

今号は2008年1月19日に開催されたLIVE ROUND ABOUT JOURNALに合わせて発行されたものです

TALK01 //// 14:00-14:20

# 「私の話」から 離さない建築

## 大西麻貴＋百田有希

大西さん、百田さんは、最も若い世代ながらコンペやSDレビューなど、その活動は広く知られている。会場にはレクチャー開始のかなり前から緊張感を持った観客が集まり、この2人への関心の高さを示していた。彼らが最も信頼しているのは、自分達の主観的な感覚である。彼らは自分達の感覚をフィルターにかけて選別するようなことはしない。彼らのコンセプト「マカロニ」に代表されるように、形も匂いも食感も、同じレベルで重要なのである。コンペから実作へと活動がシフトしていく中で、レクチャーでの言葉には、その方針に対するますますの確信が感じられた。

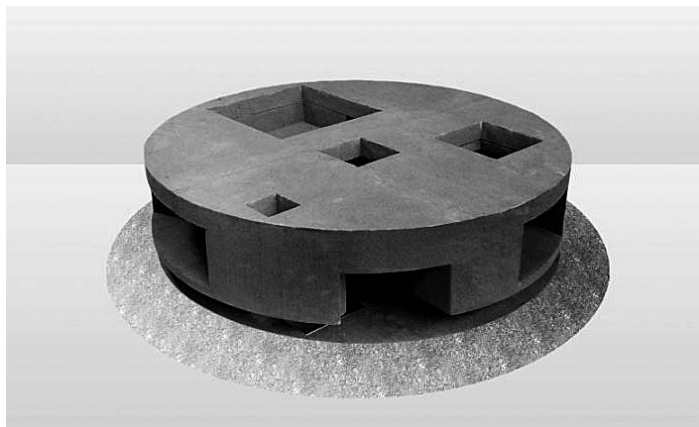
大西 | まずは、私たちが建築を考えるときにこんな建築が作りたいと思っている事についてお話ししたいと思います。私たちは、マカロニのような建築を作りたいといつも考えています。マカロニはまず形そのものがとても美しいということ。そして官能的であるということ。あとこれを茹でて湿り気を帯びて、これを食べることを想像したとき、その食感や舌触りは誰もが想像して共感する事ができる楽しさや豊かさがあることが面白いと感じています。それらはなにか機能的という言葉では表し尽くせない、なにか豊かで楽しい事なのではないか。そういうことを建築でも表現したいと考えています。

まず私たちが今設計をしている千ヶ滝の別荘についてお話しします[fig.4]。敷地は軽井沢で、クライアントは60代の独身男性です。森への佇み方をしている鹿と同じように、森にいる動物のような佇み方をしている建築を作りたいと考えました。森の中を歩いているといつのまにか屋根の下に入ってしまったような建築です。この建築はとても対照的な2つの空間から成り立っていて、1つは1階の屋外のような空間です。それはなにか動物のお腹のようなすべすべした天井が、小鳥の足のような細い柱によって支えられていて、すごく低く抑えられた天井から外が望むことができるようになっています。1階と2階の空間が、富士山のような盛り上がったところで呼応しています。2階から二重に光が落ちてくることによって、何か下に集まるような場所ができるんじゃないかと考えていました。

2階はざっきのマカロニのイメージなんですけど、何かヌメツとした動物の体内のような空間だと思っていました。真ん中に、先ほど富士山と言った部分があり、ここに私たちのフェティッシュのようなものが現れています。ここから1階をのぞくと何か井戸の中をのぞくような空間ができるのかなと考えています。構造は、オーク構造設計の新谷先生と一緒に設計しています。何か構造や作り方そのものも自然でありたいと考えています。屋根は9mmの薄い鉄板4枚で作るんですけども、その屋根の鉄板がお互い支え合うようにして成り立つ構造を考えています。なぜ鉄板で作ろうか考えたかという、どうしても仕上げて

朽ちていきますが、新しいものが優しく朽ちていくような状況に、何か新しい建築の姿というのがあるのではないかと考えています。

百田 | 続いて今工事中の作品を作品を紹介させていただきますと思います[fig.2]。タイトルは地層のフォリーです。2006年の末に福岡で行われたワークショップでつくったもので、「ぐりんぐりん」のある公園にフォリーをデザインするというのが課題でした。伊東豊雄さんを塾長として建築を学ぶ学生が塾生、そしてエスキスを通してながら設計を進めていきました。これは福岡の学生3人と僕たち2人の5人でグループ設計をした作品です。ぐりんぐりんは人工の



2

島にあるんですけど、そこを訪れた時にどこまでも水平面が続く大地であることに、驚きと違和感を感じました。その水平な大地の敷地をそのまま切り取って持ち上げてみよう、そして新しい地形を作れないかっていうふうに考えたのが始まりです。シンプルに見える土の塊が浮かんでいるんですが、中にはいろいろな穴が彫り込まれていて、日影になって休まる場所があったり、光が落ちてきてちょっと読書をしたり、子供たちにとっては秘密基地のようになるのではないかと考えました。

材料は土壁を考えていて、土にコンクリートを混

にぐりんぐりんの雑草の種とかが風に乘って運ばれて、植物が生えるんです。顔をひょこつと顔を出せることによって新しく浮かんだ地面というものを体験できるのではないかなあと考えました。

僕たちは今、初めて建築を実際に作る体験をしています。僕たちはカタチを作りたいという思いが強いんです。官能的なカタチや、強いカタチを作って自然な状況があると思っていて、例えば別荘だったらカタチをつくることで森への佇み方がストーリーとして浮かび上がったり、フォリーだったら人口の島に地上の洞窟をつくるというストーリーが浮かび上がってきて、ものとの人間の意識の中に芽生えるストーリーをふくめて人は体験しています。建築は、新しい生活感とか人生観とかを変える力を持っているんじゃないかと考えています。

//////////

南後 | どうもありがとうございます。1つめの別荘について感じたのは、SDレビューの時にはじめて見たのですが、建築の持っている重さと軽さ、強さと弱さというものの緊張関係が絶妙なバランスで、そのさじ加減にすごく興味があるんだなと思いました。で、ほかが2つの作品に関して共通して思うのは、建築が持っている根源的なもの重力との関係とか、あるいは、機能的なものに対して、マカロニという1つの絵を出す。食感なりとか湿り気ってというのは社会で言うところの近代の持っている建築の視覚っていうものの延長ではなくて、食感や匂いであるようなものの、いわゆるそこだけの「雰囲気」ですね。建築が持っている空間時間っていう単純な単位だけではなくて、「雰囲気」となると社会学とか哲学の文脈でもなかなか手が着けられていません。その人間が建築に入ることによって発生する空間の性質といったものを相対的に捉えるときに、雰囲気や匂いや湿り気を建築に落とし込んで行くときの手段として、例えば従

大西 | 不自由さは今まで感じたことはありません。ですが話すごに絶対的に自分から切り離さないことは気をつけているというか、切り離せないと考えています。それは建築を考えるときも、アイデアを出すときも、プレゼンテーションするときも、恣意的だって良いと思うし、主観的だって良いと思うし、自分から切り離さないって考えています。

百田 | SDレビューの時のプレゼンは全体として一つの絵、プレゼンの手法は絵本をちょっと参考にした所があって、全体を通して、例えば全体の中での雰囲気気が立ち上がってくるっていうことも考えています。

南後 | 端的な質問なんですけどもさきほど、機能主義との対立という話があったんですけど、都市のイメージとか雰囲気と言ったときに、例えば60年代にケビン・リンチが「都市のイメージ」という本を書きましたよね。触感とか肌触りって考えたときにモダニズムとかに対する批判意識はありますか？

百田 | ケビン・リンチは凄く面白いと思っていて、都市について考えるときに今までは鳥瞰的に見て客観的に都市を把握しようとしたときに、どっちかって言うところケビン・リンチは人の頭の中の都市っていうものかという風に考えていて、その考え方はすごく共感できます。やっぱりモダニズムに対する批評とかは、まだ自分達を客観的にとらえるよりも自分達の内側からイメージした空間に興味あるので、特に批判とかは意識できていません。

大西 | なにか過去の建築を訪れるときは今まで話



1

られてきた視点ではなくて、発見的に体験したいといつも考えています。

南後 | これは質問ではないのですが、今回のROUND ABOUT JOURNAL vol.3の巻頭で、シユウウエムラさんが、その時に今の話と通じるのは美とか美しさっていうもの考えるときに、年齢に寄り添うとかウエムラさんは言っていてそれが建築の表層の部分の時間の経年劣化みたいな話と今日の表層と深層の話とつながるなという感想です。

あと、二人とも京都大学出身といったところで、これは偶然なのか必然なのかわかりませんが、風土とか湿りけとか太陽の強さとかって言ったのは哲学者の中で京都学派の和辻哲郎だと思っんですね。ざっきの雰囲気っていうところで言えば九鬼周造が「いき」と言っていて、そういう京都大学が持っているような風土とかに対するバックグラウンドで、現象学的なことを内包した建築を是非作ってほしいと思います。



### 恣意的だって良いと思うし、主観的だって良いと思うし、自分から切り離さないって考えています。

木で作りたいと考えていたからです。木で作ると軽井沢の湿気で腐るので、腐っても躯体は鉄板で作られているから大丈夫というふうにしたくて鉄板を使いました。木は時間が経つにつれて腐ってきて、そこには草だったり花だったりっていうのが生えてきて、

ぜひ、その上を竹串でかき落とすという仕上がりになっています。これは土壁に囲まれた、非常にひっそりとした空間の様子になります。屋上の壁の高さは1400におさえられていて、頭がひょこつと顔を出します。屋根面には土がそのままのっかかっていて、そ



**伊庭野** | 代官山インスタレーションというアートの展覧会で、2つ作品を作りました。まず2004年に作った「blowing the wind」という作品です[fig.1]。代官山インスタレーションは、代官山のいろいろな場所にコンペで選ばれた人たちが実際にインスタレーションをするというイベントで、僕らはその中で産業能率大学という場所を選びました。代官山ヒルサイドテラスの周辺ですが、この場所は隣棟間隔が広くて、その間に木も植わっていて風が心地よく抜ける空間だったんですね。今回の敷地はメッシュスクリンで、風がよく抜けそうな場所だったこともあって、この場所におもしろいものが作れるんじゃないかと思いました。

**藤井** | 最初に考えたのは、風の吹く心地良い風景というのがどういう風景なのかということでした。風という見えないものが、揺れる草とかに変換されて、見えない風が可視化されて、それが見えることで心地よい風というのが現れてくるのではないかと考えました。可視化する方法として矢印という「風の方向」を表す一種の記号を使って、風を可視化することを考えました。1つだけだと風見鶏になってしまうので、それを産業能率大学の大きな平面に500個ばらまくことで、風の模様のようなものが大きな平面に作れるのではないかと考えました。ひとつひとつの矢印の先端に透明な羽根がついていて、風を受けると風の方向に矢印が向く。中心に支柱があって、摩擦と矢印のウェイトが釣り合ってバランスが保たれています。風が止んだときには前の風の向きで止まって次に新しい風が吹くときまでその風の方向が保存される。その風の向きが変わるたびにその矢印が更新されていくという風景のディテールを考えています。

**伊庭野** | 僕らは最初、風がばーっと同じ向きに吹くと思っていました。でも実は風はスピードがあって、ばらばらと順々に矢印が動いていくんですね。そういう風の遅さとか、あとはその隣に建物建っていたり木が生えていたり道路があるって関係要素によって風が細かく分かれていくこととか、風の風紋をよく表してくれます。設置してみると、下の方は子供が触ったりとかして、風に加えて人間が介入することで、矢印の模様に変化が加わります。また実際にこの場所を訪れて風の向きを感じることで、代官山に吹いている風の心地よさというものを視覚的にも感じることができる作品にしたいと考えていました。

次に、2007年にhow show the windという作品を作りました[fig.2]。代官山には、低層で隣棟間隔の広いヒルサイドテラスとは別の側面、同潤会跡地にできた超高層型のタワーマンションである代官山アドレスがあります。外部には結果的に公開空

した。これも風でテーブルが動くことで、人が集まったり離れたりして、領域も変化するし、テーブルに付随する行為も生まれると。しかし、やはりテーブルはある程度行為を限定してしまうので、逆に行為を規定してしまうのではないかと。

**伊庭野** | ドアのときはなんとなく領域を曖昧に分けたい、かつ壁面によって場所が曖昧に変化したらいけないと考えた。あとは何もない平面にアクティビィを、子供が遊ぶきっかけになるような場所をつくりたいと考え、人のスケールにまで拡大した矢印を作りました。これは実際に発砲スチロールでできていて、それが風によって動きます。

**藤井** | 風で動く矢印というものが広場にばら撒かれた時にどういう風景ができるかってことを考えた時に、矢印が拡大されているので、人間もその矢印を操作できるんですね。で、風と人間によって向きが変わる。両方の組み合わせで、ここの広場で行われる行為に結構ヴァリエーションが出て、矢印の方向に走っていったりとか、矢印をぐるぐる回したりとか、矢印の先にある風景を見たりとか、ここの行為の可能性が広がっていると思います。

**伊庭野** | この場所に初めて来たとき何の表質のない場所だなんて思ったんですけども、この矢印を置くことで、その矢印がきたとき奥に見える鉄塔とか



1

六本木ヒルズとかそういう場所を指し示すことが起こる。すると何か特別な意味が出てくるというか、その向こうにある風景とここの広場っていうものが何かつながったような、そういう感覚を持ったんです。そういう関係性が、人と風によってどんどん更新されてくことによって、広場以上の、空間的な広がりにいうものが生まれていくのかなと。

風景は英訳するとlandscapeになると思うんですけども、直訳の「地上の景色」とは違い、日本語になった「風景」という言葉には、「風」と景観の「景」という言葉があって、例えば風によって稲穂が揺れたり、あと砂漠で風紋がついていて風景が更新されていくとか、そういった風景というのは時間を封入

## その向こうにある風景とここの広場っていうものが何かつながったような、そういう感覚を持ったんです。

地ができて、そういう大きな平面が必然的にあらわれます。そこにその超高層ビルから吹き下ろしてくるビル風がさまざまな方向に吹いているんです。ヒルサイドテラスとは対照的な場所だとフィールドワークから発見していて、この場所に何かおもしろいものができないかと。

**藤井** | 実際にここの広場を観察していると、代官山アドレスの住人がここの広場を通過して別の方向に行くとか、お昼休みに近所の方がお弁当食べるような、よい使われ方をされていない。ボール遊び自体も禁止されている。ここに何かを作る時に最初に考えたのは、やはりこの大きさに対して行為が限定されているから、その領域を分けることができないかということ。最初はドアのようなものをばらまくことを考えました。代官山アドレスのふもとは乱気流のようなものが流れていて、その風がドアを動かすことで領域がどんどん変化していくというものです。ただ、ドアだけだと「行為」が発生しにくいということで、次にテーブルをばら撒くということを考えま

しているというか、そういった作品をつくっていいんじゃないかと思っています。

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

**南後** | 従来関係性とかネットワークという、身体の向こう側にあるようなものの人工的な情報情報ネットワークのようなかたちで連想されます。2007年の作品に関しては、身体に介入する関係性がどんどん編入していき、常に同じ風景ではない。都市とか場所も持っているリズムのようなものが面白いと思いました。矢印のスケールを大きさを統一したのはなぜですか？

**伊庭野** | 大きさについては、もっと大きいのかともっと小さいのかについては検討したんですけど、バラバラというものは検討していません。前回と同様に、均質に矢印をばらまきたいと考えたんですが、実は横にアドレスの人の動線をつくらなくてはいけなかったか。そういういろんな余条件が出てきたときに、逆に、風もいろんな方向に吹くことを利用して、いろんな場所

TALK02/////14:20-14:40

# 都市の深層を更新する矢印

## 伊庭野大輔＋藤井亮介

**固唾を吞んで同世代のプレゼンテーションに聞き入るとい緊張感が会場に漂うなか、彼らの矢印が揺れ動く動画が流れた途端、その動画と同じように観客たちの緊張がふっと解けて表情の変化が全体へ波及していくさまが感じられた。**

**都市に溢れる誘導のための矢印は、我々の身体を強制的に操作して都市の表層をなぞらせるという、どこまでも平面的なサインである。しかし始点と終点のあやふやな彼らの矢印は、鑑賞者の都市の経験と関係性を問い直し、都市の深層へダイブするための三次元ベクトルとして我々をいざなってくれる。**

に同じような矢印をまこうと考えたんです。その大きさの違いというのを逆に作っちゃうと、風景を変えるっていう差異が見えづらくなってしまうのかなと。

**南後** | もうひとつ面白いと思ったのが、その矢印の指し示す先に鉄塔があったり六本木ヒルズの森タワーがあったりして、その場所も持っている周囲との関係性に対する想像力というものを喚起させると共に、例えば永山祐子さんが今展覧会でやっている、場所から届かないところの先にある山であったりする詩的な、想像力みたいな物にも相通するなと思って聞いていました。二人とも日建設計であったり、坂倉事務所だったり、組織設計事務所よりの仕事をされていて、他方でこういうアートと建築の境界を横断する活動をされている。その日々の活動とこういう活動のバランスの取り方というか、モチベーションみ

て、都市計画の仕事であったり、人間のスケールを超えたものを設計しなければいけないという状況になってきってしまう状況下で、何か身体性を獲得できるようなもの、そういう感覚を、どこかしらで持っていないと、自分が保てなくなるといふか、そういうものを横断的にやっていくことで、総合的に面白いものを作っていくっていいと考えています。

**南後** | 矢印というところで連想したのは、ちょっとマイナーな話になるかもしれませんが、60年代くらいに都市のメンタルマップを書き換えていくというものがあるんですけど、その表現をしたのが矢印の連鎖でやっていたというのが、相通するものがあると感じました。あるいは、パウハウスの時のクレイとか、そういう先にある静かな自然の風景や情景に対する、憧れであ



2

たいことを教えてください。

**藤井** | 僕は今、坂倉事務所の仕事をやらせていただいているんですけど、建築を作るということは、事務所でもできるんですけども、アートを作るということが建築と切り離れたアートという風に、考えていない。やはり、建築的な思考の中で、発見、空間をすることで、この作品を作っているんですね。オブジェだからとか、外にあってテンポラリーなものだからといって、建築的ではないという考えではなくて、いわゆるインスタレーションと呼ばれているものでも、空間を、状況を作っていくんだとか、風景を作っていくというふうにとらえて建築を作っています。事務所でする時の建築のアプローチとインスタレーションをやるときの建築的な考えはアプローチが違うけど、建築を作っていくというところに、変わりはないですね。

**伊庭野** | 実際僕も、大きな組織事務所働いてい

ったり、恐れみいたものを3次元のランドスケープの中でやられているので、歴史的な文脈に対する刺激も与えてくれたなと思います。



TALK03//// 15:00-15:20

# タイルで空気を動かす 工業製品と手作業とのあいだ

武藤圭太郎 [前田紀貞アトリエ]

INAX:GINZAの新しいエントランスロビーには、うねる壁にモザイクタイルが貼られた意欲的な空間である。同じ建物の中で、その設計施工のプロセスを伺うことのできる貴重な機会だ。工業製品を手作業で貼ることは、建築の標準的な仕様であり、ほとんどの建物を手作業なしには成立しない。しかし、私達が周りの建築物に対して手作業を感じることは少ない。INAX:GINZAの曲面壁は、そのことをあらためて気づかせてくれる空間である。手の跡を消すわけでも、手工芸的に強調するわけでもない、工業製品と手作業との新しい関係を実現させている。

INAX:GINZAでは、タイルメーカーの計画ということで、タイルを徹底的に使うことができるかと考えてきました。タイルというのはいわゆるお化粧だと思っただけで、私達はいわゆるお化粧だということではなくて、いかに躯体によって建築をつくっていくか、空気を作っていくかに興味がありました。でも、今回はタイルによって徹底的に空気をつくっていく、タイルによって身体に干渉するような空気のつくり方があるんじゃないかと思って考えていました。タイルはもとと曲面に張るものとしてありました。

モスクでは、天井一面にタイルが張られていたりとか、壁一面がタイルで張られてしています。イスラム建築の壮麗さを作っているのは圧倒的なスケールだけではなくて、無数の小さな集積が作っているのではと思います。今回のプロジェクトではエントランスに入った瞬間にわっと錯覚を覚えるような、空間を作ることがタイルによって直接空気を動かすことにつながるんじゃないかなと。イスラム建築ですが、ナム・ジュンパイクのマルチモニターや秋葉原の駅を出て、圧倒的なネオンの数に身体が浮遊するような感覚をタイルによって作れないかなと。

現場の初期段階では、丸い風船の中にモザイクタイルを張っていき、床壁天井の区別がなくて距離感がなくなるような空間のイメージが最初にありました。風船に亀裂をいれて内部と外部をつくりだして、この中の白い部分もより動的なものにすることを考えています。

奥も躯体の部分が内側の白い部分、両面にタイルを貼って、いわゆるダブルスキンのような構成になっています。「ペトリノ」というガラスのタイルです。これは棒状のタイルで、通常装飾用というラインを入れていくような感じで使われるものなんですけど、インパクトを生みたくて、面として使っています。CGでイメージを決めたあと模型をまず作って、それから平面に形を落としていきます。模型に曲面を当てて計って、平面にプロットしていくと。各平面500ごとにレベルを切っています。さらにスケールを上げて、1/10でウレタンを切り出した模型を作ります。この模型をもとに、形の下地になるような施工図を作っています。タイルの貼り方をスタディするために、モックアップを作り、実際にタイルを貼っていきます。シート状のモザイクタイルを使うので、曲面に貼り付けていくとしても三角形の隙間ができます。そういう部分をどうやって埋めていくか、というのが、このときの検討でした。シート上に貼りきれない部分というのは、一粒一粒に分解して貼っていく。さらに細かい部分はタイルを切って三角を埋めていく。そうやってルールが決まっています。同時に目地の取り方やタイルの入り方を検討していきます。

現場では、下地の鉄筋を工場で作って、それを現場で溶接して組み立てていく。その上にラスを貼ってモルタルを塗っています。この時は今は違うマシンで表情で、洞窟のような雰囲気でおもしろいかなと思いました。その上にタイルを貼っていくのですが、現場ではルールに合わないようなものが細かい部分で出てくるんです。裏側が見えない部分がどこかに集まってくるんですけどどうしようかな。毎日現場に行くと、その場で決めていっていました。

また、タイルは落下する危険性があるので、通常あまり天井には使われていないと思います。今回はINAXさんの特殊なネットクロス工法で固定しています。今



回は、タイルの新しい技術によってタイルの可能性を考えていました。手工芸のような芸術作品ではなくて、工業製品本来の美しさだったり、機能性や経済性を表現できたんじゃないかなと思っています。

一方で工業製品ではあるんですけども、どうしても手作業的な部分が残ってしまいます。

それが、コンクリートのような生の素材感っていうのを工業製品でも作れるんじゃないかなというのが、今回の新しい発見でした。いわゆるタイルは、極端に均質な素材。デベロッパのマンションだったり、日本の町並みを作っている整然かつ均質なもの。そこに対して新しい切り口でアプローチができたんじゃないかなと思っています。

現在計画中の住宅は、崖状の敷地に建っていて、敷地が道路より低いレベルにあるんですね。道路から見ると二階だけが浮いて見えるというイメージです。これも全体が金属で張られていておもしろい形です。金属

のボリュームなので天井にも同じように金属をふいています。これが現場で外壁を張った後なのですけれども、ここでもINAXと同様のように素材感を扱っていくかを考えました。金属はすごく薄い素材なので小割にすることでペコペコ感が出てくるんです。さらにビスをぎゅっと打つことによって、金属がよりねじれてくる。金属が持っているねじれるとか曲がる属性をより強調していると言えると思います。

最後に私たちは空気を動かすこと、身体に干渉する空気をつくり出すことが建築の本質や可能性だと思っています。この2つのプロジェクトでは小さな部分と曲面によって空気をゆがめるような形を作って

とに対して奥の方に見え隠れするものはものすごく強いものじゃないと、消えちゃうんじゃないか？ べらっとした表層的なものになるんじゃないか？ というのが最初の空間のイメージだったんで、ガラスのタイルを使う検討がなされていきました。もう一つは、INAXさんの戦略として、やっぱり海外の方もこの場所に来られることもあると。そこで日本っぽいものとして、INAXさんのカラーは青色なんですけども。

プロセスに関しては、CGでおおまかなイメージを作っていました。タイルによって何ができるのかなと考えながら、タイルだけじゃなくてびかびかの石を使



ったらどうなるかとか、そういう形をスタディしていった上で、イメージが現れてきたんです。模型を作る前にCGで700枚ぐらいのスタディをすることによってある程度決めて、それから模型を作るプロセスなんですけど、プロセスとしてはあまり時間がなかったプロジェクトだったんで、CGから作り始めていったってことがありましたね。

南後 | 武藤さんは藤村さんのインタビューで、そこでも、空気を作りたいと。今の話でも躯体によって空気を動かすことを強調されている。先程1つめの質問でも雰囲気とかそういうことがテーマになったんですが、ただの空間と違って武藤さんの言う「空気」というのは、具体的にどう説明されますか？

武藤 | 空気って、抽象的というかもうちょっと具体的なもので、もっと差異があったりとか、いわゆるたばこの煙のような状態であったりとか霧のような状態とかが、この中に詰まっているというようなイメージはあって、それを視覚化したり強くするのが、建築の役割、本質なのかなという感じでした。空気を見えるようにしたいというのがありました。

南後 | 素材の検討をするときに耐久性等クリアしなければいけない問題があると思うんですけども、住宅とショールームでの違いについても少し説明してください。

武藤 | ある程度制約によって素材や形は決まってくると思うんですけど、どうしても住宅だと、コストが高いものは使えなかったり、そういうことはあります。ただ、住宅であれどショールームであれど公共施設であれど、それによって素材の質を変えるということはありません。さっきも空気について話しましたが、そういうところを操作していくっていう意味ではプログラムと素材は関係はないし、気にしてません。

タイルによって徹底的に空気をつくっていく、タイルによって身体に干渉するような空気のつくり方があるんじゃないかと思って考えていました。



TALK04////15:20-15:40

# 過渡期をトリミングする

上領大祐＋坂下加代子＋松本悠介[中央アーキ]

**変遷する都市風景をトリミングすることは、都市に生きる自分自身の瞬間のトリミングでもある。社会の流れによる物理的な変化とともに、自身の変化を映し出す異風景に対する彼らのフラットな気づきは、我々に「都市に生きる自分の物語」へフォーカスすることを促しているのではない。それは都市リテラシーを養うはじめの一歩として、卒業制作や学生課題と親和性を持っている。彼らの投げかけるありのままの「おかしな現象」は、都市と自分はいつでも過渡期にあるのだという当たり前の事実と、その過渡が抱えている可能性の豊かさを改めて教えてくれている。**

**松本** | はじめまして、中央アーキです。僕たちは僕と上領が建築家として、坂下がランドスケープデザイナーとして仕事をしているんですが、僕らの作品のなかには一般的にいうランドスケープというものはないような気がします。というのは、あまりランドスケープ/建築という区別をしていなくて、どちらかというとそれらが切り離さなくて分けられないようなものが良いと思っているので、いわゆる一般的なランドスケープというものではないと思います。今日は「新スケープ」という本の内容や、作品についてお話ししようと思っています。

本を出した理由は、すごく単純な理由です。今まで本を出したことがなかったので出してみようという、そういう理由で出版しました。内容については東京の都市風景を対象にしているんですが、内容を最初からそうしようという意図はありませんでした。最初はどちらかというと公園マップみたいなものからスタートしていて、ただそれだと作業が事務的になってしんどいなと。日頃から事務所、例えばあそこの風景がすごいとか、ここの風景が面白いと話していたので、そういう内容をそのまま本にした方が面白いんじゃないかと話して、内容が決まりました。選んでいった風景に関して明確な選定基準を持っていたわけではないんですが、結果的に集まってきた

ツチングも面白いんですが、それよりは手前に池があって、後ろから高層ビルが映り込むことが結構面白いんじゃないかと。実際設計では、自分たちが設計したものが自分たちの敷地の中だけで完結しないで、広がりを持ってほしいというようなことを思いながら設計をしています。池の映り込みは、浜離宮の庭園の中に勝手に映像として存在しているわけで、勝手に敷地を飛び越えてしまっている感じがして、それがすごく面白い関係だと思っています。

次に、皇居から見た銀座のビル群の風景です。ぱっと見は普通の風景ですが、僕たちが集まり方をおもしろいと思っていました。後ろ側のビル群は資本の原理ででき上がった状態、手前の皇居の樹木はしっかり手入れされていて、整然と育てられている。それぞれを作っている要素、後ろ側のビル群はもちろん人工物で、手前の皇居は自然物なだけで、その集まり方の方法だと、逆に手前のほうがなにか均質で人工的な感じがして、奥の方が自然な感じを受けるとい、反転して見えるのが面白いと思った。東京だと過密に圧縮された街区が多くあると思うんですが、その時に、1個の建物というよりは、街区で1つの建物をつくりだしているところがあると思うんです。そのときに街区が全部更地になって一気に建て替えられたりする場合はほとんどない。つまり、そ

うなものがいいなと。実際には、建物とその庭の部分千鳥で配置して、内部はどちらかというと庭によって決定付けられる。で、外については逆に内側の状態によってその場所の雰囲気だったり使われ方が作られてくるというものを計画しました。

小さな島に計画した民宿の話ですが、ここの敷地は、山の一部を造成して人工的に手の加えられた場所でした。このときにもやっぱり、内側だけで完結しなかったり、外側だけで完結しないこと、どういふに内側と外側で敷地の中と敷地の外側がつながっているかと意識して作っています。具体的には真ん中が共用部分で、周りの部分が個室です。個室部分の使われ方みたいなものは、滞在者が、周りの森の状態や中に入ってくる光の状態とかを手掛かりにして場所を見つけていくという計画です。

//////////

**南後** | 建築っていうのは集団制作っていう側面が他の芸術と違って、当然その建物の竣工後のプロセスみたいな話にも、私を含めて社会学者は関心を持っていると思うんですね。またその建築が、社会で生産されて流通されて消費されていくって次元を考えると、当然モノそれ自体の話もあるんですけど、今日裏方で編集をしているように、メディアに掲載されて流通して消費されていく次元っていうのもも相対的な集団制作の次元だと考えた場合には、今回の企画っていうのはすごい新鮮だなと思ったんです。そのことを思い出しました。

まず感想なんですけれども、最初に条件を設定するのにリサーチを始めた。そういうふうには都市とか

建築と人間の間を考えた場合の受動的な部分と能動的な部分と一緒に出てくるんじゃないかなと考えていて、そこがすごく興味深かったです。

湯島の敷地の例を出されながらいろいろな年代の建物が圧縮されている状態という話を聞いたときに、ちょうどアトリエワンの塚本さんが最近その住宅世代だと思いました。日本に限らず、都市のリサーチをしてきた人達ってメイドイントーキョーをはじめとして先行例があったと思うんですけど、その辺を意識されたのか、あるいは再考を計ろうとしたんですか？

**松本** | 意識はもちろんします。ただその意識の仕方というか、おそらく立ち位置はまったく違うと思うんですね。というのは、実際変なことが起こっている、こういうマッチングがおかしいよねということに対しては、風景だったり現象が「なぜ起こっているのか」ということにスポットが当たっているような気がするんですね。ある種の謎解きになってると思うんです。ただ僕たちは謎解きということは基本的にしていません。どちらかというと、複雑なものは複雑なまま、曖昧なものは曖昧に理解しようとしています。その裏に何かあるかというのはとりあえずおいとおいいた状態でやってみようというスタンスだったので、そのへんはぼくらと違うのかなというかんじです。

**藤村** | たとえばシーラカンスの東京論とか東京に

## 自分たちの敷地の中だけで完結しないで、広がりを持ってほしいということを思いながら設計をしています。

対する理解というものを思い出さず、小嶋さん達は東京のカオスティックな風景を割と扇動的に語るというか、同じ肯定でもちょっと違うと思うんですが、そういう違いって感じたり、あるいは小嶋さんと議論したりしましたか？

**坂下** | 小嶋さんとはまったくしてないです。影響を受けて何かをしたとか、そういうものではないです。それであつたら、塚本さんと宮本さんの、都市に対する読み解き方の方が、私は影響を受けているかもしれません。

**南後** | リサーチを設計というものの関係性をどうられていますか？

**上領** | 直接的に前半のリサーチと設計が繋がってくるということはないんだけど、自分たちの興味があるとか、面白いと思っているという部分は、何か重なる部分があるのかなとは思います。

**南後** | 「新スケープ」では、今日の近代ビル群の話や人工と自然の反転のお話や、今日は出まenseしたが道路や川、鉄道といったインフラの存在、これは今日のテーマでもある都市の深層という話になると思うんですけど、それによって、建物の向きであるとか、窓の向きとかいうものが、法とか制度とか経済原理によっても、規定されているという見方を、提供してたりしていますよね。複雑なものを複雑なまま提示するとか、曖昧なものを曖昧なまま提示すると言われたように、伊庭野さんたちの矢印の話ではないですけど、最終的な解答の向かう先が、いろいろな方向に向かっていく。想像力を色々な観点から読解できるということ。どのページを読んでも違う角度からの観測がされているという印象を受けました。



ものを客観的に見てみると、1個1個はわりと普通のものだったりとりとめのない要素なんだけど、それぞれが持っている関係性だったり、その関係性から生まれてくる現象みたいなものに反応して選んでいるような気がします。ですので、関係性を見つけてくるようなものだったのかなという気がします。

たとえば、浜離宮から汐留を見た風景で面白く思っていたのは、手前の公園と奥の高層ビルというマ

それぞれの年代様式だったり、作られ方みたいなのが1つの建物の中に圧縮して作られているっていうのは面白いし、なにか東京っぽい。

僕たちが気になっていることっていうのは、関係性から生み出されている何かおかしな現象みたいなものにきっと興味を抱いていて、そういうことを考えながら設計でもしていると思うんですね。大学の学生センターのコンペの時に出した案で



上領大祐

1978年東京都生まれ 東京理科大学大学院を経て中央アーキ共同主宰

坂下加代子

1976年和歌山県生まれ 大阪芸術大学・東京理科大学大学院を経て中央アーキ共同主宰

松本悠介

1977年愛媛県生まれ 東京理科大学大学院を経て中央アーキ共同主宰



TALK05//// 16:00-16:20

# 反復の先にある反転

## 長谷川豪

レクチャーでは4つの住宅が紹介された。常に大きめのサイトプランから各プロジェクトは紹介される。各プロジェクトの与件と結果について、淡々と説明されていく中、建築と都市との関係から始まった話が、最後には身体的な体験で説明され、その体験が都市に還元されていく。

僕は小さな住宅を4つ紹介します。僕の最初の仕事は軽井沢の森の中に建つ住宅です。北側に遊歩道が、南側に小川が流れていてその間にある300坪程の敷地です。辺り一面森の中です。南側に川が流れていて遊歩道がある。この遊歩道がとても有名な散策路になっていて人通りが多い。だから、この森の環境に対してどのように開きながらプライバシーを守るかがこの住宅のテーマになりました。

合計7つの部屋を四角い平面の中に並べていて、それぞれをいろいろな動線を確保して回遊できるようにしました。この住宅の特徴は断面で、それぞれの部屋の形を外形と同じ切妻型にしています。そうすることでできる屋根と天井の間の隙間、いわゆる小屋裏をできるだけいろいろな形で使っています。例えば屋根の上の物見台へ行くための階段室になっていたり、あるいは、浴室は川のそばにあるんですが、川を眺めながら遊歩道のそばにある紅葉の木を見上げたり、という風に平面図式に対応しないような環境との関わりをそれぞれの部屋から考えました。

居間は床から天井まで全てメイプルを仕上げていて、天井はアクリルにメイプルの付き板を張ったパネルを使用しています。1時ぐらいだと、小屋裏の大きな屋根に反射して北側の天井面が明るくなるんですね。寝室はすごく天井を高くして明るくしています。朝起きたときに朝日が入ってくる事だけは感じられるような、そういう寝室です。玄関の脇階段室はサンルームのような空間になっていて、座ってお茶を飲んだり本を読んだりすることができるようになっています。大きな屋根と小さな切り妻天井の間の空間が、一望できるようになっています。物見台ではこの切り妻屋根の手前にきているので、プライバシーが守られているような外部空間ができています。そういう風に切り妻形のかたちを外側からも内側からも使いたがっている方向に森が感じられるような住宅を作りました。

三重県の新興住宅地に建つ住宅を紹介します。2キロ四方に渡って全く同じ大きさの敷地が並ぶとても均質な住宅地です。庭と建物が反復しながらただ並んでいるんですね。敷地の真ん中に四角い2階建て

## 部屋と部屋を移動するだけで街に出て、くつろいだり、街の中で食事をしたり、街の中で寝たり、街の風景と一緒に生活をできるような住宅を考えました。

の建物を置いて、周りを庭にしています。他の家を持っているような庭を、自分の周りに巡らしているんですね。家の真ん中にも同じような寸法で庭のような部屋を用意して、ここは全面ガラス張りのインテリアです。1階に個室と水回り、2階にLDKがあります。4m角の吹き抜けの部屋いっぱいテーブルを設けて、個室から使えるようになっています。個室では、お父さんの書斎とお兄ちゃんと弟の部屋のそれぞれからテーブルを囲んで使います。2階は開放的でぐるっと回れるLDKです。真ん中のテーブルの部屋にはガラスが入っているんですが、青空が見えてほとんど外のような部屋です。お父さんの書斎からは、左手と右手に子どものそれぞれの部屋があって、その向こう側に玄関の庭まで視線が抜けるようになっています。斜め上空にも視線が抜けるように開口の位置を調整しています。

個室では、1つの部屋にありながら、色んな居場所が自分の気分に応じて得られるようことを考えました。2階は大きな窓をいっぱいあけて、できるだけ開放的な部屋にしようと思いました。外側と内側の2つの庭の間で暮らしているように感じられるような、そういう住宅を目指しました。自分の居場所を変えると無関係にもなるような、一望できないようで立体的なワンルームになっています。

次の住宅は五反田駅から徒歩10分くらいの街です。斎場や町工場、パン工場の中に住宅があったりして、隙間を空けながら、ブロックのまとまりをつくって、無関係なボリュームたちがごちゃっと集められたような町になっています。

4階建て、向かって左手が4階建て、右手が3階建てのRCです。高さ10mの建物と同じ高さの玄関扉を開きます。

開くとエントランスホールになっていて、一番奥に階段があって、エントランスホールの壁に、自分の好きな物を飾って立体的な庭のようになります。螺旋階

段は隣の家の隙間にぼこっとおしりを出しているような形になっています。階段を上っていくと、リビングが見えたと思ったら、隣の家の隙間、ダイニング、自分のホールというふうにインテリアと街の体験がめまぐるしく交互に表れてような階段にしました。お施主さんは小物好きで、文化人類学を研究しているのでもろんな物がどんどん増えていく。それが飾れるような壁にしています。北棟2階の書斎では、ホールに飾った小物がちらっと見えるようになっています。書斎から5段上がるとリビングに出る。ぐるぐる回ってそれぞれの棟の部屋に入れるようになっています。部屋を移動する途中に街が見えます。リビングは、振り返ったところで左手に小さな窓に花が見えて、上には開口を貫通してダイニングで料理してる奥さんが見えて、右手に螺旋階段が見えます。リビングからダイニングにあがろうとしてちょっと振り返ると、隣の家との間の隙間に階段が飛び出しているの、隙間に身体が放り出されたように感じます。

//////////

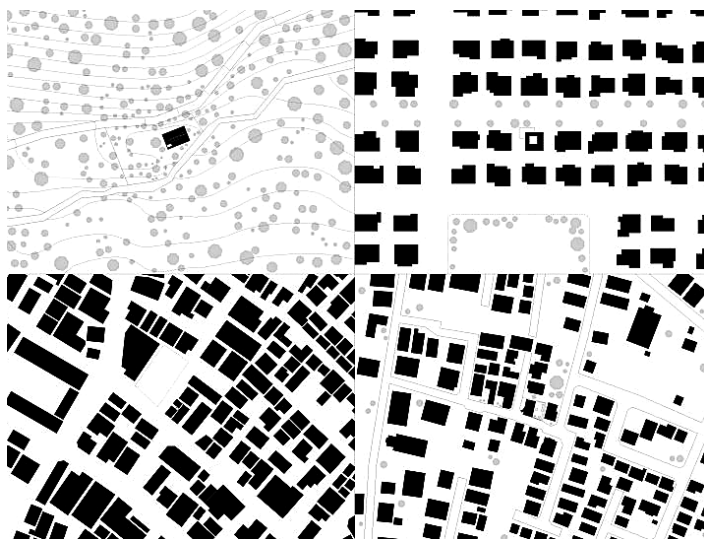
南後 | 1つのキーワードとして浮かんできたのが、反復されるものと反転されるもの、あるいは反復の連続する先にある反転みたいなものが、全ての住宅作品の中で共通してあるんじゃないかなと。森の中の住宅だと切妻型の1つの型が反復していくことによって、浴室の窓であったり、階段室であったり、一見単純な形態が反復されることによって複雑性を作り出すことが実現されています。桜台の住宅にしても、外壁と同じようなボリュームが内部空間にも反復として現れることによって内と外、都市と建築が反転して行く。五反田の住宅でも、隣との距離を反復している。ファッションでも内と外をひっくりかえして着るとかありますよね。コムデギャルソンでも糸のほつれによって反転する。例えば森の中の住宅では、立っている位置の空間的な感覚がトポロジカルに反転していくように感じられる。内と外の二項対立の先に向かっていていると思いました。そこで一つ質問です。一見、

さらにダイニングから上がると寝室があります。こういうふうに部屋を移動するたびに、リビングからトイレに行く行為でも、隙間に出て何となく街を感じられるような住宅を考えました。とても小さな敷地なので敷地の中で完結させるのではなく、どこまでも広がっていくような生活を送ればなと考えました。部屋と部屋を移動するだけで街に出て、くつろいだり、街の中で食事をしたり、街の中で寝たり、街の風景と一緒に生活をできるような住宅を考えました。

最後の住宅は設計中で、狛江市の第1種低層住宅地に建つ住宅です。周囲もほぼ同じ規模の住宅が並

んでいると感じていて、雑誌でも、建物が風景の中で目立つていうことを好まないとおっしゃっていて、その素朴さみたいなものをキーワードとして何度か出されていたと記憶しています。その背後にはどのような問題意識がありますか？

長谷川 | 平凡な外観を目指しているというのは確かにそうですね。ただ作品で世を問うという意味では、平凡なだけではいけないと思うんです。建築家の建物の派手な外観はあまり好きじゃないといったのは、その街に対して過剰に違うものが挿入されてる



んでいて、1階は道路に面していてカーテンが閉めっばなし。2階は開放的だけと街と関係していない。そんな住宅が多くて、何か街と関係しつつ、開放的な住宅を考えています。100m<sup>2</sup>の角地です。敷地を半分に割って左手を平屋にして、右手を半地下にして、その上を庭にします。道路1mぐらい高いところにある屋上の庭を居間から下も下の寝室からも体験できるようになっています。庭は、半地下から直接庭に上がることができるような階段がついています。庭は1つでありながら、それぞれの部屋からものがあふれて出てくるようにすると同時に、何かこういう風に1mだけ上がった屋上庭園とか庭がちょっと暗いこの住宅地を明るくするような存在になればと考えています。

ことが多い気がするんですね。もうちょっとまわりと違うということと同じくらいまわりと同じということを考えなくてはいけないと思っていて、さっき南後さんのお話であった反復性もそうですけど、何かまわりと自分が同じように並ぶことによってできる質みたいなものがあると思います。例えば五反田の住宅で言うともまわりとの隙間を自分の中にも利用したいという。何か街に建つ以上は街の後輩として入るわけであとから入ってきた人のやり方というのはあるんじゃないかなと思っています。

藤村 | 1つづいたことは長谷川さんの作品を通して今日見せていただいて、都市と環境に対して開放的になっている感じがして、坂本一成先生風に言えば「閉鎖から開放されている」というストーリーが感じられてすごく面白いと思います。



TALK06/////16:20-16:40

# 動的シンボリズムの建築を目指して

吉村英孝

長谷川豪さんのレクチャーの最後に展開された、周囲の均質な建物群に溶け込む脱シンボリックな外形の議論から連続して、「動的なシンボリズム」を提唱することからレクチャーはスタートした。『ダブルテンポ』では郊外と店舗形態における諸条件、『西光寺』ではお寺の形式と運営における諸条件を示し、単一の条件をオートマチックに解いて完結する空間をつくるのではなく、複数の条件の重ね合わせのさなかに浮かび上がる輪郭を捕らえるという「動的な空間のつくり方」を提示する。そうしてできた2つの建物は、周囲の環境のなかへ自然に挿入されながら、シンボリックな固有性を持つ建ち姿を獲得していた。

平凡な外形の話が出た後に、外形のすごく特徴的な建物の話をすることになります。2000年、僕が大学院生のときに設計した最初の処女作ダブルテンポという建物と、SUPER-OS時代の最後に全部自分でやった西光寺というお寺さんの建物について説明したいと思います。まず最初に話しかうんですけど、今日藤村さんから話を頂いたときに、タイトルをつけてくれ、で、みんなにわかりやすいように何かを伝えてくれという話があったので、どうしようかなと思って考えました。藤村さんから「脱シンボリックな建築

はほとんどなかった建物です。ファサードがギザギザになっていて、左がドラッグストアで右が調剤薬局になっていて、中央でバックスペースを共有している建物です。ガラスにはカットニングシートのドットで薬局名が入っていて、反対から見るとドラッグストアの名前になっています。内部では棚っていうものがインテリアの「風景」をつくってしまい、外部としては駐車が建物の前面にあって停めやすいワンストップ型じゃないといけない。その関係をよく考えていくと、1800ピッチで棚を考えていくとそのルート2倍って



を目指して」というような話を頂いたんですけど、一晩考えてみると、僕は「動的なシンボリズム」とか「動的なシンボリック」というものに興味があるんじゃないかなという風に思っただけです。この「動的」というのはちょっと面白いので、みなさん今日帰ったら何か興味のあることに「動的」とつけてみると良いと思うんですけど(笑)。動的モダニズムとか、動的コンテクスチュアリズムとかってなるとちょっと意味が変わってくる。で、その動的というときの動きというのは何なのかという風に考え始めると、面白くなってくるんじゃないかなと。『ダブルテンポ』はドラッグストアと調剤薬局が一緒に入っている建物です。これが九州の大部分の宇佐市というところに建っていて、国道沿いで、まっすぐいくと宇佐神宮に至る。もうちょっと先に行くと舗装が赤い色に変わるような場所です。郊外の店舗で、この頃は建築家がこういう建物設計をするということ

というのがほぼ2500になって、ちょうど駐車場の幅になっていく。その関係に気づいてしまうと、この棚と駐車場の関係をとりもつファサードが向きをつくるので、それを左右からの看板にして、なおかつガラスのファサードをつくるときのリブがいらない寸法という条件を重ね合わせていくと、郊外店舗っていうローコストな建物にも顔を作ることができるんじゃないかというふうに考えました。ギザギザの部分は基本的には化粧品売場になっています。なので、「資生堂が山1つ貸しきる」といった感じでディスプレイしています。大体こういう郊外の店舗っていうのは、道路から引きを取って建つので隣の店舗と面は揃っていくんですけども、そうすると目立つために大きな看板を立ててしまう、いわゆるデコレイテッドシェッドという形になるのでですけど、もうちょっと形が持ってしまう意味の伝達作用を強調していけば、大きな看板があって字が読めるということよりもみな

は斜めから建物を見ることができる。だから形にはあまり方向を作らずに、シンプルなのでもいいのではないかと考えた。もうひとつは、こういうお寺の条件としては、お寺が祈るための場所ではなくて、コミュニティーセンターのように使われているところがある。ここもオカリナの練習会があったり合唱の練習があったりしていると。威厳も必要だけれど、他の用途で使われることも考えてほしいということで、普段と集会の時で明るさが全然変わってきて、他の用途に使えるように考えました。こういう2つの機能、用途、行為が重なってなることをどう位置づけていくかということ



なに伝わっていくのではないかと考えた建物です。『西光寺』(2005年)というお寺は、愛知県の岡崎市に建っています。近くに有名なお寺があって、その裏手です。周りはすごく古い住宅地らしくて道がほとんど4mない。このお寺はお墓を持っていないので、住職さんたちは、他域からの流入者が多いという地方の特色の中で、その人たちにお墓がなくても法事とかをしていましたが、場所が欲しくなり、なんとか、人をこの場所に呼べるような、みんなが来なくなるようなものを作ってほしいという話だったんです。大きくは2つの方法から考えました。ひとつは配置がすごく大事だということ。もともとの本堂を壊さないってことになるここにしか建てられない、といったふうに。ただあまり形式がなく、参道を通って本殿に至るタイプがないお寺だったので、どうにか持続するタイプを作っていかなきゃいけないと。また、寄進などによって建物ができていたり、木が植えられていたり、石があったりして、動かせないものがすごく多かった。それをそのまま許容してしまおうと、どんどんごちゃごちゃやっていって、更新できなくなっちゃう。今回はもともとある建物の四角が南北もほとんど揃っているんで、ここは空地で建物、空地で建物、というふうに千鳥状にしていこうという案を考えました。そうするとざっと中庭から見ると、たとえば寄進された

どう建築的に考えるという話です。

//////////

南後 | 1つめはダブルテンポに関しては、26日の批判的工学主義のテーマです。『10+1』の49号で藤村さんがコメントしているように、やはりそういう郊外に建つ建物の条件というものを考えたときに、建て方、棚と駐車場の状況を読み解く中で、ベンチュリ的なシンボリズムとは違う形で形が持つ伝達可能作用を求めているという話があったと思います。今日最初にお話しいただいた動的シンボリズムについて、少し補足していただけますか。

吉村 | 動的と言った時に、形はそんなに動きのある形じゃない。これがミソだと思うんですが、いろんな事がその形とか、ある建物とか、ある部位によって誘発される、起きてくるということを考えると、あんまり人の行為に対して密着して建物がつくられる必要はない。そこで行為と物理的な要素の関係に距離を取り始めています。例えば、ある説明の仕方でも、パシッと決まってしまうものは、動きがない。あるいろんな条件でなんとなく決められるものとなってくると、平衡状態とか均衡状態とかいろんな条件を重ねあわせて行く中で、「同調」や「相関」的な感じで形が決まってくる。つまり、いろんな条件の重ねあわせとして、形が決まったり建物ができたりすることを考える事そのものが、僕の中で今、動的って言うってことかなと思います。

南後 | 西光寺に関してだと、そのもちろん建築というのは本来そうあるべきだと思うんですけど、その敷地のデザインも一緒にやられているというのが印象的で、もう1つ、くみ上げの壮大なスライドがありましたけど、空間の文節の仕方として、高さが異なる天井というのが用意されていると思うんですが、それはどういった意図からですか。

吉村 | お寺の内部空間というものは、まず回廊があって、低い部分があって、中に入って折り上げ天井がある。そういう段の違う天井をくり抜けていって、内陣というか本陣という仏像のあるところに至る計画だったんです。



ものが入る場所と、敷地に建物建て替える場所っていうのが明確になってくる。なおかつその空地という場所が外からの視点をつくるので、場所として

いろんな条件の重ねあわせとして、  
形が決まったり建物ができたりすることを  
考える事そのものが、僕の中で今、  
動的って言うってことかなと思います。



松川昌平 1974年石川県生まれ。東京理科大学を経て、000studio主宰、synclokyo代表

**TALK07**////17:00-17:20

# 生成と観測 建築的思考の外部化

松川 昌平

レクチャーでは、有機的に動く生成ソフトのデモンストレーションが行われた。この生成ソフトは、美容院の設計プロセスで実際に使われたものである。「建築的思考の外部的化」として生成ソフトが使われるのだが、それは、いたずらに机上で客観性を追及するものではなく、思考の共有化やシュミレーションの効率化、与件の複雑性に最大限対応できることなど、生成ソフトを実際にドライブすることによって得られる発見が最大の目的である。

今日は「生成と観測」と題して、僕が手がけた美容室のプロジェクトを中心に話します。その前に僕が学生のときに非常に衝撃を受けたプロジェクトを紹介したいと思います。

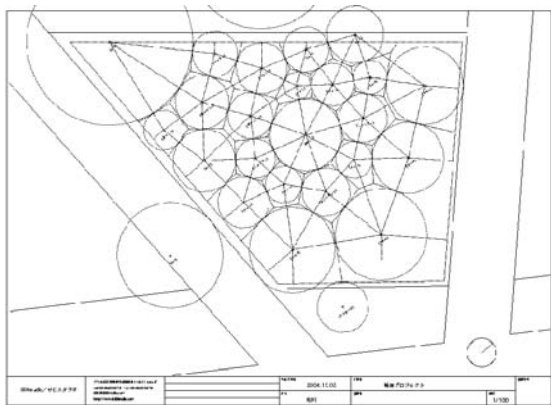
クリスファアーレグザンダーの高速道路計画のプロジェクトで、高速道路の建設が予定されている地形でどの位置に高速道路を建てるべきかというのをやるスタディがあります。まず環境を観測する事で26項目にわたる環境の属性というのを分類して、各項目ごとに分布とパターンをつくり、アルゴリズムを考えだすんです。そのアルゴリズムに従って全部で26個のグラフィカルな地形図を作る。今度はそのボタンどうしをスーパーインポーズして新たなボタンを作りだしていく。それを適宜繰り返すと最終的に高速道路を建てるべき位置のボタンというのが浮かび上がるというスタディです。

3点、衝撃を受けました。1点目は設計プロセスを論理的に外部化しているという事、次に環境を観測するアルゴリズムと環境を生成するアルゴリズムというのが一体となってひとつのシステムを構築して

が、表層の多様性ではなくて空間構成の多様性で美容室を作れないかっていうことだったんですね。通常美容室を予約するときは、日時と担当者を指定すると思うんですけど、この美容室ではそれらに合わせて空間も指定して予約してもらえるような、そういう個性をもった多様な空間が作れないだろうか。

まずは通常の美容室の空間単位の関係性ということに焦点を当ててモデル化してみました。非常に単純なツリー構造をしていました。ここで少し飛躍して、空間単位がけりよう要素を還元するとして人が活動するための場を想定してみました。場と場の関係性に焦点を当ててモデル化してみました。

次に、外部の場、敷地の外の環境も含めた関係性全体を考えていった。たんだん構成要素が増えてきて、関係性が多様化していきます。それでもまだ、単純なツリー構造の関係性になっています。このように場の関係性を考えると同時にCADでもサスティを始めたんです。でも通常のCADだと試行錯誤のサスティのスピードにかなり限界があった。たんだんこのサスティの方法に限界を感じてきたんですね。つ



いる事、さらに物理的な地形図だけではなく、コストや快適さの地形図みたいな通常は目に見えないような社会的な環境までも扱って、同じアルゴリズムで分析している事、僕にとってはそれがとても新鮮に映ったわけですね。この高速道路のスタディというのは都市の方法論だったわけなんですけど、建築も同じように生成と観測のアルゴリズムを運動して一体的なシステムとして作れるのではないかと閃々と考えていた時期がありまして、それがこの美容室のプロジェクトです。

美容室のリサーチから始めたところ、通常の美容室の空間構成というのはどこもほとんど同じで、1つの壁面に向かって横長にカットスペースがある。個性を出そうとする表層的なデザインを多様にせざるを得ないというところが段々わかってきました。

そこでクライアントと相談しながら出てきた問題意識

まり、例えばサッカーに例えると設計者である僕が監督だとして、先ほどの丸い場がですねプレイヤーだとすると、通常のCADっていうのは非常にトップダウン的にできていて、監督である僕がいちいち右に2m動きなさいとか詳細に指示をしなくちゃいけないです。そこで僕たちは新しいCADを自分たちで開発しようというのを試みました。このCADは言葉的にできていて、監督である僕はフィールドに局所的なルールだけを指示して、あとはフィールド-----擬人化してフィールド君と呼んでいました。---がその都度状況に応じて自分の振る舞いをダイナミックに判断していくようにできています。

関係性を、内部空間だけではなくて、外部空間ともどんどん結んでいます。フィールド君にはぶつかったら離れろとか、関係性があるやつとは近づいたら単純で局所的なアルゴリズムが実装しないわけです。

しかしフィールド君たちは自分が今いる周辺の環境をうまく読み取って、押し合いへし合いしながら自分のいる位置に自己組織化していくように作っています。言ってみれば、このフィールド君たちが僕たちの設計と一緒に手伝ってもらってるという感覚です。今日お見せするプログラムは、Web 上にこのシステムをアップして、遠隔地にいるクライアントに実際に使ってもらったんですね。それであらゆる程度一緒に生成プロセスを共有しながら設計を進めていました。建築の生成プロセスというのをコンピュータリアル

徹底的に形式化をした後に残る「形式化できない何か」が、建築的思考とは何かという僕の答えです。

コリズムに実装することによって、第三者と生成プロセスを共有してフィードバックを得られるという事と、生成プロセスには複数の他者性を同時に挿入できるようなる事が、こういうことをやる大きなメリットの1つなんじゃないかと思っています。

当然、模倣型じゃわからないこともいっぱいある。例えば前は駐車場に壁があったんですけど、その壁に「物理的には壁はない」というインターフェイス属性を持たしちゃおうとか。場と場の境界であるインターフェイスをどんどんスタディしていきます。途中で不定形なグリッドをあきらめて、直交座標にグリッドを想定していった時期もあったんですけど、そこで面白い発見をしてもうですね。それは、例えば直交座標に向かってもらってフッキングしてくれるんですけど、建築の形態、ジオメトリとしてはこれだけダイナミックに変わっているにもかかわらず、最初に予め想定した場と場の関係性みたいなものはずっと保たれている。トポロジカルな関係性はずっと保たれたまままでジオメトリだけは変化していく。これは後で知ったんですけどウィリアムミッチェルのなことが、先ほどのプログラムでも行える可能性を持っているんじゃないかと。

結果的にはとても複雑で多様な関係性、つまりセミラチス構造とか、スモールワールドネットワークという構造になっていると。その中には機能的で合理的なものとあらかじめ設定したツリー構造というのが、しっかりと内包されました。

今は、アルゴリズムで集合住宅の構想をしています。例えば、50戸がユニタに並んでいるような郊外住宅を想像すると、住戸どうしの関係性は非常に単純なツリー構造になっている。修辭的な関係性は保たれます。3次元的な敷地にするする押し込んでいくんですけど、そうすると先ほどのアルゴリズムに従って、フィールド君が自己組織化していくって、複雑な関係性を築いていく訳です。50戸あると建築家考えられるだけの複雑性を超えてしまうけど、アルゴリズムを使うと、人間とコンピュータがそれぞれ得意な部分をいかして、一緒にバランスよく設計していくことで、複雑で多様な建築をつくる可能性があるんじゃないかと思っています。ルドルフスキーの「建築家なしの建築」のような、自然と人工の間のような建築がつくれるといっているんですけど、そのためのCADを開発中で4月にできる予定です。

建築的な思考とは何かと考えた時に、正直よく分か

らないですね。以前僕が10+1でそういう建築の手法にまつわるものを外部化して、それを機械言語に置き換えていくということは、まさに建築的思考みたいなものがよく分からないので、とにかく機械言語に置き換えて、できるところはどんどん外部化していくと考えたわけです。徹底的に建築を形式化しようするわけなんですけど、そもそも形式化することが限界性ををはらんでいるということほどよく理解しているつもり。だからもし徹底的に形式化をした後に残る「形式化できない何か」に非常に興味を持っているというのが、建築的思考とは何かっていう僕の答えです。建築の可能性とは何かについても、これはよく分かってないですね。ただ建築家の役割についての意識としては、それは新しい時間空間を提示して、身体を介入できるように表現することっていう風に思っています。

21世紀っていうのはいろんな境界が曖昧になってくる時代で、自然と人口だとか、生物と非生物だとか、あちら側とこちら側だとか、そういういろんな境界が曖昧になってくる。そうすると、境界としての身体が非常に曖昧になってきて、そういう身体性を持って介入できる建築っていうのがこれまでよりもより可能性をもっているのかなと漠然と考えています。僕がよ

くセルフビルドをやるのは、そういうことに関係して  
るのかなっていう風に思います。

////

南後 | 質問が2つあります。1つは、生成プロセスにおけるスタート地点が、恣意性であったり思いつきであったり、主観というものからスタートする、あるいは論理的な条件だとか、コンテキストと客観的な条件からスタートする2つのあり方があると思います。生成プロセスにおけるスタート地点をどのように設定されているのかというのが1つ目の質問です。もう1つはフィールドが押し合いへし合いして衝突する瞬間というのがあって、それが動きの中では揺らぎとして出てくると思うのですが、具体的には衝突の状況があったのかということです。

**松川** | 僕自身はスタートの地点は恣意的でもなんでもいいと思っていて、生成と観測のプロセスも乖離があってもいいと思うんですね。ただ重要なのは観測の結果をもとに生成するのではなくてそのプロセスをそこで止めないでグルグルまわす構造を作ること。最初のスタート地点が見えなくなるまでスパイラル状に上昇していくとスタート地点が恣意性だろうがなんだろうが最後にはしっくりくるまで順番構造を作るのが重要だということです。

フィールドの衝突・運動における関係性は「なにかしらの関係性」と曖昧な言い方をしていますが、最初は思いつきでも、模型を作ったりプログラムに戻ったりインタクションを作っていたり一つ一つをクリティカルにしながらその関係性をどんどん具体化していくということです。





TALK08////17:20-17:40

# 解像度を上げて アスペクトに漸近する

田中浩也

**いわゆる固定化されたイメージで表される『建築家』ではない”という自己紹介から始まり、『環境に存在する全ての要素を設計したい』という究極的な建築的欲望を宣言するにまで至る壮大なレクチャーは、ナマな建築を扱う観客を終始圧倒する。『解像度を上げることこそが、情動溢れるヒューマニティに、そして空間のアスペクトに漸近できる手段』として、誰よりも高らかに人間と空間への愛を謳っていた。**

たぶん僕だけが建物を建てるという意味でのいわゆる建築家ではない立場で、様々なデザインワークをやっているんです。3年前に環境デザインのための設計事務所を立ち上げて、あまりデザインの対象となっていなかったものを設計の対象とするという試みを始めました。これは札幌市の真駒内の歩くスキーコースですね、こういったものを設計の対象とすることにしました。私自身はカテゴリについてそこまで意識していないんですけど、現状のカテゴリに強引に当てはめていうならば、いわゆるランドスケープデザインとパブリックアートというジャンルの掛け合わせしているところで様々な展開をさせていただいているという風に思っています。最近やっているプロジェクトについて、まだですね、全体が100%だとすると15%ぐらいしかまだ進行できていないんですけど、ここ2週間ぐらいの僕の活動について日記風にちょっと紹介をさせて頂きたいと思います。鳥を観察するための環境装置とい

図にこの装置をそのままトンと持ってくるのでは面白くないので、それならば庭園全体を設計させて頂きたいと逆提案をいたしまして作業を進めています。さまざまな人の生き方を誘発するような微地形をつくるということは、ずっと前から僕はやりたかったんですが、とりあえず人間でどこまでできるのかっていうのをやってみて、このへんが階段っぽくなってきて、このへんにたまたまりだとか、こういうような活動ができるような地形ですね。でも、これでは解像度が低いと思います。コンピューターの例えでいうならば60dpiくらいじゃないかと、で、もっと解像度の高いデザインされた微地形を作りたいと思っています。一方でいわゆる最近の複雑系の科学の分野ですね、コンピューターによってはじめてひらかれた科学の中身をみていると、こうなにかもって多様で、いわゆる自然界の現象にかなり近いものを人工的にも構成できるということが言われていますので、それにわたしも習いたいということで、観測と生成とい



うのを作ってですね、メディアアートの展覧会に出展しています。様々な周波数の鳥の鳴き声を、各コンピュータに聴かせて、だいたいどの周波数に応じてどんな種類の鳥がわって群れ集まってくるかというのは大体分かっているので、こういう装置を建てることによって、目的とする鳥だけをこの周りに呼び集めることができるというような装置です。これは鳥かごに対する一種のアンチテーゼとして考えていて、鳥かごのように鳥を囲わなくても、こういう方向によって様々な鳥と人間のあいだのインターフェイスを開発することができるだろうという考え方でやっています。この展示をやったところですね、とある商業ビルの屋上庭園に展開できませんかというような依頼をもらって、それを始めました。で、商業ビルの屋上庭

うのはさきほどの松川さんと一緒にですね。えーとここですね、なんでさっきのやつが解像度が荒いかというと、それとはちょっと違う文脈なんですけども、ジオウォーカーソフトウェアを3年くらい前に開発しまして昨年インターネット上に公開しました。これはGPSという万歩計をもって都市をフィールドワークするための道具で、えーこれによってどんな人がどんな地形をどんなリズムで歩いているかというのがわかります。インターネット上で誰でもダウンロードできるようになっています。これが私にとっての観測底辺です。これのデータをとって、1時間くらいボーッと見てみるとですね、そういうものに対して研ぎ澄まされたような感覚が獲得できたように自分としては感じています。さ

っきの場所は渋谷なんですけれども、渋谷っていうのはいわゆる自然地形の上に人工の地形が様々な重なりあっていて、その衝突が様々な体のパターンを形成していて、そういうものを作りたい時に、先ほどの人間でやれるものだけではやはり会話が足りない、というふうに感じます。で、これをどのように形成するかというと、そういう道具立てがないので、僕の地形生成のためのCADを自分で作ることにしました。これがもっと解像度を高めた600dpiくらいの地形を生成するためのソフトです。水の流れるはシュミ

**解像度を高めることですごくヒューマニティなものに  
接近することができて、  
その可能性は探求したいと思っています。**

レーションするとこのように流れるということがわかります。それからあとは、もっと細かな、ちょっと地形の一部を引っ張って、家具っぽくするとかですね、さまざまなデザインができるように、このソフトを作っています。これを今月中に完成させないでちょっと間に合わないんですけども、がんばって完成して、これを用いて屋上庭園を実現させたいというのが、今年の僕の目標です。ありがとうございます。

//////////

**南後** | 田中さんの場合は最初自分でご紹介されたように、ジャンルが固定された建築家ではないってことだったと思うんですけども、その1つ象徴してるなって思った例が、最初の鳥の巣箱の例だと思うんです。やっぱり建築っていうどちらかというと囲うことっていうのが前提条件としてあるようなところがあって、鳥の巣箱を、囲わないことによつていかに外に場を生成させるかというところを、音波とか、その周波数というものをを使いながらやっていくっていうのがすごい興味深かったし、田中さんらしいなっていう部分だと思って聞いてました。僕が今日、例えば最初の太西さんと百田さんのレクチャーで、別荘のプレゼンがあったんですけども、そこで、自然の佇まいに近い建築の建ち方っていう話で、1つ関連するなと思ったのは、今日その雰囲気とか空気がという言葉が今日キーワードで出ているんですけども、それが例えば音響以外でそういう匂いだとか、動物的なものに対するデバイスみたいなものの開発っていうのがどれほど進んでいるのかっていうのを、1つ事実的なこととして聞きたいです。

**田中** | 匂いも音も、その環境に存在するものはあらゆるものは設計の対象とはしたいと思っています。ですが、語りにくいので、展示のほうをご覧になって頂けるといいと思います。

**南後** | もう1つなんですけれども、最後のGEOWALKERに関してですが「10+1」の特集「グラウンディング」のところで、田中さんが関わっておられましたが、歩行のリズムってことがあったと思うんですね。田中さんよくご存知のように、都市の地形にダイブするようなフィールドワークっていうのは中沢新一さんのアースダイバーであるとかあるいは今日、中央アーキの方が言われていた宮本さんの環境ノイズエレメントとかっていうものとクロスするかたちで起こっていると思うんですね。シチュアシオニスト

の都市のメンタルマップっていうのは、今日言っていた主観とか感情っていうのももちろんあると思うんですけど、そういう情動的な部分ですね、いわゆる都市に対する愛とか、そういったものに対する解決性といったもの、松川さんのときに解決性って社会的な面でのアルゴリズムっていう話があったと思うんですけど、都市がもっているたとえば無意識であるとか、そういう情動部分っていうものと、その情報装置っていうものがそういう隠れた潜在的なコンテクストを呼び起こすものとして想定しておられるかどうか？

**田中** | 僕自身がこういう性格なので、非常にそういう感情とか情動とかですね、精神的なものとか、何か普遍的なものとかそういうのをとても大切にしているんですけども、それとバランスをとるためにコンピューターソフトがあるんだと思っています。これに関して言えば人の身体のだんなリズムからいうことだけにとりあえず特化している、それだけでもうちょっとこの瞬間ためらっているとか何か迷っているなっていうその自分の感情的な部分っていうのが出てくるんですね、実際にデータで。なので、様々なものをデータベース化するっていうのも、解像度を高めることによってすごくヒューマニティなものに接近することができて、まあ可能性は探求したいと

思っています。

**南後** | たとえば従来の都市のフィールドワークとかやっている人たちがというのは都市に対する感度っていうのはすべてそれでやっていたと思うんですね。

**田中** | 観察と観測の違いで、観察は何か見て考えるじゃないですか、観測は計るんですね。建築を建てる前に敷地を測量するように、各自の身体が都市を観測する可能性が出ているというのが僕のこのシステムであって、都市を計る身体っていうのをインターコミュニケーションで書いたことがあるんですけど、そういう経験を通じて見てなかったような都市のアースクウェイクというものが出てくる可能性があります。

**南後** | そういうインターフェイスの設計によって、いわゆる素人みたいな人々を呼び込むような装置として想定されているということですか。

さっき言ったのは、観測と生成プロセスというのを扱う人たちがというのは、従来、学者であるとか建築家であるとか、空間に対するリテラシーの高い人たちに特権化されているようなのが20世紀後半だと思うんですけど、田中さんたちがやっている一連の活動はどちらかというと、そういう意味では閉じられていなくて、

**田中** | そう。閉じないことですね。開発したソフトウェアをインターネット上に公開しまして、今日は紹介しなかったんですけど、2003年に作った、デジタルカメラを使ったフィールドワークで「フォトウォーカー」というソフトウェアがありまして、インターネット上に公開して、今60万件ダウンロードがあって、さまざまところで使っていますけれども、こういうことをやることによって今まで閉じられていた都市に対する建築家的な見方を解放していければと思っています。



田中浩也  
1975年北海道生まれ 京都大学・東京大学大学院を経て、慶応大学講師、ユニ共同主宰

TALK09//// 18:00-18:20

# 届かない場所

## 永山祐子

「届かない場所」「見えないけど繋がっている」「空気はつながっているけど、離れている」「対峙する場所」レクチャーで使われた言葉は、“大きい空間”とか“白い空間”とか空間の状態を言うのではなく、常に自分の身体との関係性で語られる。空間と身体とはどちらかが一方的に支配するのではなく、お互いが相対的に変化していくのである。

「届かない場所」という題名でお話したいと思います。これは展覧会のテーマでもあるんですが、最近私がいろんな建築、プロダクト、展覧会のインсталレーション、全てほとんどこの1つのキーワードでまとめられるかなと思いましたので、今日はこのキーワードでお話します。

建築を主にやっているんですけど、最近建築以外のものも作るようになって、建築的思考をそのまま引き延ばして違うプロダクトとしてアウトプットするという作業もしています。今回レクチャーをしている中山さんも一緒に出しているんですけど、箱の展覧会をこの前やりました。題名は「宝物標本」というんですが、箱というテーマで5人の若手建築家がなにか作るということで、私が出したのがこういうものです。これは良く見かけるモチーフなんですけど、宝物標本という意味は小さい頃自分が宝物と思い込んで集めていたグッズをもう一度閉じ込めて展示するというものなんです。実際は何か入っているわけではなくて削られた痕跡で、抜け殻が残っているような状態です。目に見えていながら実態を持っていないという意味でこれもひとつの届かない場所というイメージです。そういう風に自分の目の前に起こっている事と、実際そこにある状態とが少しずれているということが、よりその物以上のなにか可能性を持っているんじゃないかなと思っています。開けるとこんな感じで空になっています。これに、届かない場所っていうのに気づいたきっかけというのが、ひとつは住宅を設計する中でこの魅力に気づいたのですが、その住宅というのが、2006年に作った丘のある家という住宅なんですけれども、こういう作り方のプロセスはこういう感じで、すごく都市の中にある住宅で、光が入らないような場所で、そこに以下に光を入れるかをテーマにスタディーしてこういう形状に成っています。

これが地下1階、1階、2階、3階と重なっているんですけども、ちょうどこの南側に大きなマンションが建っているんで、まずこの建物の中に光が入りにくいということで、先ほどあったように光のスタディーをしながら空間を決めていきました。ここですごく意識したのが、なんとなく最初は光を入れるという目的でこういうすり鉢上の空間を作ったんですけども、だんだんこの大きな大屋根が別のイメージをもってきて、こういうひとつの丘のような場所、ここが暮らしの中で常に自分と対峙する場所としてあるという、そのことをきっかけにしながら各スペースを決めていきました。最初この場所をどうしようものにしよ

目の前にありながら、届かない、もどかしい、  
そういう思いを持ちながら空間に対峙する時に、物質的な大きさ以上のものに  
空間は変化するんじゃないかと私は考えています。

うかというときに、旅行したときのワンシーンを思い出して、それはちょうど中国で太鼓橋にのぼる直前に見上げた稜線のところで切られて空が見えるっていうシーンがあって、それにすごく深く感動してああ空間のつながり方を実現させたいと思ったんですけど、とにかく向こうが見えないけどつながって見えているという状態が、すごく実体以上の奥行きを持ってこちらの想像力をかき立ててくれるんじゃないかっていうことを考えて、そういう空間を作りたいと思いました。高さがだいたい一番低いところで1.4mで高いところが6mくらいあります。これが中庭から見た空間の状態で、フラットな空間の中に突然三角形の庭が切り取られたようにあったりとか、すごく行けそうで行けないような場所を作っています。夜になるとまたちょっと状況が変わって、昼間は丘に反射した光を個室に入れ込むための装置でもあるんですけど、夜は丘の裏側に光を反射させて住宅の中に光を入れています。このいちばん奥に見えている丘が夜は結構白くぼやっと光るんですけども、この光っていうのは反対側の個室の光を今度は拾って、光を下に滑り落としているような感じです。この住宅を作ってすごく面白かったなと思ったことは、一番広い場所が実はこの大屋根だったというのがすごく面白くて、この空間が実は誰からも見えて、目の前にあるのに誰も行けないような場所になっているということです。そうふうにして目の前にありながら、届かない、もどかしい、そういう思いを持ちながら空間に対峙する時に、物質的な大きさ以上のものに空間は変化するんじゃないかと私は考えています。そういう場所というのは日本の伝統の中にもあったりとか、あとは龍安寺の石庭ですけれど、誰も入らない、目の前にあるのに誰も入らないという気分があって、みんな黙って見ている。この空間的にはつながっているけど、全く引き離された空間っていうのが、なんかこう幸せな気分だなということを感じました。

私はちっちゃい頃ちょっとだけスイスに住んでいたんですけど、氷河に連れていかれたらして、その時に、人間が居る場所っていうのは、ほとんど360°氷河なんですけど、この小さな空間にしか立てなくて、ほと

んど人が行けるような場所で生活している中で、突然こういう場所に行くと、圧倒的な不自由さと自由さがあるっていう体験があって、まあそれがひとつの自分の懂れている空間の関係性なんじゃないかなというふうに感じています。

それでそういうことを考えつつ、今度の展覧会で何をしようかなと思った時に、こういう届かない場所を展覧会場に、ある違ったかたちで表現できないかというのを考えました。完成系はこんな形で、大きなテントの下なんですけど中に入ると無数のおもりが落ちていて、上に花があるんですけど、やりたかったのは届かない場所というのはいろんな意味で空間、日常生活の中でいろいろあると思うんですけど、自分がここにいて、自分のいない場所がこの上にある。でもおもりと花の関係はつながっていて、なんか自分のいない空間と自分のいる空間がつながって

チャルというもののとの関係性が組み合っている瞬間であるようにも思えるんですけど、過去という情景、それを記憶と呼ぶならば、そういう自分のものでありながら過去にある記憶みたいなものが、ご自身が設計されていく中で建物の記憶みたいなものの関係性みたいなものをどう考えておられるのか。もう1つは、住宅というものを基本的な日常と考えると、住宅における日常と非日常の関係、あるいはその建物と記憶の関係ということについてコメントいただきたいです。

永山 | さきほど山を作ろうと思ったのは過去の記憶をそこに投影しようと思ったんですけど、記憶を実現するというだけでは無くって常に記憶が自分についてきているような感じです。私は物を作る時に結構シーンというのを気にしています。ちょっと前の記憶、頭に残っているシーンと今見ていることを重ね合わ



いる。そういう関係性を出せるんじゃないかと思っていて、花の重さに釣り合うようにおもりがついていてそのおもりをつけることで花が立ち上がるんですけど、そういうふうに釣り合いを取りながら、上の空間と下の空間をつなげています。これが上の自分が行けない場所、たくさんの無数の花が咲いている。こういう風におもりが空間の中に浮いているような感じで上の花もそれぞれ浮いていて、上の花も下のおもりも関係性が一瞬途切れて見えるんですけど実際はお互いがなくて釣り合っていない状態になっています。

これも1つの届かない場所というが届かない場所は1つの状態で自分がある空間と自分がない空間、ここにいることとあそこにいない自分みたいなことを最近意識しています。自分と空間の1対1の関係性を考えていった時にそれがずれるような瞬間があってそれが面白いと思っています。

//////////  
南條 | ありがとうございます。僕の感想なんですけども、物質的以上のものが変化するとおっしゃってて、そこの感覚というのはファッションにおけるまどわれている感覚というのと同じで、先程の光の陰影の話もありましたし、あるいはスレの話、そこに浮かび上がってくるイメージとか像みたいなものに包まれているという意味で建築にまどわれているっていう感覚が一例のプレゼンテーションで感じました。空とか氷河とかいうものは過去からあるもの、それでその先にあるということは、過去を越えた未来のものでもあるということを見ると、過去と未来という時間軸がやっぱりおっしゃったようにずれていくと思うんですよ。リアルというものとその先にあるバー

せます。記憶の束で全体ができるというようなそういう感覚でものをつくることが多いんですけど、前に何を見たか、今何を見ているかの組み合わせで空間ができないかと思っています。この展示も上のシーンと下のシーンというのが切り離されているのですが、最終的には一致して形を作ります。記憶ということを私なりに理解しているとすればそれは全体を作る大事なツールだと考えています。日常性と非日常性というのはもしかするとさっきの大屋根というのが一つの非日常性の現れ方だと思うのですが、日常性と非日常性というのは表裏一体だと思っていて、日常性が無ければ非日常性も生まれないのですね。それがセットであるべきで、だからこそ住宅にそれがあろうというのが私には重要だと思います。ここには今家具が入っていないのですが、展示の時に家具を入れたのは自分の生きている身体的なりアリティという意味で家具を入れて、それを取り囲む一つの空間として、非日常かどうかというのは人によるかもしれないんですけど、自分が日常を過ごしている時間のリズムだったり、自分の秩序とは違う秩序で作られたもので覆われている。それはどちらかが抜けても見えてこないんじゃないかと思っています。私はよくパラレルワールドを題材にした物語が好きなんですけど、今自分が乗っかっている部分と全く違うところで生活しているかもしれない自分というのを考えることがあって、そういう意味の非日常性というものをときどき感じられるものがいいと思います。





TALK 10 //// 18:20-18:40

# グレーについて

## 中山英之

「敷地境界線で区切られ、所有を許された土地に、家族のモノを整理して置いていく」というそれまで当然であった建築家の仕事に対する中山さんの素朴な疑問は、知らず知らずに「土地」という資本主義のアクセルをみんなで踏んでいる危機感への確かな気づきと言える。「敷地から家族の持ち物を離さなきゃ」という叫びは、所有のメタ連鎖による果てない資本主義のオーバーアクセルから足を浮かすことの叫びそのものである。そして彼がいま建築家として出来る仕事は、ほんの少しの間でも資本から自由である状態を標本したような、コントラストのないグレーな世界をつくることではないかと語る。

まだ僕は実作が一つしかありません。2006年にできあがった、長野県松本市にある住宅です。ところで、今日はPower Pointの準備をしていたら、写真がずれてしまいました。でもそのまま持ってきました。何か話をしなきゃと思って全部見ているうちに、何となく1本繋がつくるのかなこれはと。このずれた写真みたときに、ピンときたので、その話をします。それは敷地境界線についてです。住宅って一生かけて払っていくような高いお金を払って土地を買って、それで境界線を決めて、その中に家とか車とか家族

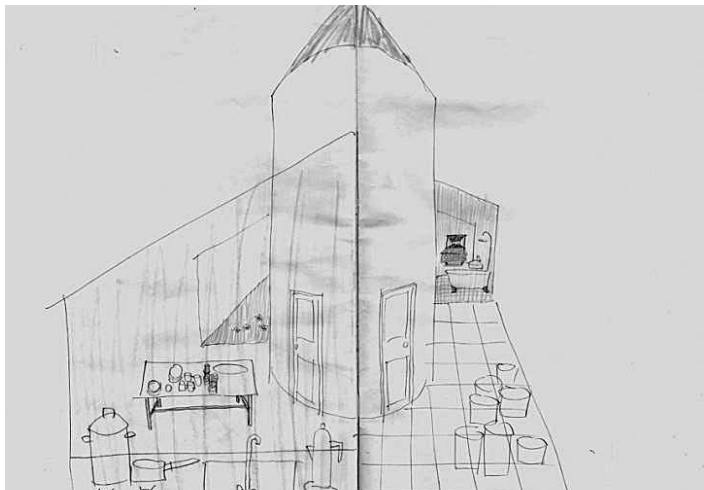
分の建物も大きくなっちゃうとまずい。このコップが置いてあるテーブルっていうのは、地面からすでに1m70cm近く上にきちゃってるので、2階を書くともういっぱいになっちゃう。その関係をなんとか修正しようということに関係性を絵にしていっていたものがそのまま建物としてできあがったっていうのが、皆さんに雑誌などで見ていただいている住宅なんです。実際にできあがったものも、建物の下に流れてる川みたいに見えてます。2階からもそれがずっと見えていて、中にいるとそのクローバーの海原みたいな場所

境界線が誰がどう決められたのかよくわからないような場所で、その線を信頼して生活ができていくってことは、自分たちの感覚とずれているんじゃないかな

の持ち物を置いて、それを建築家が手助けするというような仕事だったと思うんです。その境界線の中に家族の持ち物を置くっていうことに対して、何かすごく難しいなって思うプロジェクトだったんですね。特にこの最初のプロジェクトというのは、というの、この住宅を建てる前には周囲に家が建っていないかった。辺り一面使われていない田んぼで、そこにクローバーのようなものがボサボサ生えているようなところでした。そこに住宅街を作りましようってことになって、あつという間に住宅に取り囲まれて、最初は敷地境界線のマーカーを探さないと分からなかった土地の形が、悩みながらこちらが設計をしているうちに、あつという間に見えるようになってきたんです。普段課題とか都内の住宅だと、敷地の形が見えないということはありません。でも、この住宅街の敷地の形がだんだん見えるようになるのを目撃することになってしまったんです。今日一生懸命伝えたいと思っていることというのは、境界線が自分によって決めたような、何かによって決められたようなどちらかよくわからないような場所に、その線をちゃんと信頼して生活ができていくってことは、何か自分たちの感覚とずれているんじゃないかなと。最初からあった土地を保存しようということではなく、なるべくここにその自分が置くことを決める生活の場所みたいなものを、その土地から離そうって思っただけです。理由はわからなかったんですけど、で、離れた結果そこに残されたような場所ができて、そこを少し小さな部屋にして土地が見える地べたの展望台みたいな場所になったんですけど、その場所からみても、見えるんだけどでも玄関からでないと自分の土地までは行くことができません。離れたことによって、結果的に生活階を上を持ち上げないといけなくなるので、だいたいその家族が生活しているレベルっていうのは1mくらい上がっちゃった。周りには2階建ての住宅が建ち始めてきたので、1m

今日紹介する最後の住宅は、敷地がまたこれも京都で、東山の方の少し長細めの場所。で、隣がちゃんとこちら側の敷地側に窓を開けていたので、そちら側にもなんとかが空間を確保しつつ、でも、ベランダで家庭菜園をやるような奥さんがいるお宅なので、自分たちの隣のあたる庭を作ろうとすると、さっきの住宅よりもっと細いプロポーションの家になる。京都は景観法っていうのが最近施行されたので、とても細長いかたちの切妻の家が真ん中に建ってしまう。その家を取り去ると、住宅の設備機器みたいなものが細長いヴォリュームの家の外にでる。それで、その家の外に並べられたものをこの家の中から見ると、均等に並んだドアを開けるとお風呂があったり、その隣は敷地の外になっているところだったりする。部屋の中っていうのは、いわば外から家の中に入ってくることでか、外から部屋に入るとか、そういう中のような外のような全部中も外も一緒に外に外部にってしまう場所というか、そういうような空間になってます。カーブしているために起こる現象を自分の中で理解するのに、いろんな絵を描いてみたんですけど、これが2004でいう「離さなきゃ」というよく分からない態度のために、小さなレベル差で楽しく生活できるような場所を一生懸命考えるみたいなことと近い。じゃあこの場合にさっきピロティといった場所がこの家のどこなのかというと、家の中です。つまり、敷地の余りとして最初考えていた場所が三個目の住宅でついに家の中に入ってきてしまった。家族の住む場所は、そこから外に出たサンルームみたいな場所を囲って、そこに非常に狭い場所なんですけど、凝縮して全部入っています。家族はその周りに住んでいる

ですけれども、つながっている。その風景は2004のクローバーと中庭と、同じものに見えます。南後さんに今日来る前にいただいた質問(建築の可能性)は、すごく難しい質問だなと思いました。今まであまりちゃんと考えたことがなかったんですが可能性というのはむしろたくさんあるものなので、あらかじめ可能性って何かっていうと無限ですよ。変な言い方ですけど。建築っていうのは、それを絞っていく事に特徴があるんじゃないかな。可能性をどんどん絞って入っていくってコントラストをはっきりさせていくと、見えないものが見えてきたような感じがしてくる。そうやって道しるべみたいなものとして建物頼られるという状況になってくるためには、可能性をどんどん絞っていく。僕が学生の頃に憧れていた建築ってほとんどそういう風な方向で、非常に問題をわかりやすくしてくれた。その反面、何かそういうわかりやすさっていうのが、現代的な事にも思えない。敷地とか所有とか、そういう制度的なことについて、「これはこういう場所だ」ということをグレーにしていこうなことが、敷地の中に所有から外れてしまったような感覚を抱く場所で、それが街の風景とつながる様にデザインをしていくということの感覚的な理由です。自分で言っても難しくわからないんですけど。なんかこうマーカーを打ってその中を「敷地」って呼んで、そこにその自分の家とか車とか持ち物を置くっていうことを維持していきうということが、人生の活動の対価の過半を捧げていく目的になってきて、それによって、町並みとか風景とかができていく。このことがそのまま町並みとか風景とかを作っていく根拠みたいなになっていくことが、徐々に徐々に白黒つなくなっていく。どんどんグレーになっていくような、そういう社会と言ってしまうといいと思うんですが、それが、とても感覚的にですけど、すごくそばまで来ているような気がしています。すごく落ち着かないんですけど、そこと向き合っていくような事が、必要なんじゃないかな。



という状態になります。だからこの家の子どもは、外でもなく、家の機能もない場所から、それぞれドアに入って行く。そういう場所はほとんどストリートの続きみたいな場所として街の中に、視覚的にガラスで区切られてはいるん

例えば社会的に起こる事件を見ている「実感」する事が増えている。それと、やってきたことというのはとても関係が深くあって、そのことを今日見ていただいた人の口から、もう少し整理した形でつかめれば、僕としても心強いと気持ちでいます。



