとか「スタッド:シアター」で「フレキシビリティの意味を全く変

なバイタリティを見出ししていくのは平田さんの思考のパターンですよね笑。

**平田** そうかもしれないですね笑。「同時存在の秩序」みたいなものの問題意識と、商業の持っているバイタリティみたいなものと重ね合わせられるんじゃないか。クライアントは他者で要求を何とかクリアしながら、建築の世界の話をなんとか作るということではなくて、まさにこの人たちが言っていることを読み替えたときに建築が違うものになっていくことになったら面白いんじゃないかという問題意識でやっています。

**南後** ライブツツ的な「関係的空間」のように、ある関係性を立ち上げられるというときに、例えば内部と外部、動と静、都市と建築のような関係については従来から言われてきていますが、平田さんはその二項対立よりも、その関係性を生成させる原理に関心があるように思います。内的な生成原理と外的な形との「貫性」も含めて。でも、建築家はデカルト的な絶対空間での思考を意識的、無意識的に引き寄せしてしまうように、果たして双方の空間を対立項として捉えてよいのか、あるいはそもそもミースのような均質空間は関係性と相容れないものなのか、むしろそっちの方が多様な関係性を生むのではないかという疑問もあります。

**平田** 関係性を純粹に取り出そうとするとミースのような絶対空間しかあり得ないですね。でもそもそも関係性というものはあるトポロジーと密着しているはずで、あるトポロジーをつくるのが、ある関係性をつくり出していくといえるんじゃないか。正確に言うと「トポロジー」じゃないんですね。「トポ



中村さんは商業空間を駆動させるサービスの倫理」おもてなしの感覚こそが新しい建築をつくる、と言いつける。そうした感覚をリアライズさせる設計のフロース時代背景との関係を訊いてみた。ここで浮かび上がったのはやはり、工業化する社会と建築の関係であった。

////////////////

藤村「NAPで手がけていらっしゃる建物の種類はどのようなものがありますか？」

中村「住宅や集合住宅もありますが、商業建築がわりと多いですね。最近は公共建築も数少なくなってきた、商業建築に巨大な資本が投下されるような時代になっています。そこに応じた戦略を建築家も立てるべきだし、その中で建築の新しい方法論も生まれてくるんじゃないかなと思うので、わりと商業建築に対して深く考えてみる人が多いですね。」

藤村「その中の戦略はどのようなものですか？」

中村「今はたまたま商業系が多いので、そのなかで仕事を勝ち取るうとする時には、「こんな空間美いですね」「みたいな審美的な話をしてもお客さんにとってあまり効果はないんです。その業態にとつてどう解答することで、そのお店が主流になれるか、という話からつくっていくことが多いです。例えば「Lorus Beauty Salon」というプロジェクトでは、「個室型的美容院」というコンセプトでした。一般的に美容院ではスクエアな空間に鏡と椅子がリニアに連続するんですけども、作業動線重視になっちゃって、商業の流れからも大きく遅れている業態なので、個室でパーソナルにおもてなしする美容院をつくればこの業界のなかでオンラインワンになれる、と話しました。」

藤村「商業系の建築で一番大事なことは何だと捉えていますか？」

中村「そこに来た人の気持ちになって、どういう体験ができるか。最終的には感情が喚起されて、盛り上がりつつ、モノを購入してしまつ、サービスに対価を払ってしまう、これが最大の目的なんです。だから今までのコンクリート打ち放しや、ホワイトな空間などのクールな建築よりは、もっとエモーショナルな空間をつくっていかないとその目的は達成されない。つまり方も、以前の建築家がつくってきた空間とはかなり違うものが出てくると思います。」

藤村「なるほど。そこで例えば「個室」というテーマはどういう風に発見するんですか？」

中村「大衆」っていう実際には存在しないような人たちを想定して、サービスや商品を売る時代はもう終

# INTERVIEW03//////////////// 「おもてなし」のアーキテクチャー 中村拓志インタビュー

聞き手=藤村龍至+伊庭野大輔+藤井亮介+松島潤平+刈谷悠三+益子悠

わりつつある。その状況のなかで、個室型の居酒屋や、スーパースタックジュアリーブランドのVIPルームなどの業態が出てきています。そのなかで「美容院つてどうなの」という問いかけからスタートしました。

藤村「クライアントの経営戦略のなかからデザイン



中村「一構成があつて仕上げが後から決まるというよりは、最初から全部セットで、まずサービスやおもてなしなどを決めて、そこから構成も仕上げも、そこにいる人の気分や感情を想像しながら全体をつくる。それでそこに起きた不整合をクリアしていく、という感じですね。」

中村「それはコンペ時にそこまで想定するということですか？」

中村「はい。」

藤村「そうするとかなり短期間で全体のイメージをつくるということになり、よくインテリアデザイナーの方々がするようなビジュアル的、CG的な設計になると思いますが「Lorus Beauty Salon」はとても構成的、模型的で、そこが面白いですね。」

中村「結局CGというのは全く頼りにならないですよ。やっぱり模型なんです。結構大きめの模型で、ただし、人の気分には大きく関わってくるのは仕上げなので、白模型というのは一切つからないんです。かなりリアルに仕上げを決めて、カラーの人を入れて。ドールハウスみたいな感じでステディをしていますね。」

伊庭野「プレゼンも同じですか。」

中村「同じです。」

伊庭野「模型は大量につくれるんですか？」

中村「そうですね。模型はすごくつくりますね。」

藤村「一人によつては100個つくる人もいれば、1、2個で決め打ちしてそれを練っていくという人もいます。」

中村「どちらかというと100種類つくるといふより、その業態に欠けている所とか、いろんな問題点をクリアした解答というのは2、3種類はどしどし出てこないで、そのなかでちょこちょこ変えていくんです。そこに来た人の体験とか、アイレベルでどうモノの見えが変わるのかとか、例えば壁が1.3mがいいのか1.35mがいいのかとか、微妙な話で大きく気分は変わってくるので、そういう段階のヴァリエーションが重要ですね。」

藤村「いつもステディするスケールは決まっていますか？」

中村「プロジェクトによりますね。大きいものもあるんで。なるべく大きくしたいんだけど、車で運ばなきゃいけないし、時には新幹線にも飛行機にも乗らなきゃいけないんで、ある大きさが決まってしまう感じですね。」

藤村「Lorus Beauty Salon」が引き寄せるもうひとつのコンテキストとして、郊外のロードサイドという

立地条件があるかと思っています。都心の一等地の美容室とは違って、二ーズも違ってきますし、その場のデイスとか、客層のレベルのようなものもあるかと思いますが、そうした違いについてはいかがでしたか？」

中村「そうですね。おっしゃる通り、超都心にあるわけじゃなくて、県道沿いで日本全国どこにでもありそうないわゆる郊外型の敷地だったんですね。」

中村「そこでは何かつたことといえばふたつぐらいだったと思うんです。ひとつはロードサイドショップで、車から見たときに最も目立つということから看板型になりがちなのですが、そういうあり方はやめたいなと思って、上の空間自体が一種のビルボードとして見えてくるものをつくるということ。そしてもうひとつは、この敷地の周囲にはホンマタカシさんがよく撮っていたような、ありがちなブレハブ住宅が並んでいるんですけど、それを否定するべきものでもないと思つたので、表や裏を建築が決めてしまわないように、4周ガラス張り、そういう風景の只中に建っているような建物にしたいということ。」

藤村「なるほど。そういう商業系の建築で開発される試みは、建築一般の論理としてどのようなメッセージを持つと思いますか？」

中村「僕が先ほどからお話していることは単に商業の分野で有効なノウハウだと思われる方がいるかもしれませんが、外観スケッチから入るといふより、建築と人の距離がすごく近いところ、全体をデザインするという方法は新しい建築の論理だと思っていますね。外形や構成よりも、人に近い部分にあるサーフェイスと人の近くに仕組みも含めた関わり方のデザインです。」

藤村「商業建築で培われた論理を他のビルディングタイプでも応用するということですね。」

中村「そうですね。それはやっぱり巨大な資本が投下される分野で建築の新しい理論が生まれてくるっていうのは、コルビュジエの時代からずっとそうだったと思うんですけど、ずっと変わっていないはずなんです。僕は自分が商業建築の分野で生み出した理論で、住宅とか公共建築をつくりたい。今までと異なるものができるはずなんです。[House SH] [fig3]でも、壁に座れるとか、寝させられるとか、それぐらいの建築と人の距離感でつくって、その結果が外観に表れてしまつていう順序で、あるいは公共建築でも、コールドハー

スが既にデパート的な図書館をつくっています。今は公共建築もサービスの質を問われる時代になってきているので、ただハコをほんばんつくればよいという時代ではなくなってきました。そういう時に僕らが開発した、お客さん目線モノを作る方法論というのは、きつと公共建築のジャンルでも生かされてくると思います。」

藤村「なるほど。今までのお話で、中村さんのお考えはわかりま



中村「プロジェクトによりますね。大きいものもあるんで。なるべく大きくしたいんだけど、車で運ばなきゃいけないし、時には新幹線にも飛行機にも乗らなきゃいけないんで、ある大きさが決まってしまう感じですね。」

藤村「Lorus Beauty Salon」が引き寄せるもうひとつのコンテキストとして、郊外のロードサイドという

## 商業主義に負けちゃうのでもなく、否定するのでもなく、 柔道や合気道みたいに、 相手の力を上手く利用して面白いものをつくっていきたい。

した。では、どのように考えるに至ったプロセスについて伺えますか？」

中村「僕が大学を卒業したのは1999年です。日経平均は最安値を更新中で、年金問題もあって、銀行の貸し渋りで中小企業がどんどん倒産しているような、そんな時代でした。信じられるものは何もない。でも上の世代って、そういう状況に対して結構シニカルなスタンスを採りま

すね。[全てフィクションだ]みたいな。僕はそれを結構冷めた目で見ていたわけです。リアルなものがすごい強いときに、[全部フィクションだ]っていうのはかっこいいんだ

けど、全部フィクションであることがわかりきっているところでそんなこといってもどうしようもなく、そこで人が信じられるようなモノをつくりたいなと思つたんですね。」

藤村「それは世代的に全く共感しますね。」

中村「だから思想とか哲学とかでもよりも、さっきの「House SH」のように「触る」とか「すべる」とか、そういう具体的な身体的行為みたいなものと建築をリンクさせることで、皆が直接共有できるようなものをつくりたいと思っていますね。」

藤村「なるほど。」

中村「そんななかで隈さんの事務所を辞めて独立した頃、ちょうど日本の経済は上向いてきた。不動産ファンドが生まれて、商業的な営みの中で生まれる利潤を重視して投資が始まった。僕らはキャピタルリズムや、コマースリズムを否定して生きることはもはや不可能ですが、その力と建築の関係について、しっかり考えるべきなんですよ。今までの建築家は商業建築を金にまみれたはしたない世界だと思つて逃げてきましたけど、それでは80年代パブルのように利用されるだけです。資本主義や商業主義を全面的に信頼することは危険ですが、この力を利用して僕らが理想とする社会を作ればいいんですよ。」

藤村「全く同感ですね。これは単にインテリアの領域に建築家が進出した、という職能の問題に留まるものではなくて、もう少し広い文脈でも解釈されるべき現象と思うんですよ。アメリカの憲法学者であるローレンス・レッシングは現代の権力には「法律」「規範」「市場」「アーキテチャー」という4つの型があると言っていて、人々を意識的であれ無意識的であれ、自然に身体を誘導してしまうような力を「アーキテチャー型権力」と呼んでいます。中村さんの作品に何となくふたつのものを感じていて、ひとつは「Laurin Boutique Giza」のような、アイロニックな形態をもつ象徴主義的、ベンチャーリ的なもの。もうひとつは「Lorus Beauty Salon」のような、人の動きを自然に誘導する工学主義的、レッシング的なもの。現代はどちらかというとレッシング型

がどんどん強くなっていると思います。」

中村「まあ人の心はそこまで一意的に収斂するわけではないことは承知していますけど、確かに僕も「工学主義的」的な考え方で設計していますね。」

藤村「それを建築の論理として批判的、戦略的に使う視点を「批判的工学主義」と呼べないかと今考えているのですが、それを最も先鋭化している建築家のモデルはコールドハースやMVRDVだと思っています。中村さんは彼らの動きをどう見ていましたか？」

中村「学生時代、コールドハースとかMVRDVは僕にとつても非常に衝撃的な存在で、当時日経とか読みながら社会のことを想像しているなかですくくびつたりはまつて、資本主義や商業主義の流れを手がかりにしてものをつくるのがすごくリアルなんだなって感じましたね。」

それと同時に、伊勢神宮にもすごい興味があつて、お寺もそうかもしれないですけど、人が歩いていてそこに何もないのに何かあると感じさせる仕組みというののは、人の心を操作する建築だと思つたんですよ。どちらも環境型の権力装置です。」

松島「神社ってシックエンスが決まっていますよね。参道があつて、伽藍配置があつて。そういう意味での共通項ですか？」

中村「そうですね。最初に参道を通つて、例えば旅館とかそういう複雑な商店を抜けて、鳥居があつて。全て経路として、そこに訪れる人がどんな気持ちになることを想定して全ての配置がある感じが、商業建築が持っている「工学主義」的な感じと似ているなという気がしますね。」

藤村「今後の戦略として、何か展望のようなものがありますか？」

中村「商業主義と資本主義の流れのなかで、建築を作るときに出てくる方法論がもの凄くリアルで、かつ社会と接続している。その力を利用して新しい建築をつくろうということを伝えたいですね。その部分について建築の業界は遅れているので。藤村君もそうだし、トラフとか永山さんもそうだし、若い世代がそのまっただ中でモノをつくっているんで、そこから皆で声を大にして新しい方法論をつくっていきたいですよ。」

藤村「そうですね。非常に期待しています(笑)。」

中村「僕も期待していますよ(笑)。」

2007年10月8日NAP建築設計事務所にて

協力=鎌谷潤

fig1 Lorus Beauty Salon 内観

fig2 House SH 内観 撮影=阿野太一

1974年東京生まれ。明治大学大学院修了。隈研吾建築都市設計事務所を経て、NAP建築設計事務所主宰。著書に「恐るる建築(アスキー)



中村拓志



吉村靖孝さんと英孝さんは都市風景に働く法規を読み解く「サチ「コード」を展開する」方、明快なフォルムを持つ建築でクリアなメッセージを発信し続けている。ここでは出発点となった郊外のロードサイドショップ「ダブルテンポ」を起点に、影響を受けたMVRDVやアトリエワンについて、耐震偽装問題など建築家の社会的立場についてなど、幅広く議論が展開した。

藤村「まずおふたりにとっての処女作「ダブル・テンポ」『60』について伺いたいと思います。今振り返ってみて、当時どのような議論をされていたのかをお聞きしたいです。

吉村英孝 以下、英孝」あの頃はねえ……。

吉村靖孝 以下、靖孝」思い出さないと出てこないな笑。

藤村「いわゆる郊外型の商業施設は建築家の作品として位置づけられにくいなかで、あの建築は『ラスベガス』的な、B級建築の再評価とは異なるかたちで可能性を提示していると思いますが、いかがですか？



1

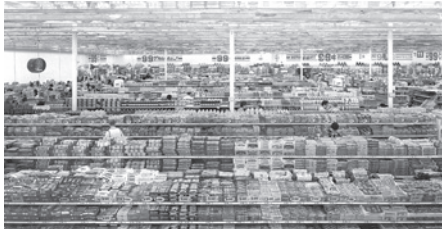
藤村「まあ、郊外の風景が持っている虚しさと共に感じている部分とそこから逃れたという気分がどっち付かずでそのまま現れているかもしれないね。当時は写真家のアンドレア・ゲルスキーがスーパーマーケットを写した写真『60』があつて、あれに衝撃を受けていた気がする。下半分がモノで溢れていて、上半分が真っ白になっているような写真なんだけど。モノが溢れている状態を、構図として認識し直す感じ。一つは決して美しいものではないんだけど、風景として、あるいはパターンとしてみる感覚にひかれていました。

藤村「外観についてはいかがでしたか？

英孝「郊外のパチンコ屋なんか本体よりもでかい看板がついているじゃない？ だったら看板と分離しなければいいんじゃないかなって意識はありましたね。

藤村「ヴァニチユリ的な「デコレイテッド・シェッド」と距離を取ろうと？

靖孝「そう、建物自体を看板にインテグレイト



2

## INTERVIEW 04

# 自由を得るために、深層を開く 吉村靖孝＋吉村英孝インタビュー

聞き手＝藤村龍至

しよう、と。そうやって考える外部空間の論理と、自分がデザインしたものでないモノで埋まる運命にある内部空間をどのように扱うか。

藤村「なるほど。私が覚えて

いるのは、英孝さんが「道路の幅が導きだせる構造のスパンと、45度駐車にした時のスパンをルート2倍したものを、致することが重要だった」とおっしゃっていたことですね。いろんな条件が建築的に出会うというか。

英孝「そうだね。例えば、インテリアの「ちやこ」ちゃした感じが風景に参加した方がいいと考えていて、ガラスのファサードにしたんだけど、そうすると今度はガラスリブが必要になってそこのほうが見えてきてしまう。それがこういうギザギザの形を採ったことでリブが解消できた。藤村「あのファサードは道路から見た時に、それぞれが調剤薬局とドラッグストアの看板になっているという二重性も重ねられていますよね。

靖孝「今思うと、条件にかなり依存しているね。

藤村「今、仮に同じ条件でプロジェクトの依頼がきたら、どうしますか？ 今でこそ「中心市街地活性化法」等で中心部に回帰しようという動きがありますが、この時期（1999年頃）は郊外化が加速していた、ジャスコに代表される郊外型S&Cがどんどん進出している時期ですよね？

英孝「その頃はまだ「郊外化」に希望が見いだせていたのかもしれないけど、今はもつと経済的な要因や規制の方が大きくなって難しくなっていると思う。

藤村「建築的なコントロールはちょっとしんどい感じがしますか？

靖孝「でも今こそ何かやらないといけないんだよね。それが建築のデザインでできる範囲ではなくてきているのかもしれない。たとえばお金のコントロールの仕方をデザインするか、建物のデザインじゃないところで組み立て直さないと今の郊外の風景は変えないよね。

藤村「同感です。で、そのよ

うな郊外的な文脈に触れたところを出発点として、靖孝さんはその後MVRDVに行かれましたよね。どのよう

な印象を持ちましたか？

靖孝「なんで話がそう単純化できるのかと、良い意味でも悪い意味でも違和感はあ

った。「ダブル・テンポ」も複雑な建物ではないんだけど、いろんな断面を持つものを見つけないと一生懸命やっていたので、彼らの一刀両断ぶりはすごくシヨ



3

ツキングだった。藤村「もともとMVRDVに行かれたきっかけは何があったんですか？

靖孝「研究室の調査旅行でオランダの何都市かをまわっていて、

「PRO」と「100 WoZaCoS」fig.3とがちょうど竣工するかなにかの頃に現に見に行つて、帰ってきてから何か引つかかっていたという感じがするね。

藤村「PRO」はOMAの「フランス国会図書館コンペ案」の流れにあると思うんですけど、「100 WoZaCoS」は不動産の要求を逆転してそれを暴力的なカタチに落とすという彼ら独自の論理がありましたね。私がオランダに行ったときは02の後で、アメリカのプロジェ

クトが全てストップして、国内の景気もガクンと落ち、コンペも連戦連敗でスタッフが激減、という頃でした。靖孝「研究を結構やっていた時期じゃないの？

藤村「そうですね。ペルラーヘで「D.C.T.」がちょうど発表されていた頃だったと思います。所属していたウーニーのスタジオではそのリサーチを拡大して宇宙に展開する、みたいなことをやっていました。

靖孝「じゃあ、わりと景気がよくてモノをじゃんじゃんつくっているときに僕がいて、そのあと景気が落ち込んでリサーチとかやっていると藤村君がいたんだね。

藤村「そうですね。

靖孝「僕が違つて感じたのはブックレットの作り方。ストーリーがリニアで、パワーポイント・プレゼンテーションのように一枚めくれば次の情報が出てくる、みたいなものが常に用意されていて、モノのつくり方も完全にそれに倣っていた。

英孝「リニアにするには数値的なルールとか、建築的なカタチとか、何かをFIXしないとリニアに進んでいかない感じがするんだけど、そのへんはどう？

靖孝「リサーチのやり方は毎回同じなんだけど、スタディのときはその引き出しを広げていつて、敷地とどうリンクしていくかを考えていた。

藤村「彼らのタイポロジーの使い方は独特ですよ。事務所に行くとか、コンペでテストするタイポロジーが「タワー型」「リフトアップ型」「レシジ型」など、5種類くらいと決められていて、

どんなコンペでも必ず順番にそれを適用してチェックしていました。当時「リフトアップ型」は「今イチ押し

のタイプ」みたいな笑。

靖孝「そう、先に決めている。敷地を逆に探している感じ。『まったい雪国農耕文化センター』の「持ち上げら

れた地面」というアイデアは他のプロジェクトですつとテストされ続けていて、

ようやく実現した笑。

英孝「コルビュジェの「小さな家」状態だね。建物の設計を先にして、後で敷地を探す。研究に厚みがあるからそういうことができる

建築が制約を受けるっていうことと同時に、  
制約を与えるという役割を考えた時に、  
「関心に関心」が出てくる。(靖孝)

ディテールとか空間構成を無尽蔵に

展開して複雑にしてい

ここ数年は強く出てきているんだけど、

その複雑化じゃ今の社会の様々な問題は

乗り越えられないんじゃないか。(英孝)



4

と思うんだけど。藤村「なるほど。靖孝さんはMVRDVの価値を現地で見出したのに対して、英孝さんは日本からMVRDVの動きをどうみていましたか？

英孝「彼らは分かりやすいんだよね。

藤村「当時「MVRDVはOMAの悪いコピーだ」という人が結構いて、英孝さんが怒ってましたね笑。

靖孝「悪いコピー」というのは確かにその通りかもしれないけど、でもそうであることによつて何か突き抜けたところがあった。OMAは良くも悪くも言っていることが過激なわりには、空間もリッチだし、工業製品を使つてもリッチなものに組み立て直している。

英孝「MVRDVはハイクラスのデザインではないところを戦略的にやつてみせていて、そこに興奮していた。靖孝「どこまでデザインしないでデザインできるか」ということでもあるかな。抵抗しているというか。空間も貧しいし、使っている材料も貧しいし、ディテールも描いてないし、そういうなかでもデザインが成立しているということを開拓していた。

藤村「ストーリーを開くとよりグッとくるデザインですよ。ハノーバー万博のバビロンなんかはその極致にありましたよね。

靖孝「そう、そういうジャンルをつくっていた。藤村「アンチ・ハイクラス・デザイン」という意味では、同時にアトリエワンが「B級BT」や「ダメ建築」など、価値の転倒をすごく主張していました。

英孝「僕もそこに少なからず関わっているからね笑。

靖孝「そういう意味で、塚本さんは僕らが学生の時アイドルだった。塚本さんとヤコブは同じ1960年生まれで、世代も近い。

藤村「何か世代的に共有している感覚があるのかもしれないね。他

方でアトリエワンの重要な一面として、一連の都市のリサーチがあります。SUPEROSがリサーチを開始したのは2001年でしたが、

これを始めたときの問題意識はどういうものだったのですか？

靖孝「ヨーロッパにいた頃は街並や都市など、建築を取り巻いている場所が設計の視野に入っていたんですよ。それが日本に來たときに小さな住宅



5

ーロッパでの体験を失いたくないという気持ちはありました。

藤村「SOSのリサーチは、フォーマツトはアトリエワンにすごく似ているけれども、扱う対象がすごく違うと思っていました。アトリエワンは

あえて見えるもの表層だけを見る」ということをメッセージにしていたのに対し、SOSは「見えないもの（深

層）をみる」という姿勢が鮮明で、すごく対比的な感じがします。もともと

とそういう深層的なものに興味があったんですか？

靖孝「建築がつくれるバックグラウンド、法規、市場、モラル、構造など、いろいろ整理したときに、もしかしたらデザインの手法がみえるかな、と。

藤村「吉村さんはレシジを引用されている数少ない建築家だと思うんですが、そうしたアイデアは「CODE」にインスパイアされたのですか？

靖孝「順番としては逆なんです。当時始めたリサーチを「デコード」と呼んでいたのですが、あとで検索をかけて知ったんです。

藤村「あの頃、リサーチの手法をどのように建築のデザインに結びつけないかと考えていましたか？

靖孝「法規をそのままカタチに表現するのはつまらないと思うんですね。何かもうワンステップないといけない、という感覚は常にあります。

藤村「そうですね。SOSの作品はあまりコードとは関係ないですよ。

靖孝「リフト」なんて全く関係ない笑。

藤村「まったい」や「ドリフト」以降、郊外化がさらに進んできた、景気回復があったり、建築を取り巻く状況がまた少し変わってきましたが、おふたりの最近の関心について教えて頂けますか？

靖孝「うーん、「耐震偽装」ですね。

英孝「どういうこと……？」

靖孝「放置できない。法律の変わり方とか。僕らが黙つていいんですか。

英孝「法改正の結果、設計士のところに全部負担が集まってしまうという意味？」

靖孝「仕事の量は増えてもいいけれど、やれることの幅が狭くなっていくのはきつい。『法規の動きは本来締め付けではなくて、自由のためにある』って発言して

いけないと、何も動かなくなっちゃう。

藤村「なるほど。先ほどの「デコード」でデザインの可能性を拓くために制約をリサーチするというストーリーとも繋がるわけですね。英孝さんはいかがですか？

英孝「僕の場合はどうやったら空間を語れて、どうやったら問題に接続していけるのかというところに興味がある。

靖孝「駄洒落みたいだけど、つまり「関心は何か」に関

心があるんだよね。

英孝「どういうことが人々の関心を引きか、ということ？」

靖孝「そう、人の興味・関心にどう空間が絡むか。結局建築つてもっとタラタラつていうか、いい加減でいいと思う。いい加減なことによつて思わぬことが起こる。



6

そういう感覚がなくなつていつちゃうとつまらない。

英孝「それは藤村君たちが標榜する「批判的工学主義」と近いポジションじゃない？ 制約条件も批判的に再構成すればそれが問題を拓く道なんじゃないか、というわけでしょう？」

藤村「そうですね。建築が制約を受ける存在である、ということの可能性として乗り越えていこうというスタンスがあり得るんじゃないでしょうか。制約条件に

対して無批判に従うというスタンスを社会は取りがちだけれども、それを無下に否定することはできない。

英孝「僕は、制約条件をどうやったら乗り越えられるのかということに、空間を語ったり、空間を通して問題に介入することが関わるのだと思う。ディテールとか空間構成を無尽蔵に展開して複雑にしてい

く傾向がここ数年は強く出てきているんだけど、その複雑化じゃ今の社会の様々な問題は乗り越えられないんじゃないか。

靖孝「建築が制約を受けるっていうことと同時に、制約を与えるという役割を考えた時に、「関心に関心」が出てくるんだよね。建築がどうやって予定調和ではない形で人々の関心にコミットするか。あるいは、関心を与える状況に制限をしながら、どうやったら自由度を与えることができるか。そのあたりを考えたいですね。

2007年10月19日 吉村靖孝建築設計事務所にて

協力：沼野井論

撮影：浅川敏

fig.1「ダブルテンポ」(吉村靖孝＋吉村英孝＋渡辺佐和子)

fig.2 スーパーマーケットの写真

出典：Andreas Gursky「Photographs from 1984 to the Present」

fig.3「100 WoZaCoS」(Maastricht)

fig.4 リサーチ「デコード」出典：超合法建築図鑑

fig.5「レイユプロシエクト」(吉村靖孝)

fig.6「西光寺」(吉村英孝) 撮影：阿野太



吉村靖孝

1972年愛知県生まれ。早稲田大学大学院「古谷研究室」修了後文化庁派遣芸術家在外研修員としてMVRDVに在籍。SUPEROS共同主宰を経て吉村靖孝建築設計事務所主宰



吉村英孝

1975年愛知県生まれ。東京工業大学大学院塚本研究室修了後、SUPEROS共同主宰を経て吉村英孝建築設計事務所主宰



藤原さんは、隈事務所という日本のアトリエの中でも大規模なプロジェクトが数多く動いていて、かつ組織事務所との共同設計が非常に多いという特徴的な環境で、「表層と深層」の図式の最も深いところで活動している。シチュアシオニストの思想にふれた横浜国立大学時代、ミヒヤエルエンデのこと、隈事務所での実践についてなど、興味深い話を伺うことができた。

////////////////

藤村「多少バックグラウンドからお聞きしますが、隈事務所に就職された理由は？」

藤原「進路としては大手の組織でもいいかなと思いました。藤村「それはなぜですか？」

藤原「街の風景の大半をつくっているのは、建築家ではなくて組織やゼネコンの設計部なので、そのレベルを変えないと大きな都市の問題には

タッチできないんじゃないかと。横浜国大は伝統的にアトリエ志向が強いので、アトリエなら少し大きめなところに行った方がいだろうと考えた。隈事務所はアトリエなのに愛知万博をやっているというところに興味がありました。

藤村「ちなみに、修論はシチュアシオニスト研究だったんですが、そのきっかけは？」

藤原「北山恒さん」に「お前はこれを書け」みたいに言われて、バラバラ見たら結構面白そうだった。シチュアシオニストには「あらゆることを同時に計画しなければいけない」という「統一的都市計画」という概念があつて、バウハウスが住宅を中心にして都市を考えようとするのに対し、シチュアシオニストが似て非なるところは、建築を中心に置いてないこと。中心は匂いでも光でも何でもいんだけど、何もかもが中心になり得て、だけど全部考えなきゃならない、って不思議なことをいう人達なのね。

藤村「常に自己矛盾をはらめ、ということですよ。藤原「そう。要するに分かりやすい構造性に資本はへばりついてきていて、社会はスペクトルに増殖していく。だから必要なのは切斷で、ある日価値が変われば資本はついていけないから。」

松島「ミヒヤエルエンデみたいな。藤原「そうだよ。エンデとか、シチュアシオニストの思想っていうのはヨーロッパでは根強く影響している。藤村「ちなみに塚本さんも、2003年頃からルフォーブルを読み始めて、次第にシチュアシオニストに傾倒していくんですけども、アトリエ・ワンがやっている「マイクロパブリック・スペース」は「統一的都市計画」のイメージが重ねられていると思いますね。

藤原「すごい共感できるよ。同じバックグラウンドを持つている気がする。違うだろうって部分もあるけど。藤村「違うというののはどのあたりでしょうか？」

## INTERVIEW 05

# 「エンデ的建築家像」をもって「科学的公共性」をめざす 藤原徹平 [隈研吾建築都市設計事務所] インタビュー

聞き手＝藤村龍至＋伊庭野大輔＋松島潤平＋本瀬あゆみ＋刈谷悠三

持っている気がする。違うだろうって部分もあるけど。

藤村「違うというののはどのあたりでしょうか？」

藤原「塚本さんは富裕層と距離を取るっていうんだけど、ドゥブルの議論が発展しなかった最大の理由はアンチであり続けようとしたこと。資本主義の恩恵を享受している層を外しちゃったら、本当の意味で「統一的都市計画」はできないんじゃないかなと思っている。だから塚本さんのそのプレジャッジには違和感がある。

藤村「なるほど。そういう方向性が修論までの段階で定まってきたんですね。」

藤原「偶然にね。「あ、なんか俺がやってきたことを全て説明してくれる」みたいな。横国では学生が独自に「仮設建築」ばかりを建てていたんだけど「Fig.」、自分としては何のためをやっているのかよく分からなかった。でもシチュアシオニストのことを知ってからは「ある日、俺は大王になっている」「みたいな、その転倒がイカしているという」ことに気がついた。

藤村「では社会に対する態度も、その時点である程度固まっていたのですが？」

藤原「僕の基本的な態度は、たぶんミヒヤエルエンデがベースにあつて、エンデは晩年のインタビューで「このままでは地球は破産する」ってことを警告していて、ケインズと同時期に生きたすごく特殊な考え方をした経済学者のケゼルっていう人の話をしている。藤村「どんな話のことでしょうか？」

藤原「世界に流通している貨幣のうち、3分の1ぐらいは利子を返済するためだけに発生している。利子は利子を生むから、いつか人間は利子のためだけに働くようになってっちゃう。本来は物を交換するためだけに生まれたシステムである貨幣とは別に、利子という制度が暴走していて、人間の生活をコントロールし始めているってエンデは言うわけ。

例えば農家の人は今ここで植えなければ、収穫ができないうつていう時間的な弱点をかかえている。お金は腐らないから、銀行はいくらでも待つて高い利子でお金を貸し付けられる。銀行は腐らない資源を持っているがゆえに不当に利益を得て、そのせいで社



1

会の循環が恐ろしく悪くなっているわけ。そのベースはケインズもケゼルも「お金が腐らないことに問題がある」と理解して、「マイナス利子社会」を提言した。藤村「その提言が実現した例というのはあるんですか？」

藤原「第一次世界大戦後に「エイジング・マネー」っていう制度を導入して奇跡的に復興した町がある。お札の裏に1週間毎にスタンプを貼って、その週のスタンプがないと2セントずつ価値を失っていくという仕組み。それで何が起るかというと、みんな毎週そのスタンプを貼る前にお金を手放そうとするから通常の10倍くらいの速度でお金が動く。そうすると、地域の貨幣の流通が活発になって、地域が地域を支えていくようになるから、経済が安定してくるの。」

藤村「現代の日本の状況に照らしたときに、その仕組みの批評性はどのあたりにありますか？」

藤原「例えば今僕は隈事務所で熊本とか下関のプロジェクトに関わっているけど、彼らが怒っているのは、地方で必要な投資への判断を東京の銀行が東京の価値観ですることなんです。『そんな事業成り立たないから、これぐらいの利息つけないとリスクを回避できない』っていう高利貸しのようなことをしている。他方で、郵便局にある地方のおじいちゃんとかおばあちゃんのお金は海外とか、東京に投資される。だから地方のお金は地方のために使われていない。でも「エイジング・マネー」のメリットは地域のお金が地域に還元されるというものだから、それを読んだ時に「これしかない」と笑。

藤村「それしか高度資本主義社会を乗り越える手段はないだろうと？」

藤原「そう。それが僕のベーシックな考え方で、資本主義に乗って建築をつくるのは利子のために事業を起しているようなものだから間違いで、何か違う根拠によつて建築は設計されなきゃならないと強く考えている。

ただエンデは本当に悲しいことをいつていて、制度を変えればいいことは分かっているけども歴史上それが成し遂げられたことは一度もないから、いずれ資源と資産を食い潰して、本当にひどいことになって、それからようやく物事を変えようとするだろう、と。そうだった時に役立つ指標となるような作品を自分は書いていくつて。松島「時間泥棒とかには象徴的な意味が与えられていますよね。」

藤原「そう。有名な逸話があるんだけど、前に進めなくて亀のカシオペアが「後ろ向きに歩け」っていうのは、実は「マイナス利子」のことなの。」

同「へえ。松島「うれしいですね。エンデが出てきて。藤村「なるほど。修士論文と前後してシチュアシオニストの思想にふれ、その頃までに「エンデ的建築家像」が藤原さんのロールモデルとして確立されたことはわかりました。その後隈事務所に就職されるわけですが、

そこでどういう実践をされているのか聞きたいと思います。今までいくつくらいのプロジェクトに関われましたか？」

藤原「数で言ったら50個以上やっていますね。最初は「安養寺」。その間にいろいろプロボラールはあつて、「ONE表参道」は10個目ぐらい。で、その後に「渋谷駅」をやつて、「ABC」が始まつて。

本瀬「藤原さんの担当つて、事務所のなかでも比較的大きなプロジェクトが多いと思うんですけども、それって偶然ですか？」

藤原「偶然じゃないと思う。普通は「深層を大手設計事務所が、表層をアトリエが担当する」というミッドタウンの構図があるじゃない？ 隈さんが僕に期待するのは、「深層そのものを変えろ」ってことだと思ふ。僕も変えたいと思つていたので、そういう力技が必要なケースは僕を指名している気がする。だからだと思ふ。

藤村「その力技を駆使するのに、何か秘訣はありますか？」

藤原「まず相手を尊敬すること。そこから始めないと、相手のことをきちんと理解できない。そうやつて少しずつ理解して、みんなの気持ちをちよつとずつアグレッシブにしていくな。」

伊庭野「組織の考え方に近いんですね。」

藤村「ABC」以後はどういったプロジェクトに関わっていますか？」

藤原「海外だと北京、成都。あとカリブ海。コンペではワルシャワのユダヤ人博物館、グアタラハラの図書館、台湾の故宫博物院。あと、サルジニア島のカリアリ美術館、最近勝つたブザンソンとタバレスト。あとイスタンブールの都市計画、あと日産の本社ビルコンペもやったか……。」

藤村「それだけのプロジェクトに関わっていると、マーケットを動かす強力なクライアントから、逆に負けそうになつて再生を企てるクライアントまでいろいろだと思ふんですけども、そこで先ほどの「エンデ的建築家像」との関係で、自らの活動をどのように位置づけますか？」

藤原「例えば、熊本と下関のプロジェクトは「地域のために、建築に何ができるか」という観点で、すごく大事に考えています。責任が本当に重大で、ちよつとかつこいデザインをすればいい、みたいな話じゃ全然ないわけ。彼らが必死に集めたお金を建築に投資しようとしているわけだから。うっかり失敗をして、さらに負債を重ねさせるようなことは絶対にしたくない。

藤村「そこで実践していращやることは何ですか？」



2

藤原「見えていない地域のアイデンティティみたいなものを、いかに吸い上げてクリアな形として見せるか、ということ。それは大きなプロジェクトでも同じかな。」

藤村「自然が豊かな場所や、歴史的な重みのある場所ではわかりますが、例えば東京の都心や郊外のような、「非場所」的な場所でのアプローチは？」

藤原「結構身体的なのだと思う。「ONE表参道の場合、以前あつた低層のテナポラリーなカフェがすごくいいと思つていたので。あのストリートとの距離感やスケールには近づけていく努力をした方がいいかなと思つて、あの穴やボリュームの欠けが出てきた。」

藤村「なるほど。今までのお話で「エンデ的建築家像」と隈事務所での設計活動の関連は見えてきました。ところで、北山さんと隈さん以外に影響を受けた建築家はいますか？」

藤原「横浜国大では坂茂さんと西沢立衛さんにも2年間習つたけど、彼らには、ボロボロにやられました。それをその後貝島桃代さんが救ってくれたっていうのはありますね。だから僕はアトリエ・ワンの大ファンですよ笑。」

藤村「同世代の建築家についてはどうですか？」

藤原「石上純也さんは世界そのものを解釈する手段として建築っていうものを位置づけているような気がする。」

松島「それは何かアーティスティックに聞えますね。藤原「ちよつと違う。エンデが絵本で未来にメッセージを残すのと同じように、建築物を作ることによって何か残せるつて僕は信じているわけ。そうすると、建築物の表現そのものに言葉を紹介するに引き合える人にはちよつと感動する。」

松島「建築がメディアになっているつてことですか？」

藤原「そうかもしれない。あと横国時代に立衛さんがヴェンチュエリの影響を受けていると聞いて、本当にびっくりした。彼はヴェンチュエリは科学的だ、「多様性と対立性」には空間の感覚が科学的に書かれているんだ、みたいなこといつていたんだよね。」

藤村「東工大で研究されている空間構成論は形態を再現性とともに語るといふことで、西沢さんのいわゆる「科学」に根底では近いのではないかと思いますがいかがですか？」

藤原「それはそうだと思う。立衛さんも東工大の科学性を恐らく知つているんだろうけど、もつとセンシティブなところまで科学化したいと考えているんじゃないか。藤村「そうですね。ギャラ間でやつていた壁のシミとかを記述した展覧会（前面から状況へ展2000）とか。」

藤原「そうですね。東工大ではあれ論文化できないよね。でも、坂本・成さんの空間つて結構センシティブじゃない？ 平面図や断面図とか写真からは測り得ないような、ちよつとした板の張り方とか、穴と板の目地の関係とか、身体でしか読み取り得ないような情報

を操作しようとしているようにみえる。

藤村「まさにそうですね。」

藤原「だから、坂本さんは立衛さんのいうようなセンシティブな科学性のことも知つているんだけど、教育上「そんなことは伝えられませんか」つてことも多分知つているんだと思ふ。でも立衛さんはそこを教育しようとしていたから、こちも当時はそんなこともよく分からず、仕方なくボロクソ言われるしかない笑。」

藤村「西沢さんや石上さんのセンシティブなものの捉え方には共感しますか？」

藤原「ちよつと距離がある。もちろん立衛さんや石上さんの大事にしていることの意味は分かる。でもそれを今僕がやっているようなプロジェクトでやつたら、多分みんな発狂する。ある段階で方向性を明快な言葉にしておかないと、多くの人を説得することはまずできないし、あと、忘れちゃうよね笑。」

藤村「言語化を避けるという姿勢は他者性を希薄にしますね。」

藤原「そうかもね。でも言語を慎重に避けることを繰り返していつて、言語化そのものを越えたところに行こうとする姿勢はある意味でシチュアシオニストに近いかもしれない。」

本瀬「東工大の場合は、言語化されているわりに公共性を感じないのですが、その辺はどうお考えですか？」

松島「それは論文の厳密な言葉に公共性はあるのかつていう問題になってきますね。」

藤村「隈建築の言語には科学性と公共性がありますか？」

藤原「僕は科学的公共性をつくりたいと思っています。本瀬「隈建築の言語には公共性はあつても、科学性はあまり感じられなくて、その点がむしろ隈建築の特徴のような気もしますが。」

藤原「一世の中に流通している隈さんの言葉は事後的なものだし、普段の隈さんの言葉は十分科学的だと思ふよ。だつて超単純なことしか言わないじゃない笑。その意味で隈さんの個人的な身体性は、ある公共的な感覚を持っているという風に感じている。だから今のところは信じられているんじゃないかな。」

2007年10月21日 目黒にて

1975年生まれ 神奈川県生まれ。横浜国立大学大学院を経て、隈研吾建築都市設計事務所勤務。

主な担当プロジェクトは「安養寺・大蔵阿弥陀如来坐像収蔵施設」「ONE表参道」「朝日放送本社ビル（仮称）」「湯町地区観光交流センター（仮称）」「フアンション芸術文化センター（仮称）」など。



藤原徹平

1975年生まれ 神奈川県生まれ。横浜国立大学大学院を経て、隈研吾建築都市設計事務所勤務。



世界最大級の規模を誇る組織設計事務所、日建設計に所属する勝矢武之さんを迎え、議論を行った。アトリ工務所と組織事務所という互いの立場をめぐって、セッションの高いやり取りが展開した。

藤村「勝矢さんの手がけられたプロジェクトの説明をひと通り伺った後で巨大なプロジェクトでは、資本なり行政なりデイベロツパーなりの論理があつて、建築家のロジックと乖離しそうになりませんか？」

勝矢「そうですね。そのあたりが難しいとともに面白い話になってくると思うんですけど、では「建築家が目指している建築」と「資本主義が目指している建築」とがずれているとしたら「建築」についてそもそも何なんだ、という話ですね。

藤村「そこをまさにお伺いしたいですね。ミッドタウンなどの巨大プロジェクトの状況をあえて図式化すると、建築の資産価値を確実に担保する責任能力、というところで組織事務所が起用されるけれども、個別のブランディング・リインテリアデザイナーなり重性がでてきていますよね。ますか？

「失礼！確かにそういう対立構図は、実は建築をやっている人間にとっては建業をやっている人間に大規模事務所には「建築」の事実かもしれないです。プロジェクトの手がけたとして、プロジェクトの方法がなければいけないではないですか。マナーからマーケットに対抗する体をブランドンクして流通するんじゃないかな。」

藤村「確かに建築家と呼ばれ  
るが……。他方で、宮台真司が  
場が他にあり、建築家のやつ  
に過ぎない」と批判していた  
京から考える』で、高速道路  
動的に設計される、とある種  
ていますよね。

勝矢「あの『東京から考える』」  
なか切ない本ですよ。都市  
れるように最適化されるんだ  
少なくとも東さんのスタンス

[illegible]

# 深層から建築家の立場を考える 勝矢武之<sup>〔日建設計〕</sup>インタビュー

聞き手=藤村龍至+伊庭野大輔+藤井亮介

人の著者の北田さんは逆に何かしらの再生を夢みているわけですけども。

藤村「あれに対して勝矢さん的にはどう思いますか？」

勝矢「昔のロジックで「やはり共同体がとか地域的なもの」とか、そういう反論は簡単なんですけど、それでは多分東浩紀への反論にはならないでしようから。あえてそうじゃない話をするとするならば、最低限の物質的欲求、動物的欲求が充たされてきたがゆえにコンセプト、ブランドینگ、物語といったものを消費の対象として作らないといけない時代なんだと私は思っているんです。衣食満ち足りてない時代であればそんなものは必要ないけれども、少なくとも先進国の消費社会の中で目処がついてきたとすれば、そしてそこにはトータルなモダニズムのようなある大きな物語みたいなものもはやないのだとすれば、やはり自主的に物語、コンセプト、スタイル、ブランド、そういった何かを作って流通させて、資本主義とせめぎあわせていかないといけない時代だと思うんですね。

藤村「設計をやっている立場からすると、東さんが自動と言うほど自動じゃないくて、ある程度操作しているところはありますよね。専門家に「そういうものですよ」と言われてしまえば反論できない「工学」の層は建築家にとって逆に可能性なんじゃないか。

論理にオーバーライドして「徹底的なユニバサルスペース」という形で、条件を批判的に再構成をして、建築的に再定義をする、という創造性だと思ふんですね。

**勝矢** 自分自身がそれに近いことをやっているの  
で、「批判的の工学主義」というのは分かる気はするんですけども、社会像だとか、人間像が変わってきているところに建築を構成する条件がついていけるかどうか、怪しいところはありますね。何をいたいかというと、資本主義、あるいは工学に内在する条件をいじるだけでよいのかということです。システムの最適化がイコール現代の人間の幸福に直結するとは限らないのだと思うのです。

**藤村** 僕は例えば、アルゴリズム・デザインに可能性を感じているのは、現実の工学主義的な社会的条件を、批判的に拡張していく方法論として応用できると思うからです。

**勝矢** そこに共感できないことはないんですが、疑問を投げさせていただくと、「アルゴリズム」のはプロセスのデザインですよ、ね、そうだとすうのは「アルゴリズム」という言葉を使うのはあまりに「ユーター」的すぎて適切じゃないんじゃないかと思ふですよ。例えば今の情報社会でキモになっている情報の履歴が辿れるからプロセスが分かる、だからプロセス決定論が説得力を持ちうる、ということのな気がするんです。

でも建築というのは実物からその作られた履歴えるわけじゃないんですか。説明として迫るのには、ある意思決定のポリティカルコレクトネ

資本主義をオーバードライブさせるだけが  
建築の役割ではないんです。

藤村 文章を読む限りではないと思います。だから今、僕らが打ち立てなければいけないのは、単なる「生成モデル」としてだけではなくて、「生成モデル」と観測モデルをつなげる存在としてアルゴリズムを使うべきではない、という議論です。

勝矢 本当にコンピュータ的な、分析から形態までを連続的にやるアプローチという例でいえば、f o aなどはそれがある程度徹底してやっている人たちです。

勝矢「それで生まれるものなんなんでしょうね。初期条件に適したものの？」

藤村「初期条件の可能性を最大限に広げたものでしょう。」

勝矢「そのロジックのオーバードライブの果てに何かが出てくるということなんですよ。やりたいたくはわかんんですよ。でもやはりそれには圧倒的な量のオープンネットワークが組めるとか、圧倒的な情報量が処理できるとか、なんかその線型に連続的なものからには、それをオーバードライブさせるためのエンジンが必要だと思うんですよ。そのエンジンって

も、場所を売るんじゃないくてワークスタイルだった。りライフスタイルという「物語」を売る、そういう時代になつちやうかもしない。資本主義とおりあいをつけられる、工学主義の調律者と違う建築家像をあえて提示するとなれば、スペースコンサルタントというか、ハードとソフトを体で作り、空間のレベルでのライフスタイルを提案し、絶えずそれをメンテナンスし書き換えていく人、というひとつのビジョンがあるんじゃないか。

藤村　なるほど。表層をつくろう、という話ですね。そういうポジショニングもあるでしょうね。

勝矢　もうひとつ別の話をするとかつては建築は杜

藤村 そうですね。  
勝矢 ただ、彼らの実際に建てている建物は極めてランドスケープ的というか、都市的なスケールのものだと思いませんか？つまり、彼らのやり方は単体の小さな建築よりも、むしろ都市に向いている。建築論でも使えるのかもかもしれません。もっとリアルに使えるのは実は都市論か。例えばM/R/DVのやっているものなのか。例えば「ミキサー」と「リジョンメーカー」

何なんだろう？ そのエンジンにこそ、建築家が関与するのであって、それがなければ世のとある凡庸なマンシヨンやオフィスと同じではようか。そしてまさにそれらがこそが資本主義システムが建築を最適化した姿なのですから。実は僕が今やっている「N社本社ビル」figにブレースがランダムに組み合わさっていると、それはもうアルゴリズム的に何度も計算エックして、一部は取って一部は残して、というをやっているんです。

創造性  
何万  
いでし  
学シ  
外周  
すけ  
てチ  
ロセス

会を組織する技術だったんですよ。丹下さんの頃は。でも、今は情報分野の技術革新がどんどん進んで、今社会はそちらを中心に組織されてきている。

建築が時代遅れの技術になったとき、人間の身体性という物理的制約は、グローバルイズムやネットワーク社会に乘らない、東浩紀的にいえば「降りる自由」なるものの契機にもなりうると思うんですよ。資本主義をオーバードライブさせるだけが建築の役割ではないんです。そういう側面もこの先の建築にはあると思うんですね。

の方が結構がわかりやすい。それはつまり、の方がはるかにその種の連続的な決定が、やすいからです。それは都市の方が個々の市に全体とリンクしている、裏返せば、つのと全体により大きく影響することす。

藤村 なるほど。でもアルゴリズムでプレースをランダムにする」というのは、どちらかというとアルゴリズムを利用したフォルリズムであって、私のやりたいことはちょっと違いますね。

勝矢 先ほどの「批判的工学主義」にしても、要は深層構造を作ろう、という話じゃないですか。

ね。建築家の生きる道としてまず「乗るか、降りるか」というところでスタンスが問われますね。

勝矢：うん。そうだと思うんですよ。僕がいる組織事務所というのは乗らないと生きていけないところにいるんですよ。

フルーヘインステイトに留学したバート・ザエラ・ボロが学長に就任して、バックな方法をわりと表に出していた時期MVDRDVのヴェニーマースのスタジオに「ファンクシオン・ミキサー」と「リージュ

勝矢 逆に言うところ、昔はモダンズムという大きな物語があつて、それのもとに世界は動いていくわけですね。でも今は価値観も多様で、結局のところどれが各々にとって一番説得力があるかということだけで物が決まる時代ですね。

藤村 前回はアトリエといえは無条件に「降りる自由」

勝矢 アトリエも今二極化しつつあるじゃないですか。大きいアトリエと小さいアトリエと。これは知らず知らずのうちにそういう波に飲み込まれているのかもしれないですね。

藤村 うーん、アトリエも乗っついていかないと。

勝矢 いや、表層と深層の関係ですよ。

藤村 うーん、アトリエも乗っついていかないと。

勝矢 アトリエも今二極化しつつあるじゃないですか。大きいアトリエと小さいアトリエと。これは知らず知らずのうちにそういう波に飲み込まれているのかもしれないですね。

藤村 前回はアトリエといえは無条件に「降りる自由」

とをやっていましたね。東京に戻ってきたときに個人事務所で設計を始めてからは、シックに観測と生成をブリッジさせる当時のようなアプローチをベースにしているように。そういう意味では、建築が「できるかどうか」。実践的な検証を経ているので「できてき

そうなる、何かを作る自由というものもあるわけですよ。物語を作ること、コンセプトを作ること、二つの自由として、モダニズムにはなかった自由としても与えられたものかもしれない。表層と深層は、上部構造、下部構造ではないかと思っているんです。これらにははたして衝突しあうものであって、深層の上に必ず表層が乗っ

を選択できたんだと思うんですが、今は乗っからな  
い」と社会と関わりて生きていけな、と思うんです。



**伊藤野一** 藤村さんの考え方はむしろまっとうな組織設計の  
考え方です、逆に勝矢さんは非常にアトリー工的な  
考え方のような気がするんですけど。そういう意味  
では非常に二人は対照的というか、近いというか。

つのが正直なところで、批判的になっちゃったら申し訳ないんで、ルゴリズム的なもの」というのは、今までのような大量の情報を処理できなけりゃスム」とまではなかなか言えないところよな。

だからさっきのディベロップバーの話にすれば、ディベロップバーの側も社会を見てやる。建築家も社会の側を向くんだとすれば、資本主義に乗るため。だから消費者に受け入れられやすいコンセプト、ストーリー、パトチャルな何かを作つてやることで表層を肥大化させているとさう話ではないんです。

藤村　なんだか逆転してましたね笑。  
勝矢　建築家が社会に対する立ち位置を語らなくなつて久しいじゃないですか。あるいは、社会に対して何ができるのか語らなくなつて久しい。でも実際にはいろんな立場のとり方があるし、と思いますね。

とて思い  
とたりせず  
とで案を発  
とです。




和さんとかがやっていることに近い。

ただこれはロジカルな話で、  
この先に自分が作りたいもの  
があるかどうか、まづ良  
くわからない。でもなぜこの

2007年10月15日東京ミッドタウンにて

かなり単純  
か。  
んですが、  
ユームのよ  
うら始めて、



2

いうのが昔はハードを作る時代だったけれども、もしかしたらこの先はハードとソフトの両方を作る時代かもしれない。オフィスでも住宅で

勝矢武之  
1976年兵庫県生まれ。京都大学大学院を経て、日建設計勤務



1

でも彼らは多分、設計プロセスを開放しようとか、扱う変数を増やそうという気持ちでアルゴリズムを使っているわけではないですね。



2

くわからない。でもなぜこの話をするかというと、建築というのが昔はハードを作る時代だったけれども、もしかしたらこの先はハードとソフトの両方を作る時代かもしれない。オフィスでも住宅で



京都大学大学院を経て、日建設計勤務







INAX:GINZAは書店ギヤラリー・ショールームイベントスペースなどからなるフラッグシップショールームとして、前田紀貞氏のデザインにより2007年7月にリニューアルオープンした。専門家向けに拡充されたショールームに加え、タイルに覆われた大胆な三次曲面エントランスホールが話題となっている。ここでは今回の改装プロジェクトを担当された前田アトリエの武藤圭太郎さんと「INAXマーケティング部の虫鹿元博さん」にINAX:GINZAの設計施工プロセス、手仕事の造形と工業製品としてのタイルの関係、ガラス建築以降のタイルに求められるニーズなど、お話を伺った。

////////

藤村「最初に今回INAX:GINZAを改装された理由をお聞かせください。」

虫鹿「まず全体のコンセプトは「INAXならではの素材・技術・情報を蓄積して、高感度なお客様を触発する専門家とのコラボレーションの場」としています。ここはもともと「INAXアーキブラザ」について専門家向けのショールームだったんです。それを三年前に「INAX銀座ショールーム」というかたちで一度改修しているんですが、その時はエンドユーザーも意識したショールームだったんですね。今回それをもう一度専門家向けに戻したんです。

藤村「それはなぜでしょう？」

虫鹿「我々の商品は最終的にエンドユーザーのライフスタイルを意識しています。特に住宅向けの商品はそうですね。ただ、INAXのショールームが他の家電や自動車のそれと違うところは、「施工」のプロセスを伴って初めて商品がエンドユーザーに行き渡る、ということなんです。だからエンドユーザーを意識しつつも、途中に入る設計者や施工者などのプロユーザーが重要であると考えて、ショールームのターゲットを位置づけ直したんです。

藤村「なるほど。今回のように建築家がショールームの設計に関わるのは初めてですか？」

虫鹿「これまでもアドバイザーなどのかたちで部分的には様々な建築家に入ってもらったことはありましたが、全面的に二人の設計者に入ってもらくというのはINAXとしては初めてです。高感度なプロユーザーを対象にするわけですから、そういった方々が納得できるようなプロの設計者に入ってもらおうという狙いがありました。

## INTERVIEW 08

# タイルの可能性を表現し、新たなコラボレーションを誘発する場 INAX:GINZAができるまで 武藤圭太郎[前田アトリエ]＋虫鹿元博[INAX]インタビュー

聞き手-藤村龍至

藤村「建築家のなかでも、前田紀貞さんを選ばれた理由は？」

虫鹿「当然こういう業種ですからたくさん建築家とコネクションがありますし、社内でもいろいろと議論がありました。まずこれまで商品開発などにご協力頂いた方ということで絞り込んで、INAXの事情を分かっている、かつそれを打ち破ってくれそうな方、ということで前田さんに白羽の矢が立ちました。

藤村「エントランスの奇抜な形態 fig.2をはじめ、各フロアで異なるアーティストが表現されていますが、ショールーム全体のコンセプトは、どういうプロセスで決まっていたんでしょうか？」

虫鹿「まず前提として、改装ですからフロアを増やすことはできない。しかも、もともこのビルはオフィスビルですから天井高に限界があり、ショールームとしては不向き、という問題点もありました。その上で、ターゲットをどう絞り込むのか、大まかなフロア構成をどうするか、などを内部でまずまとめる作業がありました。

藤村「どのくらいの期間検討されたのですか？」

虫鹿「プロジェクトそのものは2006年の年明けくらいから進めて秋口までに大枠を固め、前田さんのところへ話を持っていたのは2006年の10月だから、一年前ですね。

武藤「そうですね。そこからたたき台でいろいろなアイデアをお持ちして、フィードバック頂いて、ということでした。2007年の4月くらいまで、フロアによっては工事と並行してデザイン検討させて頂きました。虫鹿「エントランスについてデザイン的な要求は、最初の段階ではあまりしませんでした。」

藤村「最初はどのような案を出されたのですか？」

武藤「最初はまったく違う案でした。虫鹿「お客様に対するホスピタリティということで、「ホテルのような」というキーワードを提示しましたが、INAXのフラッグシップショールームとしてもっとサプライズが欲しい、ということを変更をお願いしました。そうしたら前田さんが「無茶でもいいんですね」と笑。

武藤「派手にやってください」と笑。

虫鹿「出てきたのがこれ fig.6だったんです(笑)。

藤村「それはいつくらいの段階ですか？」

武藤「1月末か、2月頃くらいですかね。

虫鹿「ギリギリだったんですよ。2月の段階では既にここクローズドしてしましたから。

武藤「やりながら、という感じですね。

虫鹿「CGをみたら「もうこれしかない、これやりたい」という感じでした。

藤村「形態の発想はどういうところから出てきたのですか？」

武藤「ふつうタイルって化粧じゃないですか。でもここでは「空気」をつくりたい。「空間」に対して干渉できるものをつくりたい、と思いました。最初は三次曲面やうねうねとした形態が決まっていたわけではなくて、風船の中のような空間にタイルが貼ってある、というイメージが原点としてありました。そこからかたちをいじっているうちに、もつと直接身体が関係するような形態の操作を行いました。

藤村「ステディでは何を使いました？」

武藤「最初CGでバン！とイメージを固めて、あとは模型 fig.3ですね。スチレンペーパーで薄いヤツを曲げて、固めて。下地に板金とかでつくって置いて、紙貼ってパテで埋めて。

藤村「縮尺は？」

武藤「1/20ですね。その大きさでないとつくりきれない。

藤村「期間は？」

武藤「二週間くらいでしたね。

藤村「短いですね。

武藤「最初のCGの段階である程度できちゃったので、それほど時間はかからなかったです。あとは現場に入ってから造形屋さんがもう一度模型をつくってくれたんですけど、それはウレタンを削りだしてつくっていました。それでかたちの微調整をやった。

虫鹿「あれは結構大きかったよね。

武藤「確か1/10でした。

藤村「三次曲面にタイルって難しくないですか？」

虫鹿「『アコルディ』という既存のタイルなんですけど、曲面や天井に対応できるように特注しているんです。

藤村「施工方法については設計段階からある程度読みがあったんですよね？」

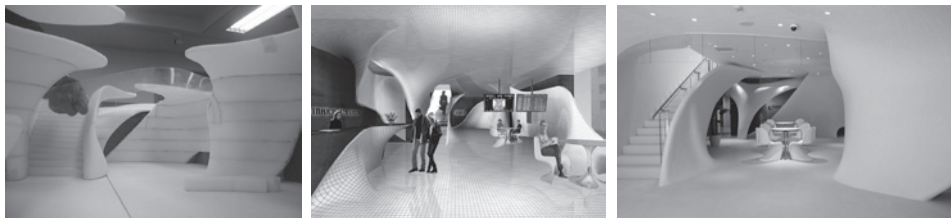
武藤「ありました。このCGをみせた翌週くらいには施工会社から「こうやったらできるんじゃないか」というスケッチが出てきていましたね。

藤村「図面はどうやって描きました？」

武藤「500毎に断面を切って、繋げて描いていたんですけど、3Dを2

ふつうタイルって、化粧じゃないですか。  
でもここでは「空気」をつくりたい、  
「空間」に対して干渉できるものをつくりたい、  
と思いました(武藤)

お客様も驚いていらっしゃいますが、  
INAXの社員が一番驚いています(笑)。(虫鹿)



3

2

1

Dに落とす技術がなかったんで、こういう道具 fig.4 を使って、寸法を測って、図面にプロットしてスキャンして、ついで作業の繰り返しでした。

藤村「これ面白いですねー。

武藤「めっちゃめっちゃアナログです(笑)。

藤村「施工についてはどうでしたか？」

武藤「基本的には業者に模型をつくらせてもらって、業者はこういう形態を図面に落とす技術があつたので、これをペンで追っついて全体の寸法をFAXして。

藤村「タイルの貼り方はどうやって検証したんですか？」

武藤「それはずっと保留だったんですよ。ある時点で部分的にモックアップ fig.5 をつくって…：鉄筋にラス貼って、モルタル塗って、仕上げにタイルを貼るんですよ。そこで大まかなルールを決めましたけど、部分部分に関しては現場を見て判断するしかなかったです。

虫鹿「例えば、天井にタイルを貼る技術については「ネットクロスユニット工法」と呼ばれる工法が数年前に確立しているんですけど。裏側のネットに伸縮性

があるんですけど、面でも大丈夫ですよ、という裏付けはあつて fig.6,7。

武藤「三次曲面に工業製品のタイルを貼る、っていうのはなかなかあったと思うんですよ。ガウディにせよ、イスラム建築にせよ、不定形のタイルですよ。

藤村「なるほど。不定形と規格品をどうまぜるか、というテーマが合ったんですね。

虫鹿「お客様も驚いていらっしゃいますが、INAXの社員が一番驚いています(笑)。

藤村「一番見慣れているはずなのに(笑)。

虫鹿「前田さんにいわせれば、モザイクタイルというのは本来、イスラム建築でも曲面に貼るものだったってことなんです。

武藤「風景を反射するようなつやありのタイルで三次曲面を作たらどうか、という話もありましたね。鏡面のタイルとかでもやってみたいですね。

藤村「それもタイルの可能性ですよ。そう意味で、このスペースはモーターショーのコンセプトカーみたいな役割があるのだと思います。他方で、一般的な状況を伺いたいのですが、タイルをめぐるマーケットのニーズはどういうところにあるんでしょうか？」

虫鹿「公共建築系と住宅系で少し状況が異なるんですけど、「日本的な美を見直す」っていう流れはありますね。

藤村「具体例を教えてくださいませんか？」

虫鹿「最近の例でいいますと東京ミッドタウン。確か「ジャパン・バリュー」というテーマだったと思います。

90年代はガラス建築が増えて、誰もタイルを貼ってくれなくなっちゃったので、INAXのようなタイルメーカーは打撃だったんです。その頃はタイルカがガラスかついて二項対立で捉えていたんですけど、次第にガラスにあうタイルをつくればいい、と発想を転換したんです。商品名でいうと「ニューアガトス」っていうものなんですけど。

藤村「テラコッタのルーバーなどもですよ？」

虫鹿「そう。ダブルスキンで、外側にルーバーを設ける、という。それに和風のイメージを重ねる、という流れが出てきた。

藤村「ミッドタウンはその象徴ですね。六本木ヒルズがメタリックな表情なのと対照的です。

虫鹿「最近では「青森県立美術館(設計:青木淳)」のたたきとか版築のようにINAXの技術をご採用頂いていますが、ガラス建築の流行のあとで、素材感を求める流れが出てきていますよ。

藤村「なるほど。武藤さんは、これをやってみてタイルについてどんな発見がありましたか？」

武藤「思ったのは、タイルって基本的に工業製品で、外壁に貼る時でもグリッドで整然と並べられるものですよ。ここでは三次曲面で、手の跡が残っちゃっているところがいいなと思うんですよ。モノ感が残っちゃっている、そこがいいなあと。ガラス建築の後で素材感が見直されている、というのはわかるなあ、という感じですね。

虫鹿「住宅のインテリアでも、珪藻土、INAXの製品でいうと「スリカラット」なんかがそうですけど、手仕事のあとが残るんですよ。そのへんがとても好まれていますね。

藤村「伊東豊雄さんなんか「TODS」の全部はばらばらな窓で手仕事の意匠を採用しつつ、表面がフラットに仕上がっていることにこだわった、という話で、モノ感と技術的な完成度の緊張感について述べていたが、時代的にそういう感性が研ぎすまされてきているんですよ。

他方で、タイルって、経年変化への対策、という動機が多いかと思うんですが、マーケットでは素材感という課題が出てきているなかで、「味のある経年変化」を出すという課題もあるのではないですか？」

虫鹿「新しいんだけど古い、古いんだけど新しい」というところですよ。タイルって、縄文土器ではないけれども、一回焼きしめちゃうと永遠に近い耐久性があるので、そのバランスは難しいところですね。汚れがつかないようにする技術は開発されてきていますが「ソイルセラミックス」という商品のように、経年変化の風合いを好まれる商品も出てきています。

武藤「正直「味がある経年変化」というイメージは今までなかったです(笑)。

藤村「「外壁にタイル」と聞くとなんとなく固定概念がありますよね。

虫鹿「このスペースが象徴的ですけど、それを覆すような別のあり方が求められるということころもあり



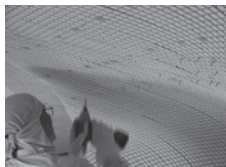
4



5



6



7

きたいと思います。

2007年10月18日

INAX:GINZAエントランスホールにて

INAX:GINZAのウェブサイト: <http://inaxginza.info>

fig.1 INAX:GINZAエントランススペース

fig.2 最初のCG

fig.3 模型(1/20)

fig.4 模型を測る道具

fig.5 モックアップ(1)

fig.6 下地の鉄筋を組む

fig.7 タイルの施工

提供: 156-INAX 23.47・前田アトリエ



武藤圭太郎

1979年岐阜県生まれ。明治大学大学院修了後、前田紀貞アトリエ勤務。INAX:GINZA改装を担当



虫鹿元博

1962年愛知県生まれ。京都工芸繊維大学大学院修了後、INAX入社。現在、INAX:GINZA企画運営チーフ



『ヨーロッパエッセイ』学芸出版社、一九九八年は、都市にインタビューする」と宣言するROUND ABOUTに、重要な先輩だ。九〇年代初頭にヨーロッパで活躍し始めていた建築家に対して、率直な疑問をそのままぶつける。噛み合わない議論も流された質問も、隠すことなく言語化されている。「くられるものでも壊されるものでもなく、その境目が曖昧に溶かされたまま、建築はその実体を極限まで希薄に追い詰め、新たなミレニウムを迎えようとしている」と岡部さんが書いた都市を、ぼくたちは生きている。

岡部「最初にヨーロッパに向かわれたきっかけは？」

岡部「卒業設計の時期に『磯崎アトリエではスペイン語ができればとってくれる』と噂に聞いて、バルセロナに行きました。メキシコで三年間小学校に通ってたからスペイン語もできたんで、でも設計はあまりやらせてもらえませんでした。

山崎「どんな毎日だったんですか？」

岡部「大変だった笑。雑用ですね。磯崎アトリエ現地法人の経理処理が最初の仕事でした。

藤村「そこから建築家にインタビュする経緯を教えてください。」

岡部「ヨーロッパには十年いたんです。八五年に渡欧して、磯崎アトリエは二年半で辞めています。国費留学生だったので、最初の一年間はカタルーニヤ工科大学のバルセロナ建築学校にも籍がありました。その後は……何してたんでしょうね、つていうくらいいぶらぶらして笑。私が住み始めた当時のバルセロナってパリやロンドンに比べると経済水準の低い、埃を被ったような町。建築関係で住んでる日本人は、ガウディ好きだけという時代です。

フランコ独裁後、スペインが実質的に民主化したのは七〇年代末。バルセロナはフランコが嫌いだっただカタルーニヤ州の州都だから、公共事業や都市政策がまったくなかった。ちょうど都市が急激に変化する時期に居合わせたことが原因で、都市に興味を持ちました。それと、私は横研究室で『日本における境界』という卒論を書いていたんですが、ヨーロッパの都市には城壁、広場と教会があつて……という先入観をもっていて日本の都市とは違うと思ってた。だけどいざ暮らしてみると二緒。生活の中心は門の脇の市場で、日本の谷戸と同じように周縁部に暮らしの中心がある。そんなカルチャーショックも都市に興味を持つきっかけでした。

藤村「発展していくバルセロナに対して、建築家はどのようなスタンスだったんですか？」

岡部「都市の改造をリードしていたのが建築家だったんです。いちばんショックだったのは、スペインの建築家が『政治家』だったことと、社会階級が違ったことと。民間の仕事がほとんどない状況で建築家だと言えるのは、何もしなくても食べていける家の出身の人

# INTERVIEW09 EUの表層と深層 岡部明子インタビュー

聞き手=藤村龍至+山崎泰寛

でした。そして建築家が、都市に対してはつきりと、しかも結構批判的に自分なりの都市への処方箋を持ってるのが衝撃的でした。

『ヨーロッパエッセイ』を書いたきっかけは二つ。一つは『日経アーキテクチュア』での連載です。企画を持ち込んだときは、当時の編集長の細野透さんに「建築家を羅列するんじゃない自分なりの切り口で」と没。

〈建築家が都市に持つているスタンスを聞く〉として、テーマごとに人に会う企画に組み直したら、バブルで広告収入の多い時期だったことも幸いして、実現しました。もう一つは、その時点でヨーロッパに五年以上も住んでいたのに、ちっともヨーロッパを見てないって気づいたこと。ちょうどバルセロナで子どもを産んだときで、子どもを置いて出歩くには口実がある。それなら強力なアポの方がいいだろうって。

当別の仕事で、インタビュは誰が相手でも、ちゃんとしたラブレターを書いてダイレクトにアプローチすればいいってわかったんです。どうせ同じ手間がかかるなら、会いたい人に会って話を聞いた方がいい。

書籍化はどこも取り合ってくれなくて、あきらめた頃に学芸出版社から連絡をいただきました。

山崎「豪華すぎて今では難しいですね。

岡部「ヘルツォーク&ムーロンのインタビュの後、単独の記事にしてほしいって頼んだけど、日本じゃ全然知られてないからダメだって編集部に断られました。テートのコンペが決まった頃です。

藤村「都市との関係で印象的な建築家は誰でしたか？」

岡部「印象に残ってるのはヌーヴェル、モネオとシザだけど、都市との関係ではやっぱりヌーヴェルかな。一九世紀に建てられたパリの中央市場レアルを取り壊してショッピングセンターに再開発する計画が浮上したときのこと。結局計画通りに実現してしまうのですが、ヌーヴェルは取り壊しに反対し、建築家のフィリップジョンソンを審査委員長に、哲学者のロランバルトも審査委員に招いて、抗議コンペを開いたんです。まだ三〇そこそこで、パリのよな大都市の都市政策に、かなり批判的な意識で問題提起をしていたことに、単に競争を勝ち抜いたスター建築家だともはやされる話とちがう面を見た気がしましたね。

レアルの建築様式は国外にも強く影響していて、スペインにも同じ形式の屋内市場が建っていた。私は、バルセロナの人曰く「レアルに最も近い」という小さな卸売市場が再開発を免れて残っていたことを知っていたんです。だから余計に、ヌーヴェルの話には感動しました。

市場を中心に見ると、庶民の生活レベルで都市を見るから、歴史も見えて面白い。『地中海の市場から』という幻の単行本企画もありました。

藤村「計画サイドから、生活サイドに視点が切り替わったんですか？」

岡部「というより都市ってそういう風にしかできてこないんじゃないかと。都市にはいろんな時代が積層されていて、地形や風土の必然性がないと九割方の都市は

形成されない。都市計画は近代以降の一瞬の出来事ではありません。人間が自然と集まって住むようになったのは何千年も前からですよ。だから原さんの集落調査に刺激され、ビレナー中山間地に点在する無数の小さなロマネスクの教会や集落と、地形の関係にも興味をもったことがあります。

でも帰国した九五年からは暗黒の時代。『ヨーロッパエッセイ』出さなかったんだけど、出しても何も起らない笑。

藤村「建築家でも政策でもなく、もう少し抽象的なシステムに関心を向けられた理由は？」

岡部「潜在的なきっかけは、辞めた後も手伝っていた磯崎アトリエの仕事。ヨーロッパでは公共建築の設計を依頼されても実現する保証は皆無なので、工事費の目途が立っているかはとても重要。大都市でも小規模な村でも九三年のマーストリヒト条約の頃から、公共事業費としてひよとするとEUの予算がつくかも」って言う。その配分の行き先と根拠が、ヨーロッパの地域開発を変えざるうなと。

それとフルバーナについてコールハースに聞いたこと。たしかヘルツォークも「今はBのつく都市——バーゼル、ベルリン、バルセロナ——がホットだなんて言っていた。バルセロナを『地中海の首都』とかね。そうやって国境と関係なくヨーロッパの空間を捉えることがあるんだなつて。バルセロナにいと、まずバルセロナ市民だという認識があつて、カタルーニヤが次に来て、でもその次はスペインじゃなくてヨーロッパ。国や近代のフレームを越えるような認識に関心を持ちましたね。

そのうち「造景の八甫谷邦明さんからEUでサステイナブルシティのレポートが出た」と聞いたり、日経の矢作弘さん（現大阪市長）に誘われて『世界』に共著で書いたり『21世紀EUの都市戦略』(世界、一九九九年月号)。

山崎「大学には籍を置いていたんですか？」

岡部「大学には非常勤も何もしない。バルセロナ時代の貯金を食いつぶして家族三人で暮らしてましたね。将来の生活に不安はありましたが、開き直つて興味のあつたことを調べることにしました。グローバル経済や市場統合、あるいは国際政治や国際法の分野で語られるEUじゃなくて、市民の目でみたEU。都市計画学では国別の研究ばかりで、ヨーロッパ全部を見る発想がなかったんです。

山崎「取材はどうやってされたんですか？」

岡部「インターネットです。特にEUは情報の透明性を大事にしてたから、他の分野に比べてはるかにネットによる情報公開が盛んでした。九九年頃は、ネットが実用的な情報源になった時期。今でも、ブリュッセルの欧州委員会や話を聞くよりも、ネットの方がはるかに詳しいです。現地取材は最小限。質問をよく考えていき、英語がわからなくても相手の表情ひとつでわかるよう工夫しました。

同時に建築雑誌も読んでたから、話題の建築がつくられている町を探して、調べる。グッゲンハイムができたビルバオを調べると、EUレベルのいろんなプロジェクトが引かかってくる。

藤村「大学に戻られてジャーナリスティックな手法からアカデミックな手法にシフトされて、研究テーマは一気に都市政策に定められたのですか？」

岡部「設計も教えています。研究のつは『サステイナブ

ルシティ』の延長です。ヨーロッパのサステイナブルシティ思想の芽生えは九〇年の都市環境録書ですが、ルフェーブル的なマルクス主義系の都市社会学の影響を強く受けたもので、社会的な面を、環境的な面と同じくらい強調したものです。でもそれはヨーロッパの総意ではなかった。ドイツのように狭い意味で都市環境問題に取り組んできたところでは、EUの都市環境の捉え方には批判的で、社会的なサステイナブルシティ思想を無視するような態度さえあったんです。

要するに、私が紹介したのはある側面だけで、もう一つのグループを見てなかったという反省がこのところ強まりました。技術的に環境を極めるのは日本人は得意だと思ひ、私が調べなくてもいいと考えていたんだけど……。だから〇七年くらいから、自治体レベルの〇〇削減問題について調べています。

もう一つは、(ヨーロッパ)の特異点であるクロスボーダーのリージョンを調査すること。目下、東西をまたぐ境界領域を回つて、越境リージョンで日常的に暮らす人たちの空間感覚に、国家が最大のフレームだった時代を超えるような、何か新しいヒントがあるのではないかと考えています。

藤村「EU内のパワーバランスが変化する中で建築家が果たす役割とはなんでしょう？」

岡部「九〇年代当時、EU最大の問題は域内の南北間格差でした。ただ、南側には文化的な優越感があつて、北側には経済的な強さがあった。別々のものが一つになるわけで、なにか新しいものが生まれる土壌があつたんです。お互いの独自性を維持しながら、統合のメリットが見えていた。

ところが今は東西の温度差。社会主義の時代の眠りから覚めた旧市街が活気を取り戻しているけれど、今入っているお店は全部西側の資本なんですよ。ヨーロッパの歴史の中で、東側が優位だったことは一度もない。だから二〇〇〇年以降というのは、九〇年代とは違います。ちょっと悲しいところがあるんです。

でも最近、中東欧各国を訪れてみて、必ずしも一色ではないことが見えてきました。チェコとポーランドの因縁の関係とかね。ここ二年、夏にクロアチアの国際ワークショップに学生と参加しているのですが、たまたまバルセロナに留学経験のある若い建築家と知り合いました。ラテン系にもスラブ系にも偏見を持たず、国全体がクロスボーダーな性格を持つていて、いかにもヨーロッパらしい。また、ラテンアメリカの大学でもバルセロナ留学組が活躍している。現地でタブー化しているラテンアメリカの社会的格差の問題に、積極的に介入していたり。

山崎「EUの都市政策の申し子のようなバルセロナの思想が、東西に飛び火する関係ですか？」

岡部「七〇年代末から八〇年代にかけてのバルセロナの都市社会運動は、ヨーロッパだけでなく世界的に影響を与えました。イデオロギーを掲げた階級闘

## 何となく社会に入れないままどこかに潜る 〈中途半端で人生諦めちゃってる人〉が主役になれるようなまちづくりをやりたい。

争を脱して、多様な人たちが、同じ都市空間に暮らしていることとまれば集団のパワーが出る。そんな都市社会運動と関わりながら、フィジカルな提案をしていきたいですね。

地方都市の郊外の問題がすごく気になってます。ヨーロッパもスプロールが進んで、特に東欧はひどい。ただ、ヨーロッパのスプロールは百分車に依存した住宅地です。日本で七〇年代あたりにできた地方都市の郊外——コミュニティがしっかりしていて、公共交通機関も整備されて住民は車を持たない生活ができる——とは違う。

今ヨーロッパでは中心部の求心力を上げるのではなく、郊外のそれぞれに核をつくっていく再編方法を考えています。逆に日本は当たり前のように車を持って、どこでも勝手に住むようになった。ヨーロッパが郊外のコンパクト化に強い関心を持つてるのに、日本はそれを失ひ、見捨ててしまつて、郊外に住むお年寄りに「都心居住を誘導しようとする。日本がつくつてきた(歩いて暮らせる郊外)の構造にも少し光を当てたい。

本音では、空間的なアプローチを知っているプロとして、都市政策に影響力を持ちたいと思っています。ただ、自治体に提案したくても、まず中央の情報を知らたがる。補助金メニューにとらわれて、独自の発想をしようとしません。

山崎「そもそもヨーロッパにまちづくりってあるんですか？」

岡部「マチヅクリって横文字にもなってますが、それって(ない)ってこと。ヨーロッパで市民主体の活動が盛んなのは、不法移民が麻薬常習者になる問題のように、行政の網の目からからない課題に対処するため。でも日本では(趣味のまちづくり)で終わっちゃってるところが少なくない。とくに東京のような地価の高いところでは、恵まれた人たちが自分の資産価値を守るためのまちづくりに精力的です。

山崎「あちの町のあり方を目指したまちづくりが、日本で行われていると思つていました。

岡部「市民が主体的にまちづくりに参加するなら、政治家になればいいんです。住民と行政がくつく構図はどこかおかしい。議会という民主的な機関があるんだから、そこでもっとオープンに議論されるべきです。

行政学ではNPOなども市民参加の空間を公共空間と言ひ、建築家がイメージするフィジカルな空間と全然別次元のものになっています。行政や自治の専門家の言う公共空間があるとすれば、それは都市に形となっているはずなのに、単なるNPO論や市民活動論になっているのは変なんです。

私は、七〇—八〇年代にできた地方都市の郊外で、何となく社会に入れないままどこかに潜んでる中途半端で人生諦めちゃってる人」が主役になれるようなまちづくりをやりたい。でも日本では(熱心な人たちが)一生懸命やつて、何となく引きこもっちゃった若者はとてもまちづくりに入り込めません。

藤村「社会に潜る人を引っ張り出すインポルプメントの問題とフィジカルなデザインとの関係づけは、ヨーロッパにモデルが存在するん

でしょうか？」

岡部「広場はその原点。誰にでも開かれていて自分の意見が言える。声高に主張しなくても、そこにいるだけでマニフェストになりうる空間です。

藤村「日本では議会政治をもとにした公共空間とは違う、日本型の公共空間がありうる？」

岡部「公共空間は都市的集積の必要条件。日本は歴史的にヨーロッパより大きな集積を持ってきたわけだから、日本型の公共空間はあつたはず。対面して何かを議論する広場的な空間ではなく、(同じ空気を感じ同じ風景を見ている)ようなもの。

そもそも日本では、社会問題が空間的な問題として議論されていません。同じ郊外の団地住まいでも、かつて、最初から職を持っていた父親が家族と住んで、片道二時間かけて通勤する状況と今は違います。不安定な雇用の状況が続けば、都心部への通勤もだんだん嫌になる。近所にコンビニしかなければ、そこでバイトするしかない。私も帰国した頃、井の頭線沿線の自宅から渋谷新宿を越える二千円がかつちやう。それならうちにいようかなとなる感覚です。そういう大都市の構造がフリーターやニート問題を生み出している可能性はあると思います。

藤村「同世代の社会学者は労働問題などを「空間の問題じゃない」と言う。だから建築側から「空間の問題だ」と問い直したい。

岡部「異なる立場の専門家の論理を知らないとなかなか説得できない。法制度の専門家もそうです。彼らは、建築規制をはじめ中央集権的にルールを決める場合、特定の都市空間をイメージしません。公平性など抽象的なことを理解し、かつ物的な空間としての建築や都市となるとなかなか人では手に負えません。しかしそこをチャレンジしないと、空間の議論は建築家の仲間うちで空回りしてしまふ。

千葉大の講義都市環境デザインでは、「都市再生をどう見るか」というテーマを設定して賛成派「デベロッパ一、反対派「五十嵐敬喜的な都市計画信奉者、中立派「伊藤滋的な結局強いものの味方、無関心派「建築家の四つに分けて話します。

都市が不動産の力学で開発されている現実を見せた上で、「メイド・イントーキー」や秋葉原「超合法建築図鑑」などをどう思うか。日本の建築家は、規制の境界と市場の限界を超えたところで現れる空間を面白がつている。それで、世界的に評価されている。これでいいんだろうか。」と問題提起しています。今日の東京的(状況)を面白い空間と肯定することで、結果的に中途半端な近代都市計画も市場原理主義的都市開発も追認している。今の日本の都市的状況に憤つたなら、建築家には「この状況を変える責任があるし、力もある。何か提案していかなきゃいけないんじゃないかな。

2007年11月5日南青山にて

岡部明子

建築家、千葉大学大学院工学研究科准教授、環境学博士。東京生まれ。東京大学大学院建築学専攻修士課程修了。著書に「持続可能な都市」(共著、岩波書店、2005)、「サステイナブルシティ——EUの地域・環境戦略」(学芸出版社、2003)ほか。



INTERVIEW 10

カルチュラル・メディアとしての  
コンクリート建築  
エイドリアン・フォーティ  
インタビュー

聞き手＝藤村龍至＋山崎泰寛

よつて違います。まず技術が違う。そして認識のされ方が違います。西欧では伝統を破壊した近代の象徴として嫌われていますが、社会を良い方向に変えたと捉える国もある。認識の違いは、その国の建築家や技術者にも影響を与えています。

藤村「現代の建築家はゴールハースのいう「ビクネ」的社会状況に巻き込まれがちですが、どう思いますか。」

フォーティ「まず、建築家として社会体制や価値観に批評的であろうとするかどうかを決めなければなりません。ただし、実務的なレベルで施主の要求に応えていくのも重要な仕事。大切なのは「批評的であろう」と考え続けることです。

2007年6月18日 国際文化会館にて

「エイドリアン・フォーティ 来日全行程」

6月7日木 正午、台北から関西空港に到着。桂離宮と南禅寺山門、京都御所を見学。13日まで学芸出版社の井口夏実さんが全日程アテンド（8日以外）。同行＝松隈洋二工機、玉田浩之工機、NHK取材、室町和久博之写真。

6月8日金 修学院離宮、清水寺成就院、円通寺と京都国際会館。16時から工機大で特別講義「A Life among Objects and Buildings」。祇園で懇親会。同行＝小野睦彦、河合健、西川博美（いずれも京都造形、松隈洋二工機、岡田栄造工機、講義、NHK取材）。

6月9日土 この日から瀬戸内のモダニズム建築を、一挙に見る小旅行。新幹線で広島に向かう。世界平和記念講堂、ピースセンター、基町高層バートを経由して岡山へ。林原美術館、岡山県総合文化センター、岡山県庁舎、朝日新聞岡山監局、倉敷の伝建地区に隣接する旅館で宿泊。同行＝井口勝文（京都造形）。各地で解説を受ける。

6月10日日 倉敷市立美術館（旧倉敷市役所、大原美術館分館。美観地区のなまこ壁と、杉板壁を打ち付けられた釘から垂直に落ちる黒銅の美と）に惹かれた様子。車で香川に移動し、香川県庁舎。昼食はうどん。香川県文化会館、香川県体育館、坂出入口土地、岡山駅から新幹線で京都に戻る。

6月11日月 六甲の集合住宅。1期で設計事務所を開く内田はるみさんを訪ねる。シート＝会修道院、浦邸。同行＝松隈洋、岸川謙介（京都造形）。

6月12日火 光の教会、東大寺、二月堂、三月堂、正倉院。同行＝安達英後、渡辺樹美。

6月13日水 各務原斎場「瞑想の森」まで井口さんが同行。新幹線で東京へ。以後a.uの津久井典子さんが全日程アテンド18日以外。塔の家では東利恵さんが解説。ここで「言葉と建築」の翻訳者坂牛草さんと合流。表参道散策。東京ではNHKの取材が同行。西麻布でおでん。

6月14日木 代々木第1体育館、東京カテドラル、東京文化会館、国立西洋美術館。同行＝今村創平、松隈洋。各地で関係者の解説。飯田橋の居酒屋。

6月15日金 ヒルサイドテラスで横さん、スカイハウスで菊村さんに直接案内を受ける。18時から東大でのレクチャー「Architectural Implication」（藤主＝郎さんのブログ「urbanarchitect」にアップ）。

6月16日土 聖アンセルム教会、太学セミナーハウス（藤村さん解感、多摩美術大学八王子図書館）。

6月17日日 神奈川県立美術館、神奈川県立図書館、神奈川県立音楽堂。

6月18日月 11時半国際文化会館ロビーにてインタビュー。12時NHK取材。14時成田から離日。

ある日の夕食中、学芸の井口さんが彼の筆致の簡潔さの理由を尋ねると「欲望のオブジェ」で編集者に撮り上げられたこと――一文、文を二人で検討し、それが若き彼には苦痛だったこと――と、レイモンドチャンドラーの小説を愛読していたことを教えてくれた。ちなみに今は村上春樹を好んで読むという。宿泊は、西日本では9日を除いてホテルフジタ京都。東京では国際文化会館。記＝山崎泰寛

REPORT 01

建築と設備のあいだ  
「クライメート・エンジニア」という職能  
マティアス・シューラー  
インタビュー

構成＝伊庭野大輔

のはあるのでしょうか？

マティアス「頭の中には当然経験から培ったリストがあります。でも、例えばSANAのツォルフエインスクルのプロジェクトでは地中深くの熱水を壁面に通すことで断熱材を無くし、壁面を薄くすることが出来ましたが、それらはまだリストの中には培っていないものでした。そのため、とても勉強になりました。

質問「環境設計、環境計画の上で構造の役割をどう考えていますか？」

マティアス「例えば、建築家が天井や床スラブが12センチの厚さにしたいと提案したとします。我々はその中に配管を通したい。ではそのために構造的にはどうなのか、配管はうまくいくのか、といったときに構造デザイナーというの、ここそこを供給ポイントにしましようにとは言いますが、それ以上の提案はありません。発展させるものではなくて、付属的な回答しか出さないような人とはちよつとやりづらいですね。

質問「失敗したことはありますか？ クライメートエンジニアの責任の取り方とは？」

マティアス「もちろん失敗もあります。責任の所在と言うのは建築家が出してきたコンセプトによりますね。彼らが提案してきたもので建物が十分に暖まらなかつたら我々の責任でしょう。しかし、その責任が設備設計のほうにある場合もあるし、あるいは、施工が悪い場合もあります。またシミュレーションをするにしても、前提条件によつて結果が大きく変わることがあるので、このような条件で進めているということをまづ施主に確認してもらっています。

質問「最後にクライメートエンジニアというご自身のきわめて特殊なポジションにどのような価値を見出していますか？」

マティアス「我々は建築家が出した提案に「できない」とは言いません。こうだったら「できる」のではないかとという別の提案を必ず用意します。エンジニアには「できない」と言う人が多いのかもしれないけれど、例えばこうすれば「できる」のではないかと言うように考えるその視点がとても大事なのではないかと考えています。

2007年8月30日 TRANSOLAR 社シュトゥットガルト事務所にて

マティアス氏が環境として空間をとらえているのがとても印象的だった。空調を強く利かせることで環境を強制的に作っていくよりも、その環境に寄り添うように作っていく姿勢は、サステイナブルな建築が求められている今日において、見習うべき点が多い。

ツォルフエインスクル（SANA）出典：D&B

REPORT 02

遠く離れた都市を愛し、  
力強く変える方法  
イスタンブール都市計画コンペに  
集まった建築家たち  
松島潤平

うか。遠く離れた都市に対する誠意の表現は両極端な形で現れてきたが、どちらも自己満足的な匂いがぬぐえず、イスタンブールの持つアイデンティティには永遠にタッチ出来ない宿命を感じざるを得なかった。そんななかでMVRDVだけは全く違うアプローチを見せていた。対象敷地はイスタンブール全体の地形をそのまま縮小したような形をしており、湖と海の境界にある汽水域という地形的な特徴を持っていたのだが、その敷地を細切れにして内陸部をくり抜いた輪郭だけの浮島マリナを点在させるといふ、そこにしか生まれ得ない、世界的に類を見ない風景をつくるという提案を見せたのである。

それはどんなヒストリカルなものを持ち出してくることよりもサイトスペシフィックで、どんな建築家の持つ独自の形状のイメージよりも目新しいものであった。つまりローカルから「この先最も愛される」可能性を持つ提案だったのである。

この提案を目にしたとき、遠く離れた都市のことすら「自分の問題」として取り組むことの出来る方法は文学的アプローチではなく、工学的アプローチだったと思い知らされた。他者がローカルへ注ぐ愛に必要なものは、コンテキストでもなく、暴力的な自己愛の波及でもなく、ノンフィクションなデータだったのだ。彼らはマリナの風景をつくるために資産とイコールである土地を削り過ぎたことが仇となり、真逆の工学的理由でケン・ヤングに敗れた。しかし、特殊性を発見するために「工学」を用いるという、建築家として示すことの出来る野心的な「愛」と「力」の関係性を見せつけたことを評価したい。デザインのあらゆる局面で、この「愛」と「力」の関係を語りたいと考えている。

1991 イスタンブールコンペ MVRDV案

1992 同課事務所案

1991 イスタンブールコンペ MVRDV案

1992 同課事務所案

松島潤平  
プロフィールは209



2



1



伊藤暁さんは藤村と同じ1976年生まれ、ヨミジ事務所に在籍していた頃「富弘美術館」の現場をはじめ、住宅や集合住宅など、重要な作品を次々と担当した。独立してしばらく経たず、「富弘美術館」が投げかけた問題「可能性とは何だったのか」振り返りつつ議論を行なった。

From: Satou Ito  
Date: 2007. 10. 10. 4:00 PM

藤村様

さて、富弘美術館の可能性ということですが。僕が当時最も可能性を感じていたのは「サークル・プランニング」という「設計手法」です。「サークル」という形が図形的にインパクトを持ちすぎているので、どうしてもそちらに目がいきがちで、完成後の批評もその点についての賛否が大勢を占めていたけれど、しかし僕らの関心はその図式性よりも、むしろ設計手法の方にありました。

この手法を僕は「複雑さを許容する単純な仕組み」として扱っていたのだけど、それはつまり、施主の要望とか、計画学的な問題とか、面積の問題とか、お金の問題とか、法規とか、そういう複雑極まりない様々な位相のファクターを全て引き受けることの出来る仕組みだ、ということですよ。実際、そうやって設計が進みました。

「この部屋はもっと広い方がよい」「この部屋とこの部屋はくっついていた方がよい」「この部屋は暗くしたい」「明るくしたい」「うるさくて良い」「静かな部屋にしたい」「眺望を楽しみたい」……止め処なく出てくる諸条件を、すべてヒエラルキーのない変数として受容できるアルゴリズムを獲得していた。

当事者として感じるのは、「なんて自由なんだ」ということです。たとえば、住宅を設計していて施主が「子ども部屋にキティちゃんの壁紙を貼りたい」と言ったら「まじかよー」と思うよね。普通。そして、なんとかその事態を回避しようとする。

でも富弘美術館の場合、平然と「じゃあ貼りましょう」と言えちゃう心境だった。そういう考え方の結果として、サークル」とに仕上げが違っているけど、それらがいぶ表現的だと批判されましたね。当時は仕上げが白一色で統一されている方がよっぽど表現的だと反論したい気持ちが強かったです。そもそも、表現とはそんなに悪行なのかという議論がなされるべきだと思います、今では。そして、あの建物は「手法」を「手法」で終わらせることなく、きちんと「富弘美術館」という建物に昇華させることが出来たと思っています。作品のサイズや展示点数、展

示計画、集客人数、運営管理問題等、全てを最適な状態で解いている。単なるホワイトキューブではなく、「星野富弘」という作家の作品を展示するのにふさわしい美術館ができたという確信は今でも変わっていない。

ナリが普通にやっていることでもある」と言っていて、その議論の射程とするところは何なんだろう、と疑問に思っていたことを思い出します。

して提示することで、普遍性を獲得したいと考えていたんだと思う。山奥でも、都市でも、もしかしたら宇宙でも、どこにでも適用可能なプラットフォームモデルとして提示するために、「四角」という輪郭が必要だったんじゃないかな。



2

「サークル・プランニング」の汎用性については、僕もずっと可能性があると思っています。実際、一つのアルゴリズムとしてはそれなりの強度は持っていると思うんだけど、確かに適するケースとそうでないケースがあるのも確かでしょう。

ただ、「サークル・プランニング」が否かではなく、こういうアルゴリズムでな手法自体は今後もますます重要になって行くと思う。それがプロセスをオープンにするし、開放系の設計理論は、建築を社会的に位置づけて行くために大切なものだと思うています。

「サークル」を掲げる藤村くんは、その社会的意義についてどんな風に考えてる？

From: Ryuji Fujimura  
Date: 2007. 10. 11. 10:38 PM

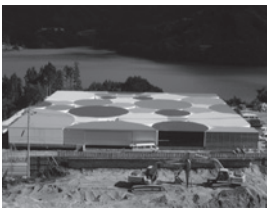
伊藤様

さて、伊藤君のいうとおり、「サークル・プランニング」の真骨頂はそのアルゴリズムの開放性にあるよね。確かに、「キティちゃんの壁紙でも貼れちゃう」建築というのは強いよね。その強さというのはなんだろう。ヨコミゾさんはあのプロジェクトで、「キティちゃん」のようなキツネさとはかけ離れているけれども、インテリアデザイナーを演じていたと思う。同時に、「サークル・プランニング」というメタ・ジオメトリのデザイ

ンも行っていた。その二重性というのは、ミースのユニヴァーサルスペースであったり、コルビジエのドミノで彼らが自作自演し、伊東豊雄が「せんだい」で各階毎に異なるインテリアデザイナーを起用していた状況と見似ている。

彼らは「ブレンな床」というリテラルなプラットフォームを用意したけれども、Eihonさんは「サークル・プラン」というメタプラットフォームをデザインした、とひとまず区別できるかな。設計の領域を「見えないもの」深層に拡張したというか。

この「キティちゃん問題」というのは、SANAの「スタッドシアター」のときにも語られていたように記憶している。あのときは西沢さんが「壁が60mmで、構造壁と間仕切り壁が区別なく、どんな壁紙を貼って行ける」と言っていたけれど、他方で「それってインテリア・デザイ



1

れど、四角い箱の中の部屋のインテリアは結構多彩だった。「シアトル」や「せんだい」でコールハースや伊東さんは、外部のデザイナーを積極的に呼び込んで、ある意味でメタ・アーキテクト化しているけど、メタに徹しているという意味では磯崎さんの「北方ハイタウンII期」はすごいと思ったね。インフィルとスケルトンを完全に分けて、インフィルは有名建築家やアーティストから地元市民団体や果ては学生まで、ガンガン起用して、自分はインフラを内蔵したメガストラクチャーを設計するっていう、まさに究極の深層建築だよな。



3

外装の検討をしている時に、あまりの手掛かりの無さに愕然としたのはよく覚えています。それでも、竣工後、様々な外的要因や他者の介入のせいで決定された内装に対する批判が続出し、外装に関しては特に目立つた批判がなかったことには、批評の視野の狭さを感じています。少なからず失望したものです。

当時、四角い箱の中の部屋のインテリアは結構多彩だった。山奥でも、都市でも、もしかしたら宇宙でも、どこにでも適用可能なプラットフォームモデルとして提示するために、「四角」という輪郭が必要だったんじゃないかな。

## 当時は仕上げが白一色で統一されている方がよっぽど表現的だと反論したい気持ちが強かったです(伊藤)

「この部屋はもっと広い方がよい」「この部屋とこの部屋はくっついていた方がよい」「この部屋は暗くしたい」「明るくしたい」「うるさくて良い」「静かな部屋にしたい」「眺望を楽しみたい」……止め処なく出てくる諸条件を、すべてヒエラルキーのない変数として受容できるアルゴリズムを獲得していた。

当事者として感じるのは、「なんて自由なんだ」ということです。たとえば、住宅を設計していて施主が「子ども部屋にキティちゃんの壁紙を貼りたい」と言ったら「まじかよー」と思うよね。普通。そして、なんとかその事態を回避しようとする。

でも富弘美術館の場合、平然と「じゃあ貼りましょう」と言えちゃう心境だった。そういう考え方の結果として、サークル」とに仕上げが違っているけど、それらがいぶ表現的だと批判されましたね。当時は仕上げが白一色で統一されている方がよっぽど表現的だと反論したい気持ちが強かったです。そもそも、表現とはそんなに悪行なのかという議論がなされるべきだと思います、今では。そして、あの建物は「手法」を「手法」で終わらせることなく、きちんと「富弘美術館」という建物に昇華させることが出来たと思っています。作品のサイズや展示点数、展

「富弘」の時は、基本的に我々の立場はメタ・アーキテクト的な部分もあったと思います。内装の検討の際にも、とにかく展示計画とか、音響問題とか、温湿度環境とか、いろんなところから根拠を与えられて、それを整理するということが徹底されていた。だから「キティちゃんの壁紙が良い」というのは、仮に施主からそういう要望があつてそれに正当性が認められればそれでも構わない、という気持ちでした。

ただ、外装を決める時は本当に困った。正直なところ、外装に関しては石だろがアスロックだろが、塗装だろうがなんだって良いわけで、特に外的な要請が出てこないせい、外が見たいところはガラスか、とかそれくらい。最後は、建築家が「えいや」と決めるしかない。

「富弘」の時は、基本的に我々の立場はメタ・アーキテクト的な部分もあったと思います。内装の検討の際にも、とにかく展示計画とか、音響問題とか、温湿度環境とか、いろんなところから根拠を与えられて、それを整理するということが徹底されていた。だから「キティちゃんの壁紙が良い」というのは、仮に施主からそういう要望があつてそれに正当性が認められればそれでも構わない、という気持ちでした。

伊藤暁  
1976年東京都生まれ。横浜国立大学大学院、ヨミジ・ヨコミゾ・モット建築設計事務所を経て、伊藤暁建築設計事務所主宰



伊藤暁

「富弘」の時は、基本的に我々の立場はメタ・アーキテクト的な部分もあったと思います。内装の検討の際にも、とにかく展示計画とか、音響問題とか、温湿度環境とか、いろんなところから根拠を与えられて、それを整理するということが徹底されていた。だから「キティちゃんの壁紙が良い」というのは、仮に施主からそういう要望があつてそれに正当性が認められればそれでも構わない、という気持ちでした。

ただ、外装を決める時は本当に困った。正直なところ、外装に関しては石だろがアスロックだろが、塗装だろうがなんだって良いわけで、特に外的な要請が出てこないせい、外が見たいところはガラスか、とかそれくらい。最後は、建築家が「えいや」と決めるしかない。

「富弘」の時は、基本的に我々の立場はメタ・アーキテクト的な部分もあったと思います。内装の検討の際にも、とにかく展示計画とか、音響問題とか、温湿度環境とか、いろんなところから根拠を与えられて、それを整理するということが徹底されていた。だから「キティちゃんの壁紙が良い」というのは、仮に施主からそういう要望があつてそれに正当性が認められればそれでも構わない、という気持ちでした。

「富弘」の時は、基本的に我々の立場はメタ・アーキテクト的な部分もあったと思います。内装の検討の際にも、とにかく展示計画とか、音響問題とか、温湿度環境とか、いろんなところから根拠を与えられて、それを整理するということが徹底されていた。だから「キティちゃんの壁紙が良い」というのは、仮に施主からそういう要望があつてそれに正当性が認められればそれでも構わない、という気持ちでした。



g86のは、東工大在籍の学部3年生たちで構成されるグループである。設計課題に取り組みながら、次第に社会との接点がない状況に不満を持た彼らは、第3線で活躍している人々に片づ端からインタビューを取ってネットで公開するという、前のめりな活動を始めた。活動は始まったばかりだがインタビュー活動を行なうと思った動機、見えて来たもの、課題などについて、話を聞いた。

藤村「みなさんの活動の動機から聞きましょうか。

鎌谷 僕は建築家のための建築、というかそういう縦の閉じた評価軸に疑問を感じまして。違う分野で最先端で活躍している方の考えやその分野での問題や特徴を汲み取って、こちらのフェーズにもっていくことが出来れば何か新しいことも生まれてくるんじゃないかなと思ったんです。

山道 建築の場合はモノを評価するのが一個前の世代の人たちじゃないですか。大学の教授とか、そういう上の人の評価でモノの是非が決まってしまうっていう状況に疑問を持ち始めて、他の攻め方がないかなと3人で話し始めて。

藤村「自分たちへの評価が正当では無いということ、

山道「透明じゃないと思ったんです。評価が好みにすごく寄っている様な気がして、そこだけ動機づけにしていると危険じゃないかなと思ったんです。

鎌谷「そこで是非が問われて、そこで先生に「否」と言われれば終わりのような大学の空気を危険に感じたんですよ。」そんなわけはない」と。

山道「なので「外に出よう」と。

藤村「なるほど。小林君はどうなんですか？

小林「設計課題って実際に建たないし、ふわふわしたもので、そこでの議論というのも、地に足がついてない状態だったから、最初の情報だけでも自分たちでとったっていう自信があれば、議論がより有意義なものになるんじゃないかなと思って。

藤村「なるほど。僕も以前は似たような不安を抱えていたので良く分かるんだけど、そういう不安は君らの周囲でも共有されているんですか？

山道「いや共有はされてないですね。世の中の動向に対して無関心を装う人が多いです。

鎌谷「あと、そのらの本からにわかにとってきた言説で、意味不明な理論武装をしている人もいます笑。

藤村「それは昔からいますね（笑）。ところで、インタビューを経て発見したことは何ですか？

鎌谷「藤村さんが以前「10＋1」ロビー特集「東京を記述する」で、構造、インフラとしての

深層と、素材、インテリアとしての表層の対立について書かれていたと思うんですが、その深層にはもう一つのフェーズがあるのではないかなと思うようになってきたんです。

藤村「それは具体的にどのようなもの？

鎌谷「現状として、建築家はゼネコンなどの組織に比べて、経済の論理的にパワーバランスが下になっちゃうじゃないですか。やっぱりそうになると、表層しか扱えないのかなと。都市を形成するインフラのさらに下に経済の論理のようなものがあるんじゃないかな、思っただんです。

山道「例えば、大林の方に取材した時にお聞きした話なんですけど、ゼネコンの設計部が形を決めるというよりはむしろディベロッパーから要請された時点では外形は決まってしまうって、やっぱりデザインしたというよりかは外形や骨格っていうのは経済の論理で決まってしまう部分が多いそうなんです。

藤村「そういう印象はあるだろうけど、建築をコントロールするものは経済だけじゃなくて、法律も規範もあるし、同時に構造も設備もある。そこは一旦相対化したほうがいいんじゃないですか。

山道「藤村さんが「10＋1」で建築家は社会学者と協働しないといけないと書かれたと思うんですけど、むしろ経済なんじゃないかなと。

藤村「3人のインタビューを見て僕が思ったのは、その認識が僕と逆なんだなと思った。経営者は当然独自の論理を持っていて、それに従ってビジネスを展開しているんだけど、時にそれは現場の論理で、その人の文脈と時間においては正しいけれども、万人に応用できるものではないですよ。

結局、ホリエモンだって法律に違反したというって捕らえられちゃうわけだね。ある種の経済的な影響力を与える現場にいるというって、社会的にはそれが深層的であるという感じがあまりないんだよね。逆にすごく表層的に見える。

山道「思想は無いっていうのは感じるんですよ。コミュニケーションの論理だけで成立しているような。

藤村「そう。そこにコミュニケーションの論理はあるんだけど、それはそれでしかないと思うんだよね。それを相対化するために学問というものがあるわけじゃない。

構成論だっけ単に住宅を分析して、それを「何型」「何型」とネーミングしているだけのように見えるけれども、それは分析の論理でもあると同時に創作の論理でもあるわけだね。社会学も同じことが言えて、本来的には社会状況の分析をしつつ、それをソーシヤルデザインの方法論として使うものだと思うけど。

小林「社会学者で実際のデザインに生かしている人っていうのはどういう方がおられますか。

藤村「例えばブレア政権のブレンだったアソニーギデンスとかね。でもメディア上に出てこないだけで、実際に影響力を持っている人はいっぱいいいると思いますよ。

鎌谷「建築家、組織事務所、ゼネコンというような棲み分けというのはすごく感じるんですよ。規模が大きくなれば大きくなるほどすごく限られたエリアでしか活動できてないような気がします。住宅じゃないと建築家は処理できない。

山道「だから僕らとしては、その経済の論理というのを味方につけてしまおうというのがいいと思うんですけどね。例えば、多くの東京の建築は経済の論理に誘導されて工学的に作られている気がするのですが、でも藤村さんのプロジェクトのようにそれを味方にすることも出来ますよね。

鎌谷「そうじゃないと経済の論理というのはデザインの縛りでしかないと思います。

藤村「なるほど。経済的な問題を媒介項にしてデザインと社会の関係を考えたいという関心の所在はなんとなくわかりました。ただ、デザインに社会的な実感をもちたいというのなら体を動かして小さな建築をつくるとか、違う方法もありえると思うんだけど、そうではなくてインタビューという姿勢に出たところがg86の面白いところだよ。

取材対象に選ばれた人はわりと経営者が多いように思うんだけど、そこには何か理由あるのですか？

山道「経営者だけではないです。

鎌谷「もちろん建築家の方も、ダンサーの方もいろいろしゃいます。

藤村「いろいろな分野の人にインタビューをした結果、「経済」というトピックが見えてきたという感じ？

山道「経済が大事というよりは建築家はもって建築が培ってきた力を発揮するべきだと思うんですよ。そのためには経済の論理というのを内包しないとい、力をより発揮するということは出来ないことはわかってきました。藤村さんはそういう意味で経済の論理を味方につけて力を発揮し始めていると思います。

藤村「まあ、そうだといいですけどね笑。

山道「最近印象的だったのは、「SDG07」の企画で藤本に、藤村さんが「KPROJEC」の今後30年間のライフサイクルコストの一覧表をプレゼンしたら、塚本さんが「こういう種類の専門家みたいだね。これを職業にしたら？」とシニカルな感じでコメントされていましたよね。でもそういったプレゼンを建築家こそやらなければいけないと思うんですよ。

藤村「建築家だとかなかなかやらないけど、いわゆる組織事務所はデザインの裏付けとしてわりと普通にブレンゼンすることかもしれない。ただ僕の場合はそれを転倒して、エクセルの表で示されたようなことをそのままかたちにしようとしているだけだね。

山道「先日取材にいった株式会社g86の中村さんという、六本木ヒルズの「SDTANK」や「ファミマ」のキャンペーンに関わっている人なんですけど、その人は広告コンテンツのデザインもして、さらに竣工後何年間の運営までデザインしています。

鎌谷「ソニーの豊島さんも、建築の施工コストはその先のライフサイクルコストの三分の一にしかない



とおつしゃっていました。

山道「デザイナーは竣工の瞬間のためだけじゃなくて、その先もデザインをするべきだと思ったとか、その先にも面白いデザインする箇所がたくさんあると気がきました。

藤村「僕たちはもちろんそのつもりでやっているんだけど、ただ「SDG07」のレクチャーでは塚本さんと研究室の連中を含めて、リアクションがすごく悪かった。藤本さんにも「あまりにも藤村君の話がわからなさすぎてショックを受けた」と言われた笑。」

が上だろうが下だろうが建築の話である限りはだいたいわかんと思っただけ、藤村君の話は最初から最後までわかんかった」と笑。

「同一笑。

藤村「でも後日「話は分らなかったけど、まったく新しい人が出てきたと思っちょつと感動した」と言ってくれました。僕がああ場であまりにも受け入れられていなくて少し凹んでいたのぢやとフォローしてくれたんだと思うけれども笑。

山道「逆に言うならば、建築関係者じゃない人は藤村さんの話にはよく理解できると思いますよ。

藤村「僕もそう思う。塚本さんは「一般の人は藤村みたいな話をしたら目を白黒させちゃう。その点石上くんは素晴らしい。別荘のような住宅」と言われれば連想の幅が広がるだろ」と言っていたけど笑。

山道「それは建築の問題ではないですよ。

藤村「そう、文学的な想像力の問題だよ。藤本さんのアフォーリズムもそうだけど、今はそういう内的な動機を文学的に説明する風潮がちやと強いんだけど、僕はどちらかというと工学的な想像力を伝えたい。

鎌谷「それはなぜですか？

藤村「普段仕事しているときは建築家の常識を必ずしも共有しない人たちと話をすることになるよね。ふつうはそこで二枚舌になって、いろいろな要求を飲んでおいて雑誌に出るとまるで違うことを語ったりするわけだけど、僕はそこで問題にされていることを素直に僕なりにかたちにしていくというスタイルだ

から、アイロニーも表裏もない。工学化する社会を工学的に乗り越えよう、というわけ。

山道「大林組の設計部部長の川口さんがおつしゃっていたのは、かつての建築家というのは一番上の特権を保っていたけれど、現在では役割が細分化して建築家の役割は小さくなってきたということ。だからかつての建築家の言説というのは物凄い影響力があったけど今の建築家の言説というのは建築学科生や建築関係者しか読まない。

藤村「それは社会の変化だよ。かつて新宿の西口で高層ビルが続々と建設され始めた70年代後半に「巨大建築論争」というのがあって、評論家の神代雄一郎の抗議に対し、日建設計の林昌「が「その社会が建築をつくる」と言っつて突っぱねた。おそらくそのあたりからアトリエ事務所は小さな「スモールネス」しか扱えず、大きな「ビッグネス」を扱えるのは組織設計事務所という構図が浮かび上がってきたのだと思う。

僕は究極的にはそこをひっくり返したいんですよ。アトリエがビッグネスの問題を扱うようにしない限り開かれた建築論は生まれない。それは、難しいことを分かりやすく」というブレゼンテーションレベルの話じゃないんだよ。

鎌谷「南後さんは「ROUND ABOUT JOURNAL」+2号の対談で建築家には建築的思考を発見して欲しい、とおっしゃっていましたね。

藤村「それはよくわかるけれども、それを言うなら社会学的思考についても同じく追求して、表現して欲しい笑。今、我々の目からみて、社会学者で社会制度のデザインについてジャーナリストティックに発言しているのは宮台さんぐらいだよ。援助交際のフィールドワークのイメージばかりが先行してしまっているけど。小林「南後さんと柄沢さんと3人で協働している狙いっていうのは何かあるんですか？

藤村「大きく言えば、日本社会に言論、批評、議論、そういうものを復活させたいという思いがあります。国政についてもそうだし、住民説明会のような場面で、自分たちの問題なのだから冷静に議論を展開するべき場面なのに、対案も示さずにただ徒党を組んでリーダーを吊るし上げるだけだとか、反対に茶化してばかりで問題に正面から取り組まないとか、そういう風潮をなんとかしないと。日本の風景を考えることもままならない。

山道「具体的に南後さんのような同世代の社会学者と一緒にモノを作るということはしないんですか？

藤村「ゆくゆくは一緒に何か作ることもあるかも知れないけど、今は「批判的工学主義」や「アルゴリズムミックデザイン」などの特定の問題を出してそれについて議論しまくることで「議論してモノをつくる」というロールモデルをつくりたい。それがまわりに影響を与えようと思うんだよね。

山道「議論とデザインとを架橋する方法論について仮説はありますか？

藤村「皆さんはどう考えているんですか？

鎌谷「僕らは現段階ではインタビューだけですけど、その先では、もつというんな人と議論してそこからフィードバックして意

見を求めたりしてデザインしていきたいと思っています。

藤村「やはりコールドハースも説得力があるのは理論があつてつくるものがカッコいいというのがあるよね。鎌谷「僕らも議論とデザインを架橋する方法論を考えなくてはなりません。

藤村「僕は逆に自分のなかで議論するアプリケーションとデザインするアプリケーションは別、という感覚もありますけど。説明可能性を追求していくと、その果てに説明不可能性が浮かび上がるし、形式性を追求していくと、逆に絵心みたいなものが捨てられなくなる。議論に夢中になって手が動かなくなるのはまずい。君らだつて議論は好きだけれども、モノを作ることに自信がないわけではないでしょ？

g86「はい笑。

藤村「自分たちがトップでしょ笑、g86「はい笑。

藤村「自分たちで議論したいことをガンガン議論して、ガンガンつくっていくみたいについてこれるならついていこいというスタンスで基本的にはいいんじゃないかと思う。

鎌谷「86年世代として、大きな公共性小さな公共性の話じゃないですけどゼロから自分らだけで作り上げていくというよりかは僕らが何かを投げて、そこで何か反応があつてそれをフィードバックさせてものをつくるというイメージです。その上で、「冷静と情熱のアーキテクチャー」を打ち出していきたいです。

藤村「何ですか？

g86「冷静と「情熱の「アーキテクチャー」笑。

藤村「それがタイトルですか笑。まあ、僕をつくりたいアクティビティのイメージもそういう感じ」です。

鎌谷「僕ら3人でまず大きな公共性のストーリーをつつて、小さな公共性に向かつて投げた時に勝手にそういうキーワードだけが先行して流れていったみたい。藤村「コンセプトって恐ろしくいうもんだよね。メタボリズム」もそうだし、「スーパースラット」もそうだし。

鎌谷「そういうことを戦略的に仕掛けていきたいです。藤村「そういう意味では、僕とそんなに相違ないというか。

山道「というか直系です笑。

2007年9月16日 渋谷にて

986のウェブサイト

鎌谷潤

1986年兵庫県生まれ。東京工業大学在籍

小林篤昌

1986年北海道生まれ。東京工業大学在籍

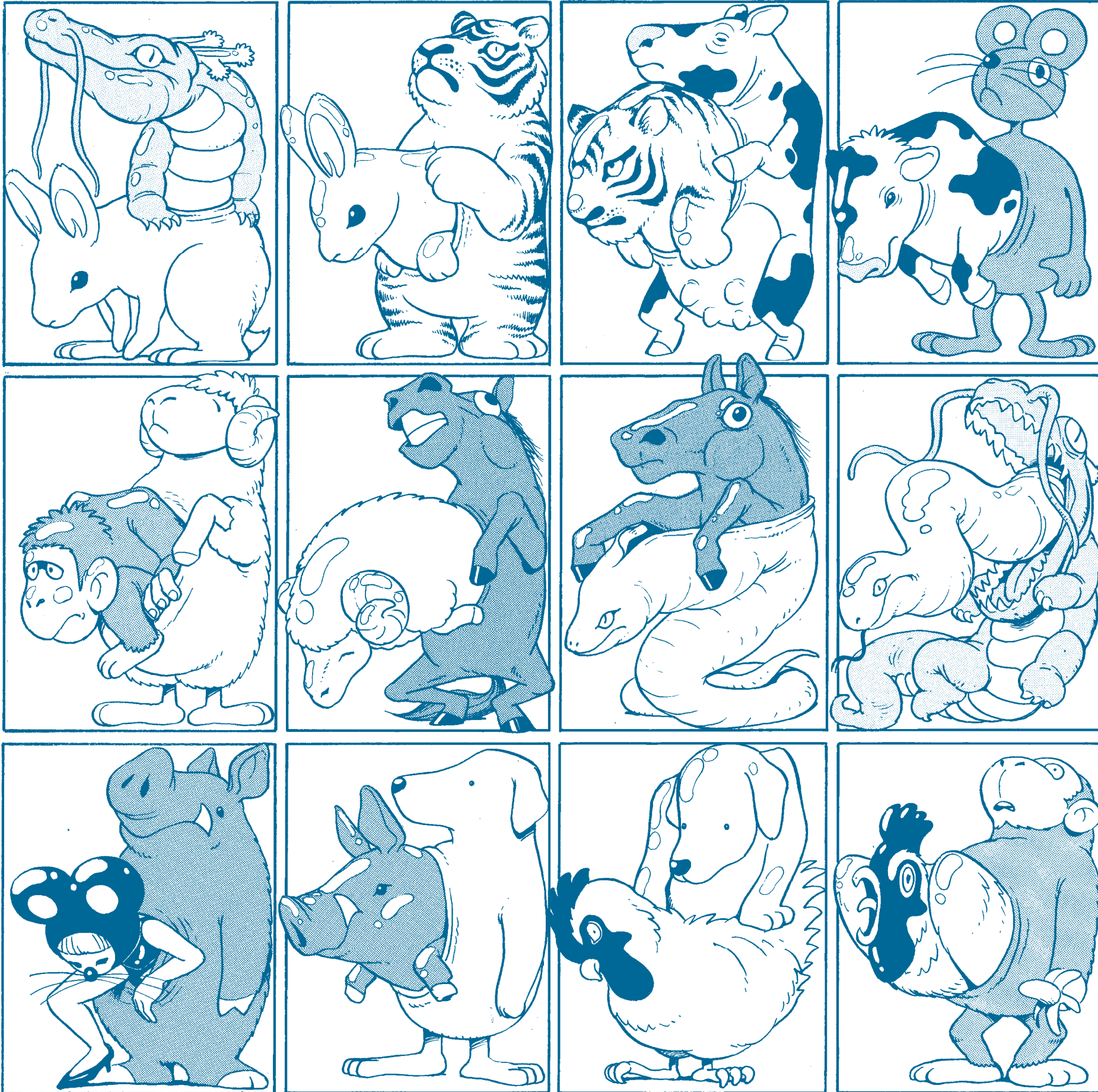
山道拓人

1986年東京都生まれ。東京工業大学在籍

2007年7月g86として活動開始。2009年11月、坂根みなほが加入。ウェブサイト: http://diatacme.jp/g86







**益子悠** >>>>>>>>

1978年秋田県生まれ。東京芸術大学デザイン科卒業後、漫画家/イラストレーターとして活動。

第61回手塚賞準入選。現在、偉田來未、RIP SLYME等のキャラクターデザインやジャケットデザインなどを手がける

TEXT**02**////////////////

# 深層から生まれる 途切れない変化

**松島潤平**

益子悠に今回のテーマである「都市ビューティ革命」について話したところ、彼は表層と深層が次々と移り変わっていく干支のモチーフを描いてくれた。

干支の十二年周期は「ひとまわり」と表現され、我々が世代差を把握する術であり、また年男・年女は連続した時間のなかにおける自身の体の変化を実感する契機となる。

つまり我々の社会、生活、身体に移り変わりは、常に自らの深層から生まれる途切れない変化であることを意識させ、受け入れさせるものなのだ。

## TEAM ROUNDABOUT



**藤村龍至**  
VVVVVVVVVV  
1976年東京都生まれ。東京工業大学  
院、ベルラーヘインスティテュートを経て、東  
京工業大学大学院博士課程（塚本研究室）在籍  
藤村龍至建築設計事務所主宰



**山崎泰寛** VVVVVVVVV  
1975年島根県生まれ。横浜国立大学教育学部、京都大学大学院（教育社会学講座）StencalExhibition/Archiveを経て、『建築ジャーナル』編集部勤務。



**伊庭野大輔** VVVVVVVVV  
1979年東京都生まれ。東京工業大学大学院(坂本研究室)を経て、日建設計勤務



**藤井亮介** VVVVVVVVV  
1981年香川県生まれ。東京工業大学大学院(八木研究室)を経て、坂倉建築研究所勤務



**松島潤平** VVVVVVVVV  
1979年長野県生まれ。東京工業大学大学院(仙田研究室)を経て、隈研吾建築都市設計事務所勤務



**本瀬あゆみ** VVVVVVVVV  
1980年長野県生まれ。東京芸術大学、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**  
 1979年東京都生まれ。大阪工業大学、東京工業大学研究生（塚本研究室）、アトリエウンを  
 経て、schüco勤務

## 編集後記

今号で、藤村君が「スキームを育てていく」と発言した箇所がある。これは建築設計の方法論にまつわる発言だが、ROUND ABOUT JOURNALにおける議論の生成方法も、的確に表現していると思う。

ぼくたちはよく話し合う。議論する行為そのものを  
 大切に、ある種の敬意と心意気。そして議論の  
 質が設計の強度に直結するという確信。議論のサ  
 ティナビリティを高めるこれら覚悟のようなもの  
 が、アウトプットとしてROUND ABOUT JOURNAL  
 を生み出すチームに、緊張感を与えている。

三号の刊行と前後して、四号が『建築雑誌二〇〇八年二月号の一部を乗つ取る形で作成され、一月九日には五号が、二六日には六号が、それぞれ「LIVE ROUND ABOUT JOURNAL」の成果として発行される。

今回も、議論に応じていただいた方、編集作業に協力してくださった方一人一人に、編集チーム全員で感謝の言葉を述べたいと思う。ありがとうございます。

七号の議論にもご期待ください。

山崎泰寛

ご意見・感想をお寄せ下さい。配布先も募集中です。

>>> office@ryujifujimura.jp