ROUNDABOUT JOURNAL vol. 8

発行日：2009年5月1日
発行所：有限会社藤村龍至建築設計事務所
〒151-0081 東京都渋谷区桜丘町30-11 メイサ南平台601 | tel. 03-3476-6508 | fax. 03-3476-6509
url: www.ryujifujimura.jp | e-mail: office@ryujifujimura.jp

所属・役職等は発行当日時点のものです。

IDENTITY AND DESIGN

web［公開版］ROUNDABOUT JOURNAL

［企画・編集］藤村龍至／山崎泰寛
［編集協力］伊庭野大輔／藤井亮介／松島潤平／本瀬あゆみ／刈谷悠三
［デザイン］刈谷悠三

[Editor In Chief] Ryuji Fujimura / Yasuhiro Yamasaki
[Editor] Daisuke Ibano / Ryosuke Fuji / Jumpei Matsushima / Ayumi Motose / Yuzo Kariya
[Design] Yuzo Kariya

Special Feature

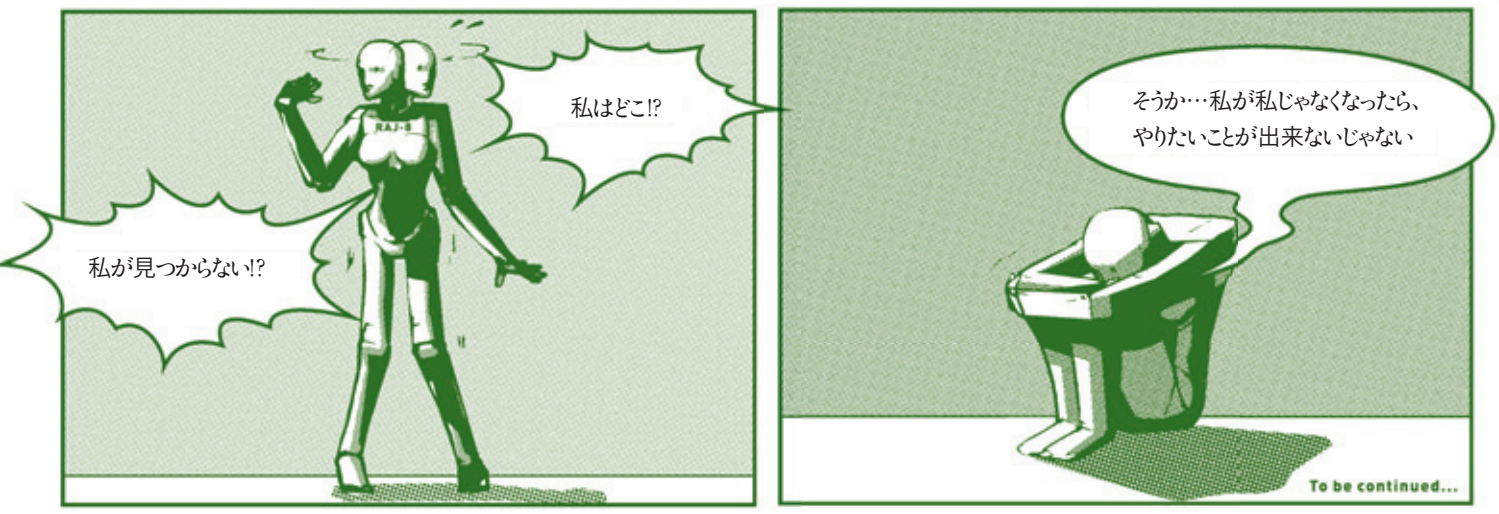
特集：「マイ・アイデンティティ」

MY IDENTITY

INTRODUCTION

私らしさを纏うために

今、ファッションやアートが「私」を見失っているように、情報化と郊外化の進行する「1995年以後」の都市において、建築が地域のアイデンティティについて語ることは、ほとんど不可能なことのように思える。メディアは東京を中心に展開されている。風景はものすごいスピードで交換されていく。建築にできることは何だろう。私たちは、場所から場所へ移動し、問題提起を繰り返した。その作業はやがて、「私たちらしさ」とは何かを明らかにし、それぞれが「私らしさ」について探り、育てていくような旅となった。 ——TEAM ROUNDABOUT 藤村龍至



←← アイデンティティに悩むロボット。彼女の社会的役割とは!?

SYMPOSIUM

08 「若手建築家のアジェンダ」@神戸 2008.7.10
柳原照弘
市井洋右
SPACE SPACE
笹岡周平
今井敬子
dot architects
山崎亮

08 「若手建築家のアジェンダ」@広島 2008.9.19
小川文象
石川誠
土井一秀
谷尻誠
満田衛資

10 「LIVE ROUNDABOUT JOURNAL 2009」@東京 2009.1.31
成瀬友梨＋猪熊純
乾久美子
mosaki
柳原照弘
實神尚史
dot architects
勝矢武之
山崎亮
原田真宏
長坂常
石上純也
藤本壮介
倉方俊輔
南後由和
濱野智史

12 「続・手の内側」@大阪 2009.3.7
柳原照弘
SPACESPACE
dot architects
山崎亮

LIMI YAMAMOTO
JUN IGARASHI
KEIICHIRO SAKO
TOMOHIKO YAMANASHI
TERUHIKO YANAGIHARA
KENICHIRO IDE
FOUR SYMPOSIA
EIZO OKADA
ASEI SUZUKI
ANA DZOKIC
TADAHIRO GUNJI

INTERVIEWS TEXT / MANGA

CONTENTS ［目次］

00
01 山本里美
02 五十嵐淳
04 迫慶一郎
04 山梨知彦
06 柳原照弘
06 井手健一郎
12 岡田栄造
14 鈴木亜生
14 山崎泰寛
14 Ana Dzokic
← 軍司匡寛
16 松島潤平

INTERVIEW 01

LIMI YAMAMOTO_TOKYO

私らしく、日本人らしく、女性らしく

山本里美 | 聞き手＝藤村龍至＋松島潤平

デザイナーズ・ブランド「LIMI feu」を率いる山本里美さんは、ヨージ・ヤマモトの娘であり、日本人であり、女性であり、母でもある。低価格でアピールする大手アパレル・ブランドの前に格闘するデザイナーズ・ブランドの姿に、ハウスメーカーや組織・ゼネコン系設計事務所の前で格闘するアトリエ設計事務所の姿を重ねることもできる。ここでは、現実との格闘の果てに、自らのアイデンティティを獲得していくプロセスについて、じっくりと聞くことができた。

本当に自分が純粋な気持ちでいい服を作り続けていれば、ご飯を食べられるくらいは売れると信じています

マーケットと対話はしません！（笑）

自分自身がモデル

–

藤村 | 建築の設計では、作家によって、外側の形から押さえていく人、具体的なシーンを浮かべながら設計していく人などがいますが、山本さんのデザイン・アプローチはどのようなものですか。

山本 | 私は自分が着たい服を想像して、自身が似合うかどうかという視点からアプローチします。自分自身がモデルになるのでちょっとエゴが強いんですけど（笑）。

藤村 | 身体的なスケール感覚もご自身が前提なのでしょうか。

山本 | そうですね、あとは自分が尊敬している人や影響を受けた人、この人に着てもらいたい、というシンプルな思いから作られるものもあります。

松島 | ご自身をモデルに作られる、ということはメンズラインは生まれ得ませんか。

山本 | ラインとしては出していないんですけど、アイテムとしては出しています。

藤村 | メンズアイテムをデザインされるときはどのようにイマジネーションを膨らませていくのですか。

山本 | 私が憧れている女性の方たちは、メンズのテーラード・ジャケットをサラッと着こなしている方が多いんですね。私もメンズ仕立てのテーラードを着たいと思って、最近一から勉強しています。

藤村 | 建築の場合、スケールの違いという問題があります。例えば住宅ですと「こういう風に使って食事をしよう」とか、「こう過ごそう」とか、自分のことのようにある程度想像がつくんですね。それが公共建築や商業建築のように複雑な建築になると、どういう人がどういう使い方をするかわからないこともあるので、自分の体から離れた想像をしないといけなくなるわけですが、山本さんはそのような不特定多数のユーザーを相手にする一般性について、どういうバランスを取ってらっしゃいますか。

山本 | 建築ですと「これくらいのバジェットで、ここだけはキープしながら、こういう風にしてください」という注文があると思いますが、私の仕事の場合はないんですね。一般性というよりは、むしろやりたい放題出して「共感する人だけ着てください」という職業なので、ある意味楽観的で、ある意味残酷なんですよ（笑）。消費者側はお金を払っている立場上、プロ側よりも厳しい目で見ていると思いますが、本当に自分が純粋な気持ちでいい服を作り続けていれば、ご飯を食べられるくらいは売れると信じています。そういう意味でファッションデザイナーというのはすごく水商売的な仕事だと思います。

藤村 | 建築の場合はクライアントありきなので逆にクリエイションの理由にしやすいのですが、ファッション業界でもマーケットというものがあって、そことの対話で作っていくという側面もあるかと思うんですが、そこはどう考えていますか。

山本 | マーケットと対話はしません！（笑）。

藤村 | そうですか！（笑）

山本 | 対話したら、全部が同じようなものになっていってしまいますから。特に日本の国民性として「同じものを着ていた方が安心だ」という変な意識が根底にある状況だと、私みたいなちょっと変わった洋服をつくるデザイナーは生まれてこなくなってしまう。だからマーケットとは一切対話しません！（笑）

藤村 | ファッションデザイナーとして生き残るための何らかの社会的な立ち位置を示す戦略をお持ちですか。

山本 | 「LIMI feu」というブランドを位置付けるのは、私以外の方に客観的にやって頂ければいいことだと思うので、私自身はあまり興味がないですね。それよりもこの情報化社会に対して自分がやらなければいけないことは、山本里美の「LIMI feu」からメッセージをいかに発信し続けて、守れるかだと思っています。独立してから8年間私が生き残ってきたのは、決してヨウジヤマモトの娘だからではない、と威張って言えます。この厳しい社会のなかでは、娘だろうが息子だろうが、それなりのタフさが無ければ生き残るのは無理なんです。ただ、正直者が馬鹿を見る世の中にはしたくないと、真剣に仕事をやっている分思うので、生きた化石のデザイナーズブランドが今、この日本とこの世界でどこまでやっていけるのか格闘しているという感じですね。でもそれはひとりよがりな発信じゃなくて、ちゃんと社会的に自立しているんです。子供を二人養うために仕事をしているわけですから。

–

次の世代がついてこない!?

–

山本 | 私は金銭的な余裕があれば才能のある人を伸ばして応援していきたいと思っているくらいなのに、今の若い世代の子達を見ていると、そこまで食らい付いてくる子がいないのも現実なんですね。たぶんおふたりも今、がむしゃらに仕事していますでしょ。

藤村・松島 | ええ（笑）

山本 | 自分の好きな仕事をしているんだから時間なんて関係ないし、お金も後からついてくればいい、という考えですよね。

藤村 | そうですね。

山本 | でも明らかに今の20代の考えはそうじゃなくなってきているんですよ。

藤村 | 若い世代が付いてこないのは建築の世界でも似たようなところがあって、デザイナーに社会的な役割を見出せず、存在感として社会的に大きなものになっていないことが原因だと思うんですね。だからこそ「こういう役割があるんだ」ということを社会的にアピールすべきだと考えていますが、いかがですか。

山本 | そうですね。今、いわゆる「デザイナーズブランド」というものが生き残る環境では間違いなくなくなってきています。大手のちょっと安めで流行りの洋服を買えるメーカーさんがいっぱい日本にも進出してきて、真剣に洋服を作っている若い子達が成長できない状況になっているということは、自分が独立してからすごく感じることです。

藤村 | アトリエと組織のコントラストは建築でもはっきりしています。

山本 | そのとき、今の世の中に対抗していくと同様に、私たち30代が、ファッションデザイナーでも建築家でも、なにか希望を持っている20代の子たちに道を作ってあげなければいけないんですね。こんな世の中でも成功するときは来るぜ、って。

藤村 | 実は私たちがこういうフリーペーパーをつくろうという活動をし始めたのは、近い動機があります。社会の中で建築家が立ち位置を見つけていくために、メディアを自分たちで持って、自分たちの社会的な役割や存在意義を主張していく必要があると考えたからなんです。

山本 | お気持ちわかりますね。私もファッション誌をつくりたいと思っていますから。

藤村 | 山本さんは若い世代にどのようなメッセージを出そうとされていますか。

山本 | この前「さすがだな、安藤さん」と思ったんですけど、東京大学の入学式で「親も子離れしろ」って言い放っ

fig. | PARIS collection 2009 S/S | ©LIMI YAMAMOTO Inc.

たじゃないですか。安藤さんがあの年齢で、あの場所で言ってくれたのは爽快でしたね。「さすが、かっこいい!」って(笑)。でも実は、それは私たち30代が言うべきことなんですよ。私たちが声を張り上げて言って変えていかなければならないことなのに。

松島 | 先に言われちゃいましたね(笑)

山本 | でしょ!?

藤村 | まさにその通りだと思います。

山本 | 今の60代の方たちって本当に戦後の混乱を潜り抜けてきた分、すごくタフだからお話が面白いんですよね。で、そういう人たちを親に持つ30代、時間の流れが速すぎる情報化社会のなかで、何が良くて何が悪いのかわからない状況で生き残ろうとしている私たちも、それなりに強いんです。そこで何をしなければならないかというと、つまらない欲を捨てて、真剣に自分のものづくりに向き合って認めてもらうことしかないと思っているんです。それをやり続けて成功すれば、若い世代の道しるべになるはずです。

松島 | 山本さんご自身も、その60代の方々が示した道しるべを辿ってきたと感じるところはありますか。

山本 | そうですね。私自身もそうやって尊敬出来る世代を見ているからこそ、パリコレクションでは、「自分でも古臭いな」と思いながらも、日本人として全部「メイド・イン・ジャパン」にこだわったんですよ。

–

日本のこと

–

藤村 | パリなどでご自身の作品を発表されるとご自身のルーツを見直す機会も多いかと思いますが、日本の文化、社会に対してはどのように感じていらっしゃいますか。

山本 | 10代、20代の頃って日本のこと嫌いじゃなかったですか? 「だっせーなー」って(笑)。でもいざ海外に行って日本をバカにしている声とか聞くとなんだコノヤロー!って思ったりしませんか?

藤村 | そうですね(笑)。

山本 | やっぱり日本という国が好きで、日本人である自分が好きで、日本でどう生きたいか、ということを考え始めるようになって。そうして30代になると、社会に対して不満が出てくるわけですね。その不満に対してどう向き合っていくか、というと、やっぱり私は洋服を作り続けて仕事として物申すしかないんだと。どんなに批判的なことを雑誌や新聞で言ったとしても、仕事で成功しなければ誰も耳を傾けない世の中なので、全身全霊で洋服を作るしかないんです。

藤村 | ファッションでも建築でも、最近のクリエイションはモチベーションを外側ではなく、自分の内側に求める傾向があると思うのですが、その状況に対してはいかがですか。

山本 | クリエイションって、その人の生い立ちのすべてだと思っています。その人の生活に品性がないと、作るものにも品性がないと思うんですね。どうしても現れてしまう生活環境の経験をいかに世の中に何か形として、メッセージとして残していくかだけだと思うのですが、それを出す強さを持つ人が本当にごくわずかになってきているんじゃないでしょうか。

やりたい放題出して「共感する人だけ着てください」という職業なので、ある意味楽観的で、ある意味残酷なんですよ(笑)

松島 | 自分を表現するということこそが、実は社会に接続する方法なんでしょうね。そう思うようになったきっかけはありますか。

山本 | 中学生くらいから不満はすごくいっぱいありましたね。私は元々反抗的な人間なんですが、基本的に叩かれれば叩かれるほどやる気が出るので(笑)。ヨウジヤマモトの娘で、デザイナーになったのはもう運命だったんだなって割り切っています。それはいいところもあれば悪いところもあるけれど、たった一度の人生なので、楽しく考えてやっていきたいなって。でもだからこそ、自分らしく生きていくための仕事に対して1分1秒たりとも無駄に出来ないし、世の中甘く見ないで真剣にやっています。それが洋服に表れて、共感してくれる女性がいるので、「LIMI feu」は8年間存続できて、パリにも出せるブランドにもなったんだと思います。

藤村 | 洋服というヨーロッパ産の文化へ日本人として参入していくということと、ヨーロッパの伝統的な概念である建築を日本人が設計するというところに共通性を感じるのですが、日本人としてのアドバンテージはどのようなところにあると思いますか。

山本 | やっぱり繊細なところですね。土地が狭いことから、いかに効率良く物を作るかという考え方になっていって、それがやがて細やかな気質を生んだり、陽と陰ならば陰にこだわるような独自のセンスに発展していると思います。洋服にもそういった日本人のセンスがよく出ていますね。

松島 | 海外における日本建築家も、そのようなセンスが評価されていますね。

山本 | 25歳でブランドを始めたときに、海外のジャーナリストから沢山インタビューを受けたんですが、そのなかで「日本文化の何が好きですか」と聞かれたとき、何も言えなかったんです。日本人に生まれながら日本の文化について何も言えないことについて恥ずかしく思いました。それから絵や着物など、日本の文化をすごく勉強しました。勉強すればするほど、「自分が日本人で良かったな」って思い始めるようになって。イタリアの生地が良いのは確かなんですけど、日本のジメッとした湿気が生んだ京都の染色技法とか、日本にしか出来ないもので世界に負けないものは間違いなくあるので、そういうものを世の中に出していきたいですね。そして何より若い子にそういうものを知ってほしい。

–

30代クリエイターの課題

–

藤村 | 国内外問わず、同世代のデザイナーとご自身を比べられて共通していると思うことはありますか。

山本 | バブルを経験していないので、ものづくりに対してとても純粋だと思います。私の周りにいる30代のクリエイターを見ると、「私、濁ってる?」って思うくらい純粋なんです(笑)。

藤村 | 同世代の異分野のクリエイターと交流はありますか。

山本 | 昔、日本の文学が盛んだった頃にカフェで作家たちが集まって議論していたっていう話が私大好きなんですよ! その時代に生まれたかった! って(笑)。海外でもアンディ・ウォーホールの周りにパティ・スミスが来た、ジミヘンが来たっていう「ファクトリー」も同じで、お互いのポテンシャルを高める場というものがすごく必要だと思うんです。だから私も私なりに出来るだけ同世代のクリエイターたちと会って、どんなつまんない話でもいいから集まって話し合うようにしています。石上(純也)君の建築見ても、「なんでこんなもん作るの!?」って思うんだけど、話をしたら極めて本気なんだよね(笑)。「どうしてこうしたの?」って聞くとものすごく真剣に熱く語り出すのが面白い。でもプライベートの話だと、私の皮肉ったギャグが通じないくらいつまんない奴だったりする(笑)。

クリエイションって、その人の生い立ちのすべてだと思っています

藤村 | 例えば先に海外に出られた高田賢三さん、三宅一生さん、川久保玲さん、山本耀司さん、という上の世代と、今の若い世代の違いはどのように感じられますか。

山本 | 父が「俺は運が良かった」ってよく言うんですけど、まさにその通りだなと思うんです。戦後で何もなかったところが始まりなので、何か作れば新しいものになっちゃうわけです。でもカリスマ性と運でのし上がったとしても、デザイナーズブランドを30年以上も続けているというのは自分がデザイナーになって本当に大変なことだとわかるし、カッティングや生地の扱い方など、今でもすごく尊敬しています。た

INTERVIEW 02

JUN IGARASHI_HOKKAIDO

「天国」のような空間をめざして、「セオリー」を構築する

五十嵐淳 | 聞き手=藤村龍至

五十嵐淳さんがベースとする北海道は、地理的には豊かな特徴を持っているが、経済的には苦戦を強いられている。そのようなコンテクストにおいては、法やマーケットの論理よりも、「暑い、寒い」「雨が多い、少ない」といった環境的な特徴を読み込むことのほうが重要であると五十嵐さんは主張する。とても緊張感のあるディベートになった。

なぜ建築家が都市について議論する必要があるのか!?

–

五十嵐 | まず、なぜ都市を日本の建築の主題であるかのように捉えるのかが不思議で仕方がない。今日も高円寺駅からここ(BUILDING K)まで少し迷って、路地をぐるぐる歩いてきたんだけど、人もいるし楽しい店もある。既に圧倒的に面白い。なぜ建築家が都市を何とかしようと頑張る必要があるのか。

藤村 | おっしゃる通り、高円寺のようにバイタリティのある都市はありますが、今日ではむしろ例外的だと思うんですね。私は典型的な80年代のニュータウンで育ちましたが、歴史もコミュニティもない希薄な場所で、何か物足りなさを感じてきました。そういう郊外的な希薄さが都市の全体を覆ってしまった現代において、どうやったら濃密さを取り戻すことができるだろうか、という問題意識が「都市」を取り上げようとする理由です。

五十嵐 | 北海道はほとんどそういう場所だらけになっていますよ。札幌以外の、北見でも帯広でも旭川でも、中心部には何もない。逆に郊外の大型ショッピングセンターに行くと何でもある。日曜日には家族で出かけて買い物してご飯を食べて、子どもが遊ぶ場所もあって、夕方に帰る。北海道の人って、モエレ沼には行っても、整備されていないたくさんの山や川には行かないんです。なぜ自分の楽しみを見つけられなくなったのか、それを考えないと始まらない。

藤村 | ショッピングセンターやコンビニで完結してしまう生活には何かが欠けているという感覚もありますが、他方で、私たちの日常生活に深く入り込んでいます。それらは携帯電話のような生活のインフラの一部なので、あながち否定するわけにもいかないと思うんです。そういう状況に建築家が関わっていくにはどうしたらいいのか。そこで手がかりとしたいのが、場所のアイデンティティの問題です。以前、『建築文化』で五十嵐さんが論考を発表された際[註1]、「作家性」「場所性」「批評性」について問題を出されていましたよね。

五十嵐 | 「矩形の森」[2000]を発表した頃ですね。

–

内的な必然性、外的な必然性

–

五十嵐 | そのことについて最近見たものから考えると、実は先日、藤森照信さんの「秋野不矩美術館」[1998]を見たんです。藤森さんの建築は初めて見ましたが、全部張りぼてなんですよね。例えば屋根を見ると、石を下見板風に重ねて貼っているんだけど、それだけだと雨が漏る。だから完全に捨て防水をした上に、軽量鉄骨でわざわざ石を載せるための骨組みを組んで、それに針金で石をぶら下げているんです。屋根の軒先の小口からはごく普通に軽量鉄骨が見えていて、隠そうという努力のかけらもない。美術館で収蔵庫が必要だし、法律的にも成立しないからRCで作っているんだけど、その表面を徹底的に天然素材で塗り固めていくわけです。

藤村 | RCの躯体の表層を天然素材で覆うというのは、ミッドタウンみたいな構成ですね。

五十嵐 | ただ、張りぼてって普通は嫌な感じなんだけど、藤森建築は全く嫌な感じがしない。だから余計に不思議に思った。

藤村 | なるほど。

五十嵐 | その後、西沢大良さんの「駿府教会」[2008]を見ました。それは、びっくりするぐらい良かった。全部天然素材ですが、藤森さんの使い方とは全然違う。あの素材じゃないとダメだし、あの構造じゃないとダメ。すべてががんじがらめでできている建築で、藤森建築とは対極にあった。

藤村 | 全ての要素が互いに関係づけられていて、インテグレートされているわけですね。

五十嵐 | 最後に、夜、倉俣史郎のバーに行ったら、壁と床が工業合板をクリア塗装でぴかぴかにしたもので、他にアクリルとか、倉俣さんの好きな素材で包まれている。

藤村 | なるほど。

五十嵐 | 3つ見て思ったのは、結局「作者が好きだから使うんだ」ということ。アホみたいな話だけど、出てきた問題に対して何か判断するときには「自分が嫌じゃないこと」しか基準がない。そうやって「違和感を減らす」作業を続けていくと、その作家の「必然性」に向かっていくんだと思う。

温度も湿度も光の状態も完璧な、「天国」みたいな室内空間を作れたら、それに文句を言う人はいないよね。そこだけ目指せばいいんじゃないか

藤村 | 「違和感を減らす」というのは内的な必然性だと思うんですけど、五十嵐さんの以前の作品解説では、構造の合理性だとか、凍結頻度とか法規の問題といった、外的な必然性について説明されていたんですね。内的な必然性を問題にするようになったことには、何か理由があるのでしょうか。

五十嵐 | その頃は、それしか説明する手段がなかった。もやもやしたものを言葉にすることに抵抗があったし、恥ずかしいという気持ちもあったんだと思う。

藤村 | 印象論ですが、例えばアトリエ派の人と話をすると「自分が好きなもの」「嫌じゃないもの」の話になるけれど、組織設計事務所の人と話をすると、空調の効率や法規の条件など、100%客観的な言葉で説明しますよね。その言葉の違いはある意味でアトリエと組織の作家性を分けていると思うんですが、以前「トラス下の矩形」[2004/fig.1]に伺ったとき、遠軽にある工場で制作された、畜産用のトラスのような、ローカルなものを利用して建築をつくる、と割と外的な必然性を中心に説明されていて、それが地域性の表現にもなっている気がして、すごく新鮮だったんです。

五十嵐 | トラスを使いたかった理由は、農場関係の施設が工場みたいに見えたことと、デザインなんてどうでも良くて、効率よく作っていくっていうことに集中していくから、嫌みがなく、すがすがしく見えたということ。外的な必然性はもちろんあったんだけど、それを使うという選択は僕の好みであって、結局は「好きだから使った」というしかないんだよね。

fig.1 | トラス下の矩形 | 提供=五十嵐淳建築設計

藤村 | しつこいようですけど、「好きだから使う」というのはある種のトートロジーですよね。

五十嵐 | 開き直りみたいだけど、結局そこかなと。

藤村 | そういう認識もひとつのリアリティだと思うんですけど、もう一つ、林昌二的な「その社会が建築を創る」という開き直りもあります。「好きだからつくる」というアトリエ派の開き直りと、「その社会が建築を創る」という組織派の開き直りが、今の日本の状況を作っているような気もします。結果、建築家は都市に関わることはないし、都市はどんどん希薄になっていく。

–

「天国」のような空間をつくる

–

五十嵐 | でもそれが必然じゃないですか。寂しく感じるかもしれないけど、過去の文明を見ると、繁栄した都市をある時期に一気に捨て去ってまた新しい文明を作るわけでしょ。それは必然だと思えて仕方ない。夕張だってつぶれたっていいわけです。北海道には夕張みたいな街は山ほどあります。人もどんどん減っていくし、減っていけば産業もなくなるし、老人ばかりになって街自体が成立しなくなる。もっと小さな単位で言うと、僕は今、佐呂間町に住んでいますが、たった50年、60年前には、もっとちゃんとした街でした。人口も多かったし、地域のなかのそれぞれの街に役所もあって、自立していました。佐呂間町と合併した「若佐」という街は、竜巻があった街ですけど、合併を機に人はどんどん減って行って、今はほとんど人なんていない。でもそれって仕方がない。寂しいし、何とかしたいと思うけど、何ともならないんですよ。

藤村 | 北海道に過疎化があるのと同じように、埼玉には郊外化という状況があります。それらは同時代的であるがゆえに社会的

だ、彼らの次世代ということで私たちに求められている「新しさ」ってそもそも何なのと、裸に葉っぱを付け始めたファッションの始まりから何千年も経っている今に、新しいものってあるの？と思ってしまいますね。大概のことは出尽くしている状況のなかで、ほんのわずかな微差だけで気軽に「これは新しい」なんて夢見がちなことは言えません。そこは途端にシビアになりますね。

松島 | 先ほどの世代的な純粋さの表れなのではないでしょうか。ものづくりに誠実になればなるほど、そこには厳しくならざるを得ないですよね。

山本 | 見落としがちなのは、建築でも「こんなの見たことない、新しい！」って言っても、使い易さや使う人との相性が悪ければそれは失敗だと思う。洋服も同じで、人間がそこの中にいて快適であることが根本的な条件だと思うし、それが10年20年経っても色褪せないことが大事だと思う。だから今のクリエイターは新しくあることに目を向けるんじゃなくて、その分野の根本的なところを見据えて仕事をしていかなければいけないと思います。

藤村 | ビジネスとクリエイションのバランスはどう取っていらっしゃいますか。

山本 | そのバランスを取るのは非常に難しいんですが、そのスタンスがデザイナー的にもビジネス的にも良い結果を生めるようなベストなポイントだけを8年間考えてきた気がします。多少の失敗はありましたが(笑)、でもなんとか生き長らえてきた経験を踏まえて、この先もやっていきたいという意識がありますね。

藤村 | この先、自分のお仕事はどこまで拡大するイメージがありますか。

山本 | 今、売り上げが15億くらいなんですが、マーケットとしては20億くらいが上限かなと思っていて。バイトであろうと研修生であろうと、自分の気持ちが伝わらなければ、「LIMI feu」というブランドイメージというものは守られないと思っているので、常々社員にも「大きくするつもりもないし、自分の手のなかで収まりきらない仕事はやるつもりはない、それでもいいならついて来てほしい」と伝えています。

藤村 | お仕事する上で最も大事にしていることは何ですか。

山本 | 私はオートクチュールの洋服ではなくて消耗品とも言える既製服を作っていることと、パリと東京で年4回のショーを発表するということで、サイクルがすごく早いんですね。そんな中で自分を押し通すために何人もの人間を振り回して仕事をしなければならなくて、更にその人たちが泣くような辛い状況にいるときに、まず念頭に置くことは「ただただ洋服が好きなんだ」ということなんです。仕事に追われて色んな経験をしていくなかで、なんで洋服を作り始めたのか、なんで建築をやり始めたのか、ということはすぐに忘れていってしまうけど、動物的感覚の「好きか嫌いか」という気持ちを思い出すだけでいいんです。今、世の中で成功している人たちを見れば、「誰よりも洋服が好きで、誰にも負けないセンスを持っている」と信じている方ばかりですね。

–

ヨウジヤマモトの娘で、デザイナーになったのはもう運命だったんだなって割り切っています

都市、建築、生活のこと

–

藤村 | 話題が変わりますが、日本の都市や東京らしさについてどのようなご印象をお持ちですか。

山本 | 非常にコンパクト(笑)。よく作られているなぁと思いますね。高校まで福岡の田舎で育ったので、隣地との間が数cmで作られた都市って純粋に驚かされます。

藤村 | 東京で好きな街はありますか。

山本 | 西麻布。自分がずっと住んでいるというのもあるんですけど、昭和50年代後半くらいの建物が結構残っていて、それが好きなんですよね。最近の効率良く作られているものにも感心しますけど、昭和の建物は中に入ると実は妙に広かったりして、まだちょっと無駄があるような意外性が感じられて好きです。

藤村 | 昭和50年代の建物と今の建物って建材がすごく違いますよね。例えば今の建物はビニルクロスやクッションフロアといったようなプラスチックな素材が一般的ですが、それがない昭和の建物はなにかホッとしますね。

山本 | 日本も戦争がなかったら、古い建物が沢山残っていて、今の現代的な建物とのミックスがより面白くなったんだろうな、と思います。パリに行くと、クラシックな建物がゾロリと揃っていて、それがライトアップされている様子を見ると圧倒的な差を感じてしまって、なんだか残念だな、と思います。私が育った北九州は新日鐵のある工業地帯で、ちょっと歩くとガンダムの基地みたいなんですよ(笑)。あれはあれで、何か日本の灰色なイメージが感じられて好きですね。

松島 | 最近は「工場萌え」なんて言葉が流行ですけど。

山本 | ありますよね。あれちょっとわかるんです私(笑)。

藤村 | ああいった匿名的なものを通じて都市をアイデンティファイするというのは世代的な特徴かもしれません。

松島 | お子さんが生まれて変わったことは何かありますか。

山本 | それはもう変わりましたよ(笑)。いま「親の背中を見て子は育つと」いう言葉を実感しているんですが、私子供が生まれる日の夜まで仕事していたんですよ。それでまた生んでから1,2週間で仕事を始めたんですね。私の両親はともに経営者で、働く親が当たり前だと思っていたからだと思います。当時はなんで父親はいつもいないんだろうとか、母親にも「ここに居て」って言っているのに仕事に行くのはなんでなんだろう、と思っていましたけど、今気が付けば全く同じ状況になっているんです。だからいつか子どもたちが大きくなって物事がわかり始めたときに、私がなんで真剣にこの仕事を続けなきゃいけないのか、わかってもらえると思うんですよね。

松島 | 非常に長いスパンで見て、一番説得力のある育て方であり、生き方をしているわけですね。

山本 | 子どもがいることによって笑う時間が増えましたね。

松島 | 更にタフになれると。

山本 | 肝っ玉母ちゃんです(笑)。

藤村 | 最後に、若い世代へのメッセージを頂けますか。

山本 | 努力の継続。とにかく何か持続してほしいんですよね。よく座右の銘を聞かれるんですが、「継続は力なり」と答えます。「物事は三年でわかって、五年目で自分が出せる」と考えているので、どの場所でも三年はドッシリ構えて仕事してほしいと思いますね。ちょっとずつ色んな場所で経験したいという気持ちもわかるんですけど、その場所その場でいかに自分を出せるか、ということの方が大事だと思うんですよ。それは継続出来ている人たちから見ればそう思うんですけど、そうでない子は「なんでそんな希望のないところで頑張るの」って考えるみたい。希望を見出せないのは君のせいだからって言いたいですね(笑)。取り組んでいる目の前のことを、とにかく継続してほしいと思います。

–

2008年11月12日 LIMI feuにて

©LIMI YAMAMOTO Inc.

山本里美

1974年福岡県生まれ。1996年ヨウジヤマモト入社。
Y'sアトリエパタンナーを経て、2000年ブランド「Y's bis LIMI」発足。
2002年ブランド名を「LIMI feu」へ変更。
2007年「2008春夏 パリコレクション」発表。
2008年「第51回FEC賞デザイナー・オブ・ザ・イヤー」受賞

な構造が関係しているとも思うんです。私がオランダに1年間留学していたときにも、アメリカ発のグローバリゼーションでヨーロッパも均質化する中で、その地域のアイデンティティを復活させるために建築の力をどう使うのか、という議論が延々繰り返されていました。特にビルバオが、ゲーリーの建築であまりにも成功してしまったので、他の都市もザハ・ハディッドとかダニエル・リベスキンドとか、レム・コールハースのようなスター建築家を呼んで、まちにシンボルを作ろうとしている。建築家も、政治家も、地域をアイデンティファイするためのロジックを構築しようとしていました。

五十嵐 | 建築家が奇抜なものをつくって、人が集まるというのは悪いことじゃないと思うんだよね。ガウディのサグラダ=ファミリアなんて、捌ききれないほど観光客が来るわけでしょ。ゲーリーのビルバオも時間が経てばその場所のものになるはずだから、100年単位で残れば、それは凄いことだよね。

藤村 | そこで思うのは、建築そのものが場所を作るような建築の作り方があるのではないかということです。例えば、五十嵐さんがおっしゃる「必然性」を集約して建築をつくることは、建築がその場所の固有性を明らかにします。ということは、必然性にこだわって建築をつくることは、フラットな場所に建築を建てることの意味だと言えるんじゃないか。

五十嵐 | 僕の作り方って、オルドス[fig.2]に行ったときにはっきり分かったんですけど、暑いとか寒いとか、雨が多いとか少ないとか、そういうことに対してどう解くかということなんです。そういう気候風土の違いってどこに行ってもあるんです。東京で周囲に建物が建っている状況は北海道とそれほど変わらないけど、気候は圧倒的に違う。そういう違いに対して、東北の雁木とか、縁側みたいに、地域全体に普及するような「建築のセオリー」を作りたい。それを見つけられたら、さっきから言っている過疎とか郊外とかっていう風景はもっとよくなっていくと思うんだよね。そういうことは夢見ますよ。

–

流れを見送るか、手を打つか

–

藤村 | そこで暑い、寒い、という問題と同じように、法規やマーケットの論理を、同じように捉えられないかと思うんです。過疎化も郊外化も自然現象みたいなものだからこそ、見逃すのではなくて、建築を作る論理に組み込んだほうがいいのではないかと。

五十嵐 | 気候って何千年経ってもそう変わらないと思うんだけど、法規とかマーケットというのは水モノですよね。水モノに対して建築を作っても、10年ぐらいの答えにはなるかもしれないけど、普遍的なセオリーの構築にはならないと思うんです。温度も湿度も光の状態も完璧な、「天国」みたいな室内空間を作れたら、それに文句を言う人はいないよね。そこだけ目指せばいいんじゃないか。

藤村 | でも例えば、集合住宅を設計するとき、不動産の慣習の影響は大きいですよね。不動産屋さんの思い込みにしかすぎないと思われるようなことでも、彼らにとっては絶対なことで、建築を強く規制していますよね。そういうものに対して、「相手にしない」というスタンスもあると思うんですけど、しつこくアプローチすることで書き換えられることもあると思うんです。

五十嵐 | その規制があるからといって、快適な空間が作れないという訳じゃないでしょ。住む人が快適だったら、空き部屋ができないはずだし、これ以上快適な場所はない、と思われれば、何年も住み続ける住民が出てくるわけじゃないですか。それって不動産屋さんにとってはプラスですよね。それがセオリーなんじゃないですか。

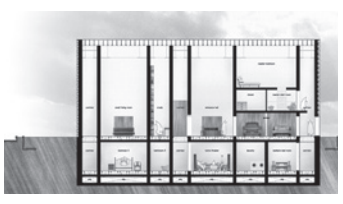
藤村 | 正しいと思える慣習と、形骸化している慣習とがあって、それに対する働きかけはしたいと思うんです。

盛り上がるとか寂れるといったことを場所によって繰り返していくのが地球だから、それでいいんじゃないか

五十嵐 | 言って気づけばいいんだけど、そういう連中って、言っても気づかないからそういうことを続けるわけでしょ。分かる人っているのかな。

藤村 | いると僕は思っているんです(笑)。だから、人間を信じて、社会的な環境も相手にした方が良いと思うんです。いわば社会的環境や物理的環境が作る違いを写し取るように建築を作っていけば、もっと場所によって違いのある濃密な風景が世界中に生まれるはず。

住宅作家じゃなくて建築家でいたいのだから、建築の規模を上げるにはどうしたらいいのかと真剣に考えることはあります



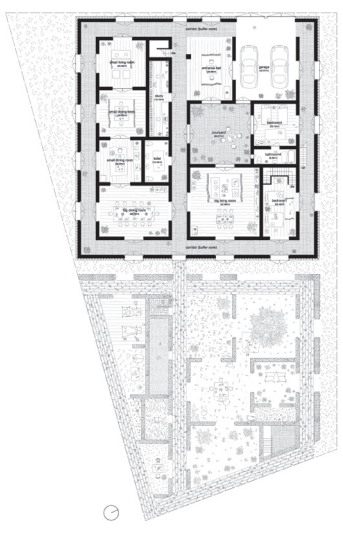


fig.2-4 | オルドス100プロジェクト | 提供＝五十嵐淳建築設計

五十嵐 | 場所の読み解きってみんながすることだし、徹底的にリサーチしてそこに何が作れるかを考えますよね。そこから自ずとそれぞれの建築家の答えが出ますよね。そういうことをできない建築家が多くなりすぎたんじゃないか。

藤村 | コストやスピードのパフォーマンスを求められるから、場所の違いをもとにスペシフィックなものをつくろうとする建築家は分が悪いとは思うんです。その状況を改善するならば、私は私、彼らは彼ら、と住み分けるのではなくて、同じ土俵で競争していくと考えたほうが建設的だと思うんです。

五十嵐 | 競争って意識しないですけどね。僕が札幌で5年ぐらい働いていたときは、ずっとハウスメーカーの図面ばっかり描いていたので、ほんとに身に染みるくらい叩き込まれて、大っ嫌いですけど、あれはあれで、買う人がいるから売れるしなくならない。なぜ売れるのだろうと考えたこともあったけど、それを考えたところで減るわけでもない。建築家が昔よりは社会の人に知られるようになったと言ったって、劇的に仕事が増えたわけでもない。そこに明るい未来を感じることはできないし、想像する時間がもったいない。建築家は建築家としてまずやるべきことがあって、盛り上がるとか寂れるといったことを場所によって繰り返していくのが地球だから、それでいいんじゃないかと。

藤村 | 経済学の分野でも、経済の動きは市場に任せるべきだという「市場主義」と、政府が積極的に介入すべきだという「設計主義」というふたつの立場が対立しています。僕は社会に関わる建築家として、あくまで「設計」の可能性を信じたい。

五十嵐 | 問題が起きる前に、ずっと良くなるような究極の論理を求めるってことですか。そうじゃないなら、こうなっちゃったからこうしました、みたいなその場しのぎの話じゃないですか。

藤村 | 根本的にこれをやれば全部解決するっていう究極の理論はないと思いますけど、流れをただ見送るだけか、手を打たなければもっと悪くなると考えるかというスタンスの違いじゃないかなと。政治における政府の役割みたいなものですね。

五十嵐 | 住宅作家じゃなくて建築家でいたいのだから、建築の規模を上げるにはどうしたらいいのかと真剣に考えることはあります。今38歳になっちゃって、48までに何が作れるのかを考えるとぞっとする。

藤村 | 「セオリーを構築したい」という五十嵐さんの姿勢には共感するんです。ただ、僕は五十嵐さんが「水モノ」と切り捨てる社会的な環境のほうにも働きかけないと、建築家は小さなものしか手がけられなくなるという危機意識もあるんです。

五十嵐 | なるほどね。建築家の価値=規模ではないけど、小さなものも、大きなものもやれる。そういうバランスのなかで、以前から言っている必然性や、きわめて「天国」に近い空間の状態を、やっぱりつくりたい。それには、設備的な技術などもありつつ、美意識もなければ物語もなくなっちゃう。僕自身の何かが、見た人に感じられるようなものを作りたいですね。

–

2008年11月21日 BUILDING Kにて

–

註

「U-35のポテンシャル」[『建築文化』/2003年8月/彰国社]

五十嵐淳

1970年北海道生まれ。
BEN建築設計事務所勤務を経て、
1997年五十嵐淳建築設計設立

INTERVIEW 03

KEIICHIRO SAKO _BEIJING

ビジュアル・インパクトで「工学主義」的状況を一点突破する

迫慶一郎 | 聞き手=藤村龍至

迫慶一郎さんは、北京をベースに中国、日本、韓国、モンゴル、スペインで50を超えるプロジェクトを実現している。ここでは、迫さんがこだわる強烈なビジュアル・インパクト=主題が、作家のメディア戦略にとどまるものというよりも、外国人建築家として北京をベースに情報発信するという状況から生まれた、きわめて社会的な戦略であることが明らかになった。

現実を相手に戦う建築家に憧れる

–

藤村 | 迫さんがギャラリー間の展覧会[註1]で「REALIZE」=実現可能性をテーマにされていました。最初は中国での状況について話をされているのかと思ったのですが、いろいろ拝読していると、どちらかというと建築と社会の関係の話をされていて、社会との関係をとるための手段として「中国的状況」を使っていらっしゃるように思えてきました。都市の状況と建築家の関係をどう考えていらっしゃいますか。

迫 | ずっと都市に対して興味があったんです。修士課程のときに、日本の建築家が都市に対してどういうアプローチを採ってきたのか調べていたのですが、ほとんど誰も実現を前提とした都市計画をやっていないということがわかりました。

藤村 | ユートピアばかり描いていると。

迫 | ええ。もちろん建築にとって自由な発想はすごく重要だけれども、僕はもっと現実を相手にして戦っているような建築家像に憧れていたんですよ。どんどん勉強して調べるにつれて、その時一番共感したのは山本理顕さんだったんですね。

藤村 | なるほど。具体的にはどの論文ですか。

迫 | 「緑園都市」の時に発表された「細胞都市」という論文[註2]です。一つ一つの建築がスタティックに位置づけられているだけじゃなくて、「細胞の方に増殖していくような因子が備わっていて、それが都市環境をつくっていく」と山本さんは主張されていた。

藤村 | その具体的なツールが「通り抜けの道」ですよね。

迫 | そうです。隣り合う街区に建つ建築がお互いに、つながっていくような道だけつくりましょうというルールを定めたわけです。駅からの動線がまずスーパーのレベルに上って、それがブリッジでつながって、建物から建物へ、人の流れが生まれる。そうすることで、街区全体が経済的にも有利になる。細分化された私有地のオーナーたちまで巻き込んで、新しい都市の形式を提案しているという姿勢にすごく共感して、山本さんの事務所に入社したいと思ったんです。

藤村 | そのとき、中国には興味はお持ちだったんですか。

迫 | その頃は中国のことは全く見ていなかった。やっぱりOMAの「コングレスポ」とか、欧米の建築家がつくるデザインの方に興味があった。でも行ってみたら本当に自分にとって刺激的な状況がそこにあったんです。

藤村 | 具体的にはどういうところが刺激的だったんですか。

迫 | 初めて行ったとき、僕は30歳だったんですよね。中国では、同じ30代の建築家がもうボンボン都市スケールのプロジェクトを手がけているわけですよ。日本では山本さんくらいしか都市に実際にアプローチしている建築家がいないように見えたんだけれども、同世代の中国人建築家たちは日常的にそれをやっている。そのやり方は決して刺激を与えてくれる方法ばかりではなかったけれども、彼らのことはすごく羨ましく見えました。

藤村 | 先ほどの展覧会で迫さんや松原弘典さんの展示を見て、商業主義とどう付き合うかという「工学主義」的な立場と、地域のアイデンティティをどう表象するかという「地域主義」的な立場が拮抗しているようなイメージを持ちました。

迫 | 藤村さんのいう「工学主義」と「地域主義」の違いって、まだ分からないんですよ。「工学主義」と「地域主義」はダブっているところがあるんじゃないですか。

藤村 | そうですね。

修士のときに調べたら、日本の建築家はほとんど誰も実現を前提とした都市計画をやっていないということがわかりました

迫 | プロジェクトにまつわるたくさんの情報や制約、希望、期待などをまとめて「設計条件」と呼ぶとすると、そのなかでより自動生成しやすい方法でつくってしまうと単純に「工学主義」になってしまうと思うんですけど、僕はその「設計条件」をつくり出している領域そのものを拡張したいと思っているんです。

藤村 | それはまさに僕が「批判的工学主義」と呼んでいる立場です。現代の社会というのは迫さんがおっしゃる「設計条件」があまりにも複雑になっているので、それをまともに読み込むことが、その場所のアイデンティティをつくり得ると思うんです。そういう意味で、新しい地域主義なんです。

–

出る幕のない中国人建築家たち

–

藤村 | 今、中国社会の中でオリンピックや万博に向けた景気の盛り上がりがあり、それに連動する商業主義とどう付き合うかという問題があると思いますが、今後の議論の方向としては、一連のお祭り騒ぎが終わった後で、中国の建築家たちが、自分たちでどういうアイデンティティを誘導していくかについて考えていくのだろうと思います。おふたりと同世代の中国人建築家たちはどういう議論をしているんでしょうか。

迫 | それはなかなか難しくて、彼らはすごく大きなスケールでものを動かしているのに、自分たちの考えを新しく形成していく状況にはないですね。彼らと話をしていると、いつも愚痴で終わっちゃうんですよ。

fig.1 | 北京モザイク | 外観撮影＝舒赫 Shu He

藤村 | なぜですか。

迫 | 例えば「都市を今後どうしていくべきか」というシンポジウムがありますよね。日本だと建築家が呼ばれると思いますが、中国では有名ディベロッパーの社長たちが呼ばれるんですよ。そちらの方が圧倒的にみんなの注目を浴びているし、都市に対して直接的に影響力をもつ人たちの議論の場になっている。

藤村 | なるほど。建築家は出る幕がない。そこが彼らのジレンマなんですよね。

迫 | 結局、ディベロッパーにとっては建築の価値は商品としての価値でしかないんです。早く資金を回収したいから、竣工の瞬間だけ美しく機能してくれれば、その後は関係ないんですね。例えば住宅であれば、ゲーテッド・コミュニティをつくった方が売れるから、塀をつけない住宅街区のつくり方を提案するのは非常に難しいんですね。

藤村 | ということは24時間オープンな街区をつくった「建外SOHO」[山本理顕設計工場/2003]はかなりエポックメイキングだったんですね。

迫 | 「建外SOHO」は中国社会に一石を投じたと思う。低層の、地下1階から3階までが商業施設になっていて、その上に住宅が載っているというモデルをつくり、中国のディベロッパーや建築家に少なからぬ影響を与えることはできた。けれども、都市全体についてのヴィジョンよりも、どうやったら効率よく売れるかというところにディベロッパーの重心が置かれていたことも事実ですね。

INTERVIEW 04

TOMOHIKO YAMANASHI _TOKYO

データベース的建築家像とオープン・プロセスの可能性

山梨知彦 | 聞き手=藤村龍至＋伊庭野大輔

日本最大の設計組織である日建設計の設計部門副代表を務める山梨知彦さんは、組織の中にあって個人の顔が見える貴重な存在である。それは組織に所属するアーティストというよりも、組織そのものの可能性を常に問いながら設計の可能性を模索する戦略家であると言えると思う。ここでは、組織や工学の可能性、大規模建築ならではの可能性、設計施工というワンストップ・サービスに対する設計事務所の戦略など、刺激的なお話を伺うことができた。

チームじゃないとできないこと

–

藤村 | 山梨さんのルーツを少しお伺いしたいのですけれども、ご出身はどちらですか。

山梨 | 横浜です。典型的な郊外のベットタウン。その頃は、公立の学校から東大にたくさん行く時代だったんですが、僕は芸大に音楽で行きたかった。それで、音楽大学受験クラスがある学校に進んだんですね。

伊場野 | 何の楽器をやられていたんですか。

山梨 | コントラバス。人と何かをやるって、普段は好きじゃないんですけど、きっちりしたものをやる時は、チームじゃないとできないって思っていて。クラシック音楽は、非常に緻密な組織で、指揮者が指揮をして、作曲家がつくっている曲を演奏する。そこにクリエイティビティを感じたんです。でも、入ったら上手い人がたくさんいて挫折したんです。

藤村 | 組織的なクリエイティビティに興味をお持ちだったんですね。でも個人的で、芸術色の強い芸大の校風からどういう流れで、今いらっしゃる日建設計へ入られたのですか。

山梨 | 芸大は住宅作家的な色彩が強く、ちょっと自分の思っていた世界とは違ったんです。最初が椅子の課題から始まったりして面白かったんですけど、自分の手でできることの延長のような気がしてね。でも、思っていたオーケストレーションとは違う。それで興味が都市へ向かっちゃったんですね。それで東大の都市工に移ったんです。移ってみて、都市には参加するためには組織でやった方がいいのかもしれないと思うようになって、最終的に日建設計を選んだんです。

藤村 | その当時、日建設計のプロジェクトは山梨さんにとってどういう風に映っていらっしゃったんですか。

山梨 | 僕が日建を受ける直前に、ちょうどNEC本社ビルが竣工したんです。「風穴を開ける」っていう、つまりエンジニアリングから出て来たボキャブラリーが、新たなかたちを生んでいて、これは個人の発想だけでは到底実現できないと感じました。同じ頃、レム・コールハースが「ラ・ビレット公園」のコンペで話題になっていて、「OMA」という名前のもとで、いろんな知恵をまとめながら、オーケストラの指揮者みたいなことをやっているように見えた。コールハースのやっている事は、組織事務所の方ができるんじゃないかと思ったんです。

–

システム的建築家像

–

藤村 | なるほど。日本におけるアトリエ派と組織派の関係を考えるとき、林昌二さんというのはクリティカルな存在ですよね。林さんは「その社会が建築を創る」という有名なテーゼを1974年の新建築で書かれています。山梨さんは今、実際に組織事務所を束ねていくような立場で、林さんのテーゼをどのようにご覧になっているんですか。

山梨 | 僕自身は「システムを変えたい」と言っているんですが、実は林の受け売りみたいなものなんです。林のテーゼのうち、「社会」という言葉を「システム」に、「創る」を「変える」と置き換えれば、林が言っていたことと自分が考えていることはほとんど同じなんじゃないか。

藤村 | 「そのシステムが建築を変える」ということですね。「システム」を意識するようになったきっかけはありますか。

山梨 | 例えば、「飯田橋ファーストビル」という再開発プロジェクトでは、経済的に言えば、地元の地権者を追い出して、居住者を追い出して、収益性の高いオフィスをつくってしまえばいいのだけれども、それでいいのだろうか。宿命的に都心に住まなければいけない人もいるなら、その人たちを支える図式を再開発という「システム」を変えることでつくれないかって考えました。

藤村 | 出来上がってみて、建築作品としての位置付けはどう考えましたか。

山梨 | その時に思っていたのは、「美しさ」よりも「システム」が重要であるということ。ただ、住民の生活を考えるのであれば、そのことにとってプラスになるストレートな建築の表現がきっとあるはずなんです。ところが、「表現」と言う段階で古典的になってしまって、自分が考えたシステムをそれだけ明快に表現するかということになってしまったという反省はありました。それは今の多くの建築家が陥っているダイアグラム主義ですよね。ダイアグラムを超える何かを表現しない限り、システムに介入するような建築家像は完成しないと思う。

藤村 | 何かを表現するというレベルでは、アトリエの建築家も組織の建築家も似ていますね。その限界を超えなければいけないですね。

–

ダイレクトにコンテクストを鷲掴みにする

–

藤村 | 他方で、先日埼玉近代美術館の展示(『都市をつくる建築展』2008年11月-2009年1月@埼玉近代美術館)を拝見させて頂いたんですけれども、どの組織事務所、ゼネコンにしても、いわゆるCSR(企業の社会的責任)的なプレゼンテーションは展開されていたんですけれども、それぞれの組織が提示するべき明確なストーリーがそれほど明快ではなかったように感じられたんです。システムに介入する建築家像が社会的な共感をどうやって得られるか、についてどうお考えですか。

ダイアグラムを超える何かを表現しない限り、システムに介入するような建築家像はまだ完成しないんだろうなと思う

山梨 | まだ頭の中で整理できていないところなんですけども、あの展覧会をきっかけに、大きな建築の可能性について考え始めています。コールハースもビックネスのことを書いているけれど、暗黙のうちに、大きいもの=悪いという認識が世の中にまだたくさんあると思うんです。僕は逆に、大きいものにできることはなんだろう、と考え出したんです。

藤村 | なるほど。例えばどんなことですか。

山梨 | 例えば環境のシミュレーションをやってみると、実は大きいものほど、モデルと実際の結果が近い。住宅スケールでリビングに流れる気流のシミュレーションをやることは難しいけれど、巨大な建物が周辺環境へ及ぼす風への影響のシミュレーションは、かなり正確にできる。

藤村 | なるほど。応用例としてはどのようなことですか。

山梨 | 例えば、僕らが都会に居て日々「暑い」と感じているのは、CO2の増加が引き起こしているというよりも、直接的にはヒートアイランドによる結果なんですね。ヒートアイランドは建築の集積がつくることだから、簡単につかめることで、予測できることでもある。それに建築が原因である以上、建築で解決すべき課題だと思うんです。屋上庭園をつくろうとか、木を植えようというのはどちらかというと、パッシブなやり方なんです。建築は仕方がないからつくっているという議論から出られないわけなんですね。そうではなくて、木を植えるように、つくればつくるほどヒートアイランド効果を抑制できる建築だってできるんじゃないのっていう乱暴な仮説に至った訳です。たまたまその敷地はインフラが非常に弱くて、雨水の排出抑制が要る。だったらその雨を使ってエネルギーを使わないで都市を少しだけクールダウンできるだろうと。

藤村 | どれくらい温度を抑制できるのですか。

山梨 | シミュレーションしてみると、表面温度が10数度落

fig.2 | W PROJECT | CG作成＝日建設計

藤村 | なるほど、やはり社会の「工学化」が強すぎて、それを単純に肯定するしかない、という意味では、日本でいう組織・ゼネコン的なポジションに中国の建築家はいるわけですね。

迫 | そうですね。

–

現実から離れすぎる芸術家たち

–

藤村 | 当然、中国にもそれに対するアンチテーゼみたいなものがあると思うのですけれども、例えば、アイ・ウェイウェイはどういう位置付けなんでしょうか。

迫 | 彼はそこまで社会性を背負ってものをつくっていこうというようなスタンスではないんですよ。ただ政治のシステムにある種のフラストレーションを持っているアーティストだから、そこがバネとなって作品が生み出されているとは思う。

藤村 | 日本でいうとアトリエ建築家のポジションに似ていますね。つまり、一方ではディベロッパーの言いなりにならざるを得ない中国人の新興設計事務所に所属する匿名的な建築家たちがいて、他方ではアイ・ウェイウェイのようなアーティストがいる。迫さんの取ろうとされている立場はそのどちらでもないですよね。

迫 | ええ、はい。

藤村 | 恐らく中国の意識的な建築家たちは、迫さんのように批判的に乗り越えをしようとする人、あるいはアイ・ウェイウェイ的な立場からシステムに介入しようとする人もいると思うんですけれども、そういう動きはありますか。

迫 | そういう動きをとる人がいたらすごく共感できるんですけれども、僕の知りうる限り、そういう人はいない。例えば、MAD ARCHITECTSの馬岩松さんは、完全に芸術家のようなスタンスで、マンハッタンの上にガバーっと、有機的なボリュームが超高層で建ちあがって、その上にボリュームが乗っているようなものをいつまでも、もうどこにでも出し続けている。他方で、MADA S.P.A.M.の馬清運さんの方は、もうちょっと計画ベースなんだけど、ボリュームの塊みたいな都市環境を、これまた荒唐無稽なやり方で提示するわけなんですよ。何かを変えるためにはすごくインパクトのあるものを示さないと始まらないというのは分かるけど、社会の現実的な部分に取り組んでいこうというレベルから離れすぎていて、そこに取り組む人がいないなあ、と思っています。

藤村 | そこは日本とよく似ていますね。

–

強い武器=ビジュアル・インパクトを持って一点突破する

–

迫 | 僕は現実に立ち向かうための強い武器をつくりたいと思っているんですね。その武器のことを「主題」と呼んでいて、「今回はこれをやるぞ」という旗を立てて、みんなで勢いよくそっちへ走っていく、そんな気分なんですね。一点突破で、そのプロジェクトで何が実現したかったのか、僕の挑戦をみんなに分かりやすく認識してもらいたいし、その結果どこまで飛距離が伸びたのか示したい。

「今回はこれをやるぞ」という旗を立てて、みんなで勢いよくそっちへ走っていく、そんな気分なんですね

fig.2 | 北京モザイク | 内観撮影=広松美佐江 北京和創図文制作有限公司 Misae HIROMATSU / BEIJING NDC STUDIO, INC.

藤村 | 迫さんは、「設計条件」の読み込みについてはシステムに介入するような複雑性を持とうとされているんだけれど、アウトプットは一点突破的ですよね。

迫 | そうですね。自分のアウトプットしたものが実際に使う人とか、周辺の地域の人たちに届くだけでいいかといえば、そうではなくて、グローバルなメディアに載せていかないと、外国人である僕は情報発信ができない。グローバルなメディアでは、本当に一点突破的につくったものでなければ掲載されないんですよね。

藤村 | なるほど。そういうメディア的な環境に対する戦略があるんですね。

迫 | ありますね。そういうのは工藤国雄さんというコロンビアの先生から教えてもらいました。「迫君、もう今はビジュアルの時代なんだよ」と言われて、最初はそれを聞いても本当の意味はよく分からなかったけど、だんだんその意味が分かるようになってきた。

藤村 | 中国というベースも関係がある、と。

迫 | そうですね。例えば「北京モザイク」[fig1,2]ではグラフィックを持ってきて、一旦「モザイク」というアイディアでクライアントの了解が取れたら、「ここもモザイクでやろう」「ここもモザイクだよね」「ここもモザイクじゃないの」と、「モザイク」を共通言語にしてどんどん拡張してしまう。それは僕のようなほとんどキャリアがない建築家が、中国という外国で戦って行くための方法論ですね。言語が違うし、日本みたいにいろんな人が一方向にまとまってものづくりをするところではない。そこで何か繊細なものを提案してもなかなか理解してもらえないから、一本の強いやり方をつくっておこう、と考える。

インパクトのあるものを示さないと始まらないというのは分かるけど、社会の現実的なレベルから離れすぎていて、そこに取り組む人がいない

藤村 | なるほど。迫さんのなかではビジュアル・インパクトを持つことに、メディア戦略だけでなく、社会的な可能性も重ねていらっしゃるんですね。

迫 | そうですね。ただ、そのスタンスを完璧に肯定しているわけではないんですよ。メディアの特性と自分の置かれている環境を考えると、そっちの方が効果的だと思うからやっているんです。だから、藤村さんがオルタナティブなメディアを自分で作って、「批判的工学主義」という精緻な議論をしているのはよくわかる。ただ、それを社会に拡げて行くためには、もっと一点突破的にやらないといけないんじゃないか。主張に共感するからこそ、苦言を呈したい。

藤村 | おっしゃる通りで、自分たちでも次のステップの課題にしています。

迫 | 一昨日のシンポジウム[註3]のときも藤村さんに言ったけど、建築家と社会学者が一緒に集まった時には、どうしても社会学者に絡みとられてしまう。それは話のスケールが違うからで、建築家は仕事を発注してもらって、与えられた条件のなかで建築をつくって、それを通して社会に主張するわけだけど、社会学者は社会全体を見回して、そんなちっぽけな敷地でどうするのって、批判できてしまう。そこでお互い対立するような構図になっちゃうと、もう全然議論にならない。

藤村 | そうですね。でも社会学者は社会学者で、結局分析しかできないっていうジレンマもあるわけです。だから建築家と社会学者が同席しても、最初はどうしても互いに距離を取ってしまう。でも、そこを乗り越えて、繰り返し議論していくとだんだん一緒に考えていくっていう雰囲気になっていく。

迫 | 山本さんが上野千鶴子さんといろんなところで議論しているんだけど、僕はどうしてそんな面白がってやっているのか分からなかった。でも一昨日のシンポジウムで分かった気がしました。

–

2008年10月7日

SAKO建築設計工社 東京事務所にて

–

註1 展覧会「REALIZE 立脚中国展開世界 迫慶一郎/松原弘典」
[ギャラリー間/2007.12.5–2008.2.23]

註2 山本理顕『細胞都市』[INAX出版/1993]

註3 シンポジウム
「建築夜楽校2008 グローバル社会における『建築的思考』の可能性」
[日本建築学会/2008.10.5/パネリスト:迫慶一郎、大山顕、山梨知彦、北典夫/コメンテータ:東浩紀/モデレータ:南後由和、藤村龍至]

迫慶一郎
1970年福岡県生まれ。
東京工業大学大学院[坂本研究室]修了後、
山本理顕設計工場を経て、
2004年SAKO建築設計工社を設立。
04-05年文化庁派遣芸術家在外研修員、
米国コロンビア大学客員研究員。

ちて、気温が2度落ちた。気温を2度落とすのって本来ならばものすごいエネルギーを使わないといけないけど、今回の技術では何もエネルギーをつかっていないから貴重だよね。そのことをそのまま建築の表現にしたいと思っています。

藤村 | その表現は例えば場所のアイデンティティには関わってきますか。

山梨 | 今までやってきたプロジェクトでは、まず原型、プロトタイプを考えて、場所において変型、ローカライズするという考え方を採って来たんですね。例えば「乃村工芸本社ビル」では、ブレースが規則正しく入った原型を敷地に当てはめて、応力解析をやって要らなくなるところは取る、眺望のいいところからはブレースをとって、本来目隠しになってもいいところに移動する、っていう作業をしたんです。それに対して「W PROJECT」[fig1]では、その敷地の条件でシミュレーションを展開したので、通常のサイト・スペシフィックというレベル以上に、気候風土に合ったものになってきているはずだと。それはダイレクトにコンテクストを鷲掴みにする方法かもしれないと思い始めています。

–

コンピュータに拡張された超直感的判断

–

藤村 | MVRDVのヴィニー・マースは、地域の特徴をデータによって抽象化して、そこから建築を生成する「リージョン・メーカー」というソフトを提案していました。データそのものから地域性をつかむというコンセプトは共通していますね。

山梨 | MVRDVは表現主義的に見えるけど、実は目指していることは似ているかもしれない。東浩紀さんの言葉で言うと、集積されたデータベースの層から地域性を引き出して来るということになるんでしょうけど、僕らとしてはより身体的なものに近づきたいと思っているんですね。徹底的なデータ主義を目指しているというより、自分達の限界を超えた身体性を持ちたい。最後は直観の領域に陥るわけだけど、こういう莫大なシミュレーションを通してやることで、より適切な直感を得られているんじゃないか。

藤村 | その感じはヴィニーに通じるところがあります。「データタウン」や「FARMAX」では過剰なまでにデータをプレゼンテーションしているんですけれども、最後にそういう超直感的な判断をしていました。

山梨 | 将棋のプレーヤーというのは本当に拡張された直感で、コンピューターみたいに虱潰しにしなくても、最適な枝割りができる。ああいうアルゴリズムを得たいんですよね。住宅の作家にシミュレーションはお勧めできないけども、僕のやっているスケールだったらあながち間違いとも言えず、直感を助ける道具になり得るんじゃないか。

藤村 | 面白いですね。山梨さんが開拓されようとしているデータベース的作家像について、「W PROJECT」がすごく切り開いている感じがしますね。

–

ワンストップ・サービスか、オープン・プロセスか

–

藤村 | 今まではアトリエと組織というのが対立項なのだと思っていたのですけれども、どちらかというと設計施工と設計事務所の対立項だということがだんだんわかってきました。ゼネコンが「責任分担が明確である」「プロジェクトの期間を短縮できる」という設計施工の優位を謳うなかで、設計事務所の可能性というのは何だと思われますか。結局、アトリエ事務所のデザイン監修と設計施工で成立してしまうなら組織はいらない、という考えもありますが、いかがですか。

山梨 | 最近アメリカでは「IP」とか「IPD」と言って、「インテグレード・プロジェクト・デリバリー」の略なんですけど、設計者と施工者とクライアントが早いうちからチームをつくってプロジェクトを進めて行くという動きがあります。

藤村 | 日本で言う設計施工みたいなものですね。

山梨 | そうです。ただそこにはいろんな見方があって、「早いうちから一緒にやっていたほうがいいものが早く安くできる」というのはゼネコンの見方です。逆に「建築家と施工者とクライアントが相互に監視し合うからこそクリアな状態で適切なものができる、だから専門家は分けておくべき」という見方もあります。アメリカのIPDは、建築家と施工者が別の企業体ありながら、プロジェクト毎にチームを結成するという点で、日本の設計施工とは決定的に違う。食料の偽装問題が象徴的です。雪印で牛乳を買えば安心だというのは、そんなことはないということが明らかになってしまった。中身の見えないパッケージ型のサービスは、消費者にとって便利なようで、実際は不安ですよね。

住宅で気流のシミュレーションをやることは難しいけれど、巨大な建物が及ぼす風への影響のシミュレーションは、かなり正確にできる

fig.3 | 木材会館 | CG作成=日建設計

藤村 | スピードに関してはいかがですか。

山梨 | ゼネコンが、設計と施工が一緒にやっているから早くできるというのは、双方が横に座っているかどうかという程度の些細な話であって、IT化が進んで情報が共有されてしまえば、そんなものは関係がない。企業が違うから情報が共有できないというのは古い話です。

藤村 | つまり、「アトリエ派」と「組織・ゼネコン派」という規模の対立ではなくて、「オープン・プロセス派」と「ワンパッケージ派」という、サービス形態の対立だと考えた方がいいんですね。

山梨 | そうです。ワンストップ・サービスというのは、みんなが情報を共有できない時代の遺物です。

藤村 | そうすると設計事務所が設計施工に対抗するためには、戦略的にも徹底したオープン・プロセス化を図らなければいけないですね。アトリエにしろ、組織にしろ、先程のデータベース型の建築家像が力を持ってくるし、逆に言うと、神秘的作家像に頼る従来のアトリエ派たちは、ゼネコンと組むしかないですね。

山梨 | そうですね。どちらかを選ぶのかは性格にもよるかもしれない。

藤村 | 「グーグル」か「ジョブス」か。

伊場野 | 日建設計の社内でも、自分で設計する人もいれば、安藤忠雄さんの下で実施設計をやっている人もいるじゃないですか。そういう状況というのはどうお考えですか。

山梨 | 安藤さんが「日建と組みたい」と言うならば、それはそれで意味があることで、それをオープンにして、「安藤+日建」という組み合わせが価値を生めば、決して卑下することはないと思う。

藤村 | 他方で、依然として規模の問題も大きい気もします。

山梨 | 僕はそうは思わなくて、今日お話したアプローチはたまたま大きいプロジェクトに適したものだけど、100m²の建築にも、それにふさわしいモデルやシステムがあって、作家主義によらない「工学的スモールネス」というものあり得ると思っているんです。僕は藤村さんがやろうとしていることもそういうことだと思うから、藤村さんがどういうモデルで何を捉えるか、すごく興味がある。

MVRDVは表現主義的に見えるけど、実は目指していることは似ているかもしれない

藤村 | 確かに住宅にも工学的なアプローチの可能性はあると思いますね。

山梨 | ただ、こんな言い方は失礼かも知れないけど、藤村さん達が「工学」と言ってイメージしているもののなかに、何でもできちゃうんじゃないか、全てを把握しているんじゃないかということがあるような気がするんです。でも「工学」側にいる僕からすると、「批判的工学主義」が対象としている「工学」のレベルがあまりにも低いから、それらは批判するには値していない。もっと「工学」そのものを高めないと、カウンターたる「批判的工学主義」が届くレベルが低くなってしまうんじゃないかって思うんです。

藤村 | 私たちが「工学主義」と呼んで批判しようとしているものは、「形骸化し、堕落した工学」のことで、それに対して「本当の工学」というものを実践すべきだと呼びかけているんです。

山梨 | なるほど。もしかしたら僕が今言っていることがそのまま「批判的工学主義」かもしれないですね。

藤村 | そうだと思います。

山梨 | 年齢は離れているけど、藤村さんがやろうとしていることはすごく刺激的だし、今日も話をしていて、今まで漠然としていたことが話している間に整理がついて、また次の展開が見えてきました。

–

2008年11月25日 日建設計本社にて

–

原稿作成協力=櫻井佑

山梨知彦
1960年 横浜生まれ。
1984年 東京藝術大学美術学部建築科卒業 。
1986年 東京大学大学院工学系研究科都市工学専攻修士課程修了。
1986年 株式会社日建設計入社。現在、同社設計部門副代表

INTERVIEW 05

TERUHIRO YANAGIHARA _OSAKA

「デザインする状況」をデザインする

柳原照弘 | 聞き手=藤村龍至+家成俊勝+大東翼[dot architects]

柳原照弘さんは「PUT IT / Clock」[fig.1]や「COVER IT / Flower Vase」[fig.2]など、コンセプチュアルでミニマルな作風で知られるが、他方でデザイナーとしての姿勢や立ち位置に対しても非常に意識的である。ここでは、「大阪」をベースにすることの意味、「デザイナー」として社会的な立場をどうつくり、どう守るかについて、刺激的な話を伺うことができた。

ある日、椅子をデザインしたくなった

–

藤村 | 月並みですけど、デザイナーを志したきっかけは何ですか。

柳原 | きっかけは本当にないんですよね。僕は野球部やったんですけど、体脂肪率1桁の。ずっと甲子園目指していて。

藤村 | すごいですね。

柳原 | でも高校2年の時に、急に椅子をデザインしたいと思ったんです。高校が夏にベスト4で敗れたんですけど、負けて次の日からアトリエに通って、毎日6時間のデッサンをやっていました。

家成 | 体育会系やな(笑)。

柳原 | そういう経緯ですよ。大阪芸大を受けたのはたまたま椅子を作りたいって事で高校の美術部の先生に相談したら勧められて、とりえずそこだけを受けたって感じですね。

藤村 | 専攻は何でしたっけ。

柳原 | デザイン学部の空間デザイン学科ですね。結果的にはそこでは椅子の勉強ができなかったんですけど(笑)。

藤村 | 大学を出たあとは何をしていたんですか。

柳原 | 大学の中で自分が思っていた勉強ができなかったんで、建築の設計事務所とかに出入りしていたんです。一貫して「椅子を作りたい」っていうのは何故かあったんですけど、椅子を作るためにはやっぱり空間のデザインを認識しないとできない、っていう発想があったんです。

藤村 | なぜそう思ったんですか。

柳原 | 北欧旅行でアアルトの建築とかアスプルンドの建築を見て、家具デザイナーだと思っていた人が建築とかランドスケープの領域にいて、そっちの方が本職だったっていうのを目の当たりにして。やっぱり椅子のデザインをする以上は建築やランドスケープを自分の中で知ってないとダメだ、と思って。

「アートとデザインが融合してきた」という言葉には僕はあんまりピンと来ないんですよ

1

2

fig.1 | PUT IT / Clock | 2006 | 撮影=太田拓実 fig.2 | COVER IT / Flower Vase | 2006 | 撮影=太田拓実

藤村 | それはいつの事ですか。

柳原 | 1996年です。最初は留学したいと思っていたんですよ。北欧に。それで、留学に行くまでの間に設計事務所に入って建築の勉強をしようと思っていたんですね。

–

大島哲蔵さんとの出会い

–

柳原 | ある事務所で面接を受けてポートフォリオを見せているときに、たまたまバーコード頭で洋書の本を持った人が入って来て、その人が僕のポートフォリオを見て、「建築の勉強をしながら家具のデザインをやりたいです」っていうと「建築の勉強をするなら設計事務所なんか行かない方がいい」って突然言われて、その人の言葉が自分にしっくり来て、次の日からその人のところに行ったんです。その人が建築批評家の大島哲蔵さんでした。

藤村 | なるほど。それはいつ頃ですか。

柳原 | 2000年から、大島さんが亡くなる2002年までですね。

藤村 | 具体的にどんなことをやっていたんですか。

柳原 | 本当に運転手です。運転手をしながら大島さんの翻訳を手伝ったり、なんか読めないFAXを延々文字化したり、あとは『10+1』に書いていた文章のまとめをやったりですね。そういう中で何かを学んだっていうよりは、運転しながら話したことがすごい軸になっていますね。

藤村 | その時はどういうつもりでいたんですか。将来のこととか。

柳原 | 大島さんから言われたことをそのままを実行したんですね。大島さんは「設計事務所に行かなくても、留学しなくても、建築は自分で思ったときから出来る」というのが持論で、言葉半分、話半分で終わっていった人がほとんどなのに、僕だけは真に受けて実行してしまったという(笑)。

藤村 | 家成さんと大島さんの関わりって同じ時期ですか。

家成 | ほぼ同じ時期ですね。その時に柳原くんと初めて会って、大島さんが勉強会していたのに時々僕も顔を出していたりしていて。

柳原 | 『プレゼンス・オブ・ミース』[註]の翻訳とかですね。いろんな海外の批評の翻訳を通して建築と関わるっていう勉強会の実行委員みたいな感じですね。

藤村 | その勉強会はどういう頻度でやっていたんですか。

柳原 | 週一回で結構ハードスケジュールでしたね。そのときに僕はやっているふりをするのを覚えたっていうか(笑)。

藤村 | 大学のゼミに似ていますね(笑)。

柳原 | うん。大島さんは私塾みたいな感じで何かしらやりたかったんでしょうね。その後、大島さんの死を経緯に自分で立ち上げたんですよ。

藤村 | 一番最初の仕事は何年ですか。

柳原 | 実務としては滋賀県にある建築家の人が設計した住宅の家具デザインですね。それをいきなりやらせてもらって、そのなかで実務経験として本当に必要な経験とかスキルっていうのがわかった。

藤村 | なるほど。ちなみに「ISOLATION UNIT/」っていうユニット名を名乗り始めたのはその時なんですか。

柳原 | 大島さんと家具のプロジェクトをやっていたときから名乗っていましたね。ヨーゼフ・ボイスの展覧会のタイトルで、たまたま読んでいた文献から拾ったんですけど、日本語でいうと「個人相対性主義」っていうのかな。「ISOLATION」と「UNIT」って全然違う意味なんだけど、僕はこれから1人でデザイン活動をしていくけれど、必ず他者と一緒になってプロジェクトを進めないといけないと思っていたときに、言葉がぴったり来て。

–

アートとデザインの違い

–

家成 | 僕もその頃大島さんにヨーゼフ・ボイスを教えてもらって、本を読んだりしていました。だから僕の中でボイスというと大島さんが思い浮かびますね。

柳原 | 大島さんは「建築批評家」といいながら、文献って全部アートなんですよね。でもそこからアルド・ロッシやヘルツォーク・ド・ムーロンにつながった。そのなかでアートと建築の違いとか、アートとデザインの違いっていうのをすごい認識するようになった。だから最近よく言われている「アートとデザインが融合してきた」という言葉には僕はあんまりピンと来ないんですよ。

藤村 | アートとデザインの違いっていうのを今はどういう風

INTERVIEW 06

KENICHIRO IDE _FUKUOKA

「デザインすること」について考え、社会に対峙する

井手健一郎 | 聞き手=藤村龍至

井手健一郎さんは、福岡市で設計事務所rhythmdesignを主宰する傍ら、有志でデザイン・イベント「デザイニング展/DESIGNING?」の企画・制作も手がける。2009年で5回を数えるこのイベントは、数万人単位の動員を誇るまでに成長した。建築家として福岡に何が出来るのか、建築家の役割とは何か、真剣に思考するきっかけとなったのは、このイベントの企画・制作を通じて社会と対峙したことだったという。

フラットな作品発表の場をつくりたかった

–

藤村 | 井手さんが「DESIGNING」というイベントを始めようとされたのはいつですか。

井手 | 企画を考え始めたのが2004年の6月くらいで、一回目のイベントは2005年の春です。

藤村 | 何かきっかけがあったんですか。

井手 | 仕事がなかったことが大きな理由です(笑)。東京のイベントに自分達の作品を持って行っていたんですけど、あんまり面白くないんですよね。

藤村 | どのイベントに参加していたんですか。

井手 | 僕らが出していたのは「デザイナーズ・ブロック」というイベントで、そこにいろんなジャーナリストやバイヤーの方が来るのですが、僕らは駆け出しで、しかも福岡からの参加だったのでコネクションもなく、最初はほとんど注目されなかったんです。モノの良し悪しが公平にどこかの土俵の上で評価されるというよりも、最初から情報のヒエラルキーがあると感じていました。だからもっとフラットに、学生もプロのデザイナーも、新人も大御所の人も、同じまな板の上で公平に作品が発表できて、評価されていくようなフラットなイベントをやってみたいと考えました。

藤村 | 最初はどういう人に声をかけたんですか。

井手 | 建築家の方ですね。上は葉祥栄さんとか、下は僕らみたいな駆け出しの方まで、インタビューをして回りました。

藤村 | 他の都市でこういうイベントを起こしたい、という人が具体的にイメージできるように順番にお聞きしたいんですけど、最初はまず企画書を書きますよね。

井手 | そうですね。まぁ「企画書」といってもA4一枚です(笑)。「こんなことがやりたいんです」と説明するためのサローネの冊子や、僕らが出ていた「デザイナーズ・ブロック」の冊子をとりあえずネタとしてお持ちして、あとは行くと大体90分くらいワーッと話をさせてもらっていました。

–

福岡でイベントを開くことの意義

–

藤村 | 最初、周囲の反応ってどういう感じでしたか。

井手 | どちらかというと好意的だったと思う。ただみんなに突っ込まれたのは、「福岡らしさ」や、「福岡でやることの意義」は何か、ということです。僕としてはとりあえずやってみないと分かんないじゃん、と思っていたんで(笑)。「ちょっとやって考えます」みたいな(笑)。

藤村 | 何歳のときですか。

井手 | 26歳のときです。ちょうど独立して事務所を構えたときですね。

藤村 | なるほど。エネルギーと行動力が交差する年齢ですね。その時の福岡の経済状況や社会状況はどういう感じだったんでしょうか。

井手 | 今と比べればよかったと思います。かなりいろいろなプロジェクトが動いている時期でした。

藤村 | 1回目はどういうところで開催したんですか。

井手 | 最初はメイン会場はなく、福岡市の中心部に47の会場がありました。

藤村 | このMAP、グラフィックとして完成度高いですよね。このグラフィック・デザイナーの方とはもともとコネクションがあったんですか。

井手 | H&Co.っていう会社なんですけど、福岡で「HoUSE」というフリーペーパーを作っていて、そのクオリティがもう素晴らしいんですよ。福岡ではすごく話題になっていたこともあり、お会いして一緒にやることになりました。

藤村 | 「DESIGNING」というタイトルは直訳すると「デザインすること」ですよね。大阪の柳原照弘君も「デザインする状況をデザインする」と言っていますが、井手さんの問題意識も近いところにありますか。

井手 | そうですね。やっぱり一般の方が考えている「建築家」や「デザイナー」と、僕らの考えている「デザイン」にはすごく隔たりがあると感じていました。色とか形を超えたところまで僕らはつくろうとしているし、そういう価値観を伝えていかない限りその状況はかわらないだろうと思います。

–

イベントの拡大

–

藤村 | 1回目の反響ってどんな感じでしたか。

井手 | それはかなり大きかったんですよ。ただ作品を陳列するだけではなくて、デザイナーと地場の生産者を結びつけてオリジナルのプロダクトを作ってもらうようなことを積極的に仕掛けました。そしたらいろんなところから連絡を頂いて、地元から地元に向けて何かを発信するということは意義があるんだなぁ、と思いました。

藤村 | 最初に苦労された点はありましたか。

井手 | 1回目の苦労はよく覚えてないです。3回目と4回目が辛かったので(笑)。

東京のイベントでは、モノの良し悪しが公平にどこかの土俵の上で評価されるというよりも、最初から情報のヒエラルキーがあると感じていました

fig.1 | デザイニング展 会場風景 | 撮影=新出一馬

藤村 | どうしてですか。

井手 | 2回目まではグラフィックをH & Co.に任せていたんですよ。ただ、3回目になるときに内部でいろいろ話があって、そこはグラフィックをもう受けないということになってしまったんです。2回目に会場から72会場くらいになって、これを取りまとめるのはボランティア精神ではかなりの負担になってしまったんです。会社としても通常の実務に影響が出てしまって、3回目から別の方にお願いしたんです。そうなるとそれまでに3年間かけて共有してきたものがなくなるので、膨大なコミュニケーションが必要になってしまった。

藤村 | 学生などに手伝ってもらったりしているんですか。

井手 | はい。

藤村 | 具体的には準備にどのくらい手間がかかるんですか。

井手 | 僕と馬場(パートナー)の二人は、一年間ずっとこれのことを頭のなかに入れて動いているような状況で、実際に事務局として動き始めるのは大体年が明けてからです。年が明ける前くらいから集まり始めて、実質4ヶ月くらいでがっとイベントを作り上げていく感じですね。

藤村 | 開催は4月ですか。

井手 | 毎年4月です。ちょうどゴールデンウィークの「博多どんたく」があるので、その時に併せて開催しています。4回目の集客が、展示で一番人が集まる商業施設だったっていうのもあるんですけど、統計をとったら32万人集まったんですよ。

藤村 | すごいですね(笑)。だって福岡市の人口だって100万人くらいじゃないですか。

井手 | その商業施設に32万人来ていて、実際に目にした人はその3割くらいかもしれないんですけど、その商業施設には会期中32万人来ています。

藤村 | でも1万人単位でイベントに集客しているわけですか。

井手 | そうですね。だから下手に印刷物を作ってやるよりも一箇所に情報を集めてやったことの方が効率がいいんです。

–

建築家として社会に対峙する

–

藤村 | いろいろ仕掛けていくなかで、思いがけない収穫も

に考えているんですか。

柳原｜発想としてはすごくアートに近いとは思いますが、自分がやっているのはアート活動ではなくて社会に対して目的をもった第三者がいるっていう意味でデザイナーだと思います。僕らってアートという形で括るといくらでも逃げられるじゃないですか。

藤村｜実験的でいられるということですか。

柳原｜うん。でもデザインはそうじゃなくて、人のお金でモノをつくるっていうベースのなかで結果そのものは問われると思うんですよね。だから僕はやっぱりアートじゃなくてデザインをやっているっていう意識でずっと一貫している。

藤村｜これまでにいろいろ活動を展開されてきていて、デザイン観みたいなものって定まってきたと思うんですけど、デザインっていう行為の中で柳原さんのオリジナリティっていうのはどういうところにあると感じますか。

柳原｜僕を知らない人が写真や展示を見ても、「スタイリッシュ」という言葉でよく捉えられるんですけど、僕はあんまりそこに重点を置いてなくて、モノをつくる状況とか背景とか、モノとして目に見えないものの方が実はウエイトを占めています。

藤村｜そのとき「ISOLATION UNIT /」としての作家性はどのように表現されるんでしょうか。

柳原｜最初に「椅子を作りたい」と思ったとき、カッコいい椅子がつくりたいと思ったわけではなくて、椅子だったら僕のデザインをいろんな人が使ってもらえる、と思ったんですよ。アートだったら見に来てもらわないといけないけど、椅子だったら僕のことを知らなくてもいい。

藤村｜なるほど。そういうアノニマスなものに対する憧れってあるんですか。

柳原｜でもそこにはやっぱり僕のクレジットが存在するな、って。だから柳宗理さんのアノニマスともちょっと違うし、もうちょっと現代的な感じかなと。

藤村｜アノニマスを指向するけれど、完全に匿名でもないということですね。

–

距離的な問題とか経費的な問題を乗り越えてくれる人は、ほんとうに僕を大事にしてくれる人

大阪をベースにすることの意味

–

藤村｜敢えて聞きますけど、例えば今のデザイナーを取り巻く日本のメディア環境っていうことを考えると、圧倒的に東京発信っていうのが多いと思うんですよね。作家主義、作品主義で東京をベースにするほうがメディアには載りやすいですよね。つまり「大阪をベースにする」とか「ものの状況を対象にする」というのはすごく不利な戦略っていう気もするんですけど、敢えてそうじゃない戦略を採る柳原君の勝算はどういうところにあるんですか。

柳原｜確かに大阪は地理的に不利ですよね。メディアの人も締め切りに追われて取材するなかで、どうしても東京を選ぶんですね。ただ、距離的な問題とか経費的な問題を乗り越えてくれる人は、ほんとうに僕を大事にしてくれる人だから、そういう人はたくさんじゃなくていいな、と思ったんです。

藤村｜なるほど。

柳原｜それに、大阪から見ればパリ、ロンドン、ニューヨーク、スウェーデンという、外国の都市と同じ立場で東京を見れるな、と思ったんですよ。

藤村｜なぜそう思ったんですか。

柳原｜最初の頃、クラウザン・コイビスト・ルネっていうスウェーデン人にすごく評価してもらって、最初はスウェーデンで展示会をやることになったんです。結果的に東京での評価はあとからついてきた。

藤村｜なるほど。

柳原｜ただ、これからのデザインを考えると、最後の綺麗なモノだけをつくっていってもデザイナーとしての職能は失われると思うんですよね。僕の活動は、空間デザインとプロダクトを含めて、依頼されるというよりは自分から仕掛けて、デザインする状況を作り上げて、その人にそのストーリーに乗っかってもらう、っていうプロセスを大事にしています。それが大阪でやっていることの意味にもなっている。

藤村｜どういう意味ですか。

柳原｜端的に言うと、大阪にいてもその状況でキャリアのない人に仕事は来ないんですよね。仕事がない状況で自分がどうしたら椅子のデザインができるようになるのか、を考えると、自分からプレゼンテーションしなければいけない。

–

単にパレットを置くんじゃなくて、パレットを置いてある状況をよりはっきりと見えるようにするためには、すごく綿密にプロポーションとか素材とかをコントロールしないといけない

バックグラウンドをデザインする

–

柳原｜例えば、ビルのファサードをデザインしたのも[fig.3 /大阪美容専門学校/2008]、最初は家具の依頼でしかなかったんですよ。来月着工する建築の図面をもらって、そこに家具が何個入るか、コクヨの家具じゃなかったらオリジナルできますか、というぐらいの程度の話でしかなかったんです。でも最初の打ち合わせの席で「これからの専門学校が学生を確保するためには建築から作り上げていかないと、学校そのものがダメになります」って理事長に向かっていきなり提案したんです。その時には一通りCGも作って、コピーライティングも考えて説明させてもらったら理事長が、「半年おまえらにやるから全部考えてみろ」って確認申請まで終わっているプロジェクトを一旦止めて考えさせてくれた。

3

4

fig.3｜大阪美容専門学校｜2008｜撮影＝太田拓実｜fig.4｜Pile｜2005｜撮影＝太田拓実

藤村｜すごいですね。

大東｜そこまで踏み込んだから家具もよく見えてくる。

柳原｜そうなんですよ。自分の立ち位置を守るための手段ですよね。

藤村｜今の話を単に仕事が拡大したサクセスストーリーとして捉えてしまっては面白くない。むしろデザイナーと社会の関係の縮図として捉えた方が面白いですね。ファサードだけ、エントランスだけデザインして下さい、っていうオーダーをどこまで拡大できるか。我々が本当にやらなければいけないのは、そのことなんですよね。

家成｜柳原君のデザインって、工事現場に置いてあるただのパレットにしか見えないものが、置かれる空間とか人たちとマッチングすると急によく見えてくる[fig.4]。

大東｜うちもパレット使って同じようにやろうと思っても「ISOLATION UNIT /」にならない(笑)。

藤村｜柳原さんの作品写真は、背景がきれいですよね。まさに「デザインする状況をデザインする」という柳原さんの姿勢そのものをよく表していますね。

柳原｜それはやっぱり自分がデザイナーとして立ち位置をキープするために思っていることで、単にパレットを置くんじゃなくて、パレットを置いてある状況をよりはっきりと見えるようにするためには、すごく綿密にプロポーションとか素材とかをコントロールしないといけない。

藤村｜なるほどね。それにしても、デザイナーという職能についての考え方も、自分の位置付け方も、メディアに対する姿勢も、すごく共感しますね。

柳原｜ほんとですか。

藤村｜単に世代が近いとかそういうことを超えて、ここまで共感できる人は東京にはなかなかいないです(笑)。

柳原｜じゃあ、TEAM ROUNDABOUTに入ろうかな(笑)。

–

2008年9月21日 ISOLATION UNIT / にて

–

註

Detlef Mertins 編著『The Presence of Mies』[Princeton Architectural Press / 2000]

柳原照弘

1976年香川県生まれ。大阪芸術大学デザイン学科を経て、TERUHIRO YANAGIHARA / ISOLATION UNIT / 主宰

あったのではないですか。

井手｜そうですね。例えば福岡に大川という日本で最大級の家具の生産地がありますが、デザイナーと建築家を集めて家具を作る仕掛けをプロデュースするなかで、建築家的な価値観で社会に対峙していくということにまだ可能性があると感じました。

藤村｜なぜそう思ったんですか。

井手｜大川の人たちは極端にデザイナー嫌いなんですよね。

藤村｜それはなぜですか。

井手｜今まで「デザイナー」と呼ばれた人たちと作った家具がほとんど流通せずに倉庫に眠っているという経験が蓄積されているからです。工場の作業員の方とか、職人の方っていうのは、「デザイナー」と何かやったところで工場は絶対潤わない、と思っていて、だから「デザイナー」という人が来ると完全な拒絶反応なわけですよ。

藤村｜なるほど。

井手｜そこでデザイナーと工場の人が直で話し出すともう喧嘩になってしまって、とりかえしのつかない状態になるので、僕が間に入って、通訳みたいになってデザイナーがやりたいと思っていることと工場がどう思っているかを翻訳しながら繋いで行きました。

藤村｜おお。素晴らしいですね。

井手｜だからよく友人とも話すんですけど、僕は自分たちの職能を「翻訳者」だと位置づけたい。

藤村｜なるほど。翻訳者として建築家を定義すれば社会的な役割を見出せるっていうことですか。

井手｜そうですね。やっぱり独立してすぐには仕事がなかったので、すごく小さなインテリアや展覧会の会場構成をやったりだとか、建築以外の事を建築以外の人たちとやっていくうちに、社会が求めていることと僕らが提供しようとしているものが少しずれていると感じ始めました。その時に初めて建築家としての僕の役割とか、福岡でやっている僕個人としての立ち位置であるとか、存在意義であるとか、考えさせられましたね。

藤村｜なるほど。ここ4,5年、イベントをやりながらそういうことを考えてこられたんですね。

井手｜そうですね。イベントの準備期間である4ヶ月で考えたことをエネルギーにして、あとの8ヶ月をまわしていっているようなイメージがあります。

–

色とか形じゃないところを僕らはつくろうとしているし、そういう価値観を伝えていかない限りその状況はかわらないだろうと思います

建築家としての成果が問われる!?

–

藤村｜イベントの成果としては現時点でとてもうまく行っているように聞こえるんですが、今後の展開はいかがでしょう。

井手｜確かに今年(2008年)、4回目をやったときに、当初イベントを始めるときにやりたいな、と思っていたことをほとんど実現できてしまい、イベントとしてもかなり大きくなってしまったので、これからどうやって建築と両立していこうかと考えています。

藤村｜そういう意味では井出さんは今、転機を迎えているわけですね。

井手｜転機ですか(笑)。

藤村｜イベントも4年間やってきて一定の成果が上がり、建築家としてもスタンスが定まってきたわけです。

井手｜そうですね。

藤村｜その上で建築家としてどういうアウトプットをするのか、問われていますよね。

井手｜そうですね。実は来年の話になったときに、どうしようか、僕はこのイベントをメインで動かしていくというところから退いたほうがいいだろうか、と迷っているところもあります。

藤村｜なぜですか。

井手｜イベントをやるのも、仕事として建築をつくっていくことも、考えていることは同じなんです。最初から「福岡のため」とは考えていなかったんですけど、自分が活動している場に何かしら貢献していきたいという思いは強くなってきました。でもイベントとして、ある程度の成果が出てしまった今、やっぱり本業の建築の分野にウエイトを移したいな、と。

藤村｜なるほど。でも、井手さんが一線を退いたあとに任せられる後任は育っているんですか。

井手｜今はいないです(笑)。だから困っているんです。

藤村｜なかなか難しいところですね。まぁ、任せたら案外ドライブしちゃうのかも知れないけれど。

井手｜そうですね。イベントのスタイルや価値観も、多少は変わってしまってもいいのかな、という気はしているんです。

fig.2｜佐賀県武雄市に計画中のウィークエンドハウス 現場写真｜撮影＝rhythmdesign

藤村｜確かに我々デザイナーがメディアに対してアプローチをする時には、そういう線引きも重要な気がしますね。例えば我々もフリーペーパーを作っていますが、チームのメンバーのなかでは「とりあえず2010年まで」と話しています。その後我々が新しく雑誌メディアを立ち上げて編集していくかというと、それはちょっと違う気がしますし、一般的にも理解されない。「建築家なんだから本業に集中してはどうですか」みたいな意見を頂くこともあります。

井手｜あ、それ僕もある(笑)。最初、建築家としてモノをつくるよりも「DESIGNING」というイベントの方が先に出てしまって、事務所の名前が「リズムデザイン」という名前がついていることもあって、「プロデューサーなんですよね」って聞かれるんですよ(笑)。

藤村｜まぁ、でもそこは建築家として後々証明していけばいいんですよね。

–

きちんと正確に説明をしたい

–

藤村｜建築家として、これからやって行きたいことは何ですか。

井手｜きちんと正確に説明をしたいな、というのはありますね。自分達がやっていることや、やろうとしていることを。今、藤村さんたちの活動を見ていて、今の日本の状況について同じような見方をしているんじゃないか、と思っています。

藤村｜どういったことでしょうか。

井手｜地方ではメディアを通してとかインターネットを通してしか存じ上げない方っていうのもたくさんいるので、一概に言えないと思うんですけど、建築家が言っていることは難しいし、難しくなくてもポエティックに自分の作品を語るのがうまい方はたくさんいらっしゃいますね。

藤村｜そういうイメージはありますよね。

井手｜それを僕は真似できないのですごいな、と思うんですけど、建築家としての説明責任の果たし方はもっと別にあると思うんです。喋らなくていいところをひたすら喋っているようにみえていて、なぜその形だったのか、なぜそういう風につくらないといけなかったのか、それを正確に事実として記述をするような状態で伝えるべきじゃないかな、と思っています。

藤村｜おお、いいですね。

井手｜そういう事で今、僕の作品集を試行錯誤しながら書いています。

僕は自分たちの職能を「翻訳者」だと位置づけたい

藤村｜拝見しましたが、文章を長く書くのは、姿勢としてすごくいいと思いますし、共感します。確かに自分の同世代の建築家たちを見ていると、説明をなるべくしないで、どれだけ受け手に連想させるか、というスタンスの人が多いけれど、どう受け取られるか、というところにもっと積極的に関わっていくようなスタンスをとりたい、と僕は思っています。

井手｜例えばこのビル(BUILDING K)の模型の作られ方は、僕らのスタディの仕方とすごく似ている部分があります。

藤村｜スタディのプレゼンテーションはあまりされないんですか。

井手｜やる場合もあります。特に一般の人にはこういうことを検討して、こういうことを検討して、こういうことも検討した。けれどもこういう価値観でやるんだったら、こうじゃないか、という提示はします。

藤村｜僕は雑誌でわざわざ「プロセスについて書く」という方法でやっています。もっと一般の人たちに「建築をデザインする行為」のイメージを伝えたい、という気持ちもあります。

井手｜僕はいろんな条件を整理していくための手段として「デザイン」を捉えています。先にイメージがボーンとあって、それを具現化していくイメージ先行型の価値観よりも、そのイメージに到達するためにどういうプロセスを経てそこに辿り着こうとしているのかがデザイナーには大事だと思っています。

藤村｜いやぁすごいですね。デザイナーとしての姿勢が明快で、共感するところが多かったです。

井手｜それは「DESIGNING」をやったからだと思います。いろいろ考えさせられましたからね(笑)。

–

2008年11月2日 BUILDING Kにて

井手健一郎

1978年 福岡県生まれ。
2000年 福岡大学工学部建築学科卒業後、渡欧。
帰国後、イモトアーキテクツ、松岡祐作都市建築計画事務所勤務を経て、
2004年 福岡に自身の事務所「rhythmdesign /リズムデザイン」を設立。
2005年よりデザインエキシビジョン「デザイニング展/ DESIGNING?」の企画・プロデュースを手掛けている。

1995年、神戸では阪神大震災が、東京では地下鉄サリン事件が起こった。飯島洋一氏がアトリエ・ワンやみかんぐみを「ユニット派」と名付け、震災のトラウマが作家性を希薄にさせたと断定的に論じた［「崩壊のあとで」「新建築住宅特集」2000年8月号所収］が、震災後に建築を学び始めた彼らこそ、真の意味で「崩壊のあと」の世代である。議論はデザイナーの社会的役割や根拠の問題を中心に、フレームを共有するところから始まった。

できるだけデザインしない
柳原照弘

–

藤村｜（個別のプレゼンテーションのあとで）最初に私の方から、一人一人のプレゼンテーションにコメントしつつ論点を絞っていきたいと思います。まず柳原さんは、「建築家ではない」ことをすごく強調されていましたが、それはなぜですか。

柳原｜僕がよく「建築家でない」と強調するのは、「建築だけで問題を解決しようと思っていない」と考えているからです。僕のやっていることは「モノを作る」ことだけではなくて、「モノを取り巻く状況や行為をどう作っていくか」ということです。例えば、最初に紹介した花瓶のデザインも、もともと無印が量産しているプロダクトをそのまま使い、ミラノでワインを買ったときに付けてくれた保護カバーをそのままかぶせただけなんです。僕が直接デザインをしていないニつのモノに行為を加えただけで、違うモノを作った。これは「モノを作らなくても、デザインすることはできる」というメッセージを含んでいます。山崎さんはランドスケープで、規模が違うように見えるんですけど、やってることは、実は遠くない。

藤村｜柳原さんの提起している問題は「デザイナーとは何か」ということですね。

柳原｜そうですね。自分ではいつもそのことを考えながら、仕事しています。

–

郊外住宅地での建築の役割
市井洋祐

–

藤村｜市井さんに見せていただいた住宅は、「単純な形態で複雑な空間を作る」という姿勢に共感すると同時に、周辺環境をどう読みとるか聞いてみたい。郊外住宅地における場所性の問題についてどう考えていますか。

市井｜香川でやったプロジェクトは、新しい住宅地で、周りはこれから売り出されるような土地なんですけど、引渡し後の写真を見ると、今は全面芝生が貼られていて、お施主さんが手作りで砂場やブランコを作ったりして常に子どもがいるような状態になっている。そこがコミュニティの場となって、お施主さんも「テントを張ろうか」なんて言っている。

藤村｜ブランコや砂場という建築的なしつらえをきっかけとして、個人的な領域を超えて人々の集まりが生まれて、住宅地の賑わいのようなものが作られるというのは、原理的に建築の可能性を示していて興味深いですね。

市井｜そうですね。都市部と違って、土地にゆとりのある郊外住宅地には、使われ方とかコミュニティの発生の仕方を観察して楽しめる状況があるんじゃないかと思います。

藤村｜香川さんは、熊本駅西口コンペ案を例に「ヒューマンスケープ」というキーワードを出されていました。既成のカテゴリーを外して、そこに起こるさまざまなヒューマンスケールのアクティビティを捉えられないかというお話は興味深かったのですが、プロジェクトの全体性に対してどうアプローチしますか。

香川｜「駅前広場」となると、規模が大きくなって、バス停のすぐ隣にあるコンビニとの関係の方が、反対の端にあるタクシー乗り場との関係より重要になってくる。そういう意味で全体性に設計が終始しない方がこの場合は良いと思いました。もしくは、そうしないともっと広い地域の全体性に入り込めないと思いました。

藤村｜形骸化した合理主義を批判する方法として、部分的な対応を導入されているんですか。

香川｜そうですね。

藤村｜設計の効率についてどうお考えですか。

香川｜基本的に組織論はあまり興味無いのですが、マンパワーで何とかなるものは何とかすればいい。手間暇を欠ければ済むものはかければいい。そこで効率の良い設計スタイルを目指すというのは、組織設計的じゃないですか。

–

商業主義のなかでバランスを取る
笹岡周平

–

藤村｜笹岡さんは、建築を専攻されたけれども実務はインテリアをやられていたので、他の方とテイストの違う作品が多かったと思います。インテリアは商業主義と密接に関わっていますが、デザインの主体性についてはどう考えますか。

笹岡｜商業主義に荷担していると自覚はしています。ただ、私の仕事は一種のサービス業だと思っているところもありまして、お客さんの好みになるところを分けて、全体のバランスを取りながら最適解を求めていることがあります。資本主義の中では、投下した資金を回収してしまった物件は売り払ってしまっても良いので、自分が作った店がすぐなくなる。一方で、喫茶店のおっちゃんがしているような自営のお店をデザインできれば、経済活動としてずっと残る。商業建築では両方を経験できると思っています。

藤村｜インテリアデザインの可能性はどこにあるとお考えですか。

笹岡｜うーん。例えば藤村さんが意中の女性をデートに連れて行きたいレストランを選ぶときと、ご自身がレストランを設計するとき、どう違うかという問題ですね。

藤村｜自分が設計したレストランに連れていくというのはダメですか（笑）。

笹岡｜一般的におしゃれなところで女性と食事をしたい、女性を連れて行きたいということと、デザイナーとして、そういう場を作るプロセスは違うのかな、と。

藤村｜建築家は形式性とか構成に頼りがちだと思いますが、それとは違うとはっきり言っているのが、中村拓志さんや永山祐子さんたちですよね。先ほど見せて頂いた税理士事務所のオフィスのエントランスで「あえて暗い空間を作る」という例もそうですが、ああいう人の心理に直接働きかけるアプローチについては建築論が言及してこなかった領域ですが、社会的にすごく必要とされている分野だと思いました。

–

「2000平米」を超えるために
今井敬子

–

藤村｜今井さんは、アトリエにも組織にも勤務されてきたというキャリアから、「工学主義」を異なる角度から見て来られたのかなと思います。規模の問題を乗り越えるときに、建築的思考の可能性とは何でしょうか。

今井｜柳原さんの「デザインをしない」とはまた違うんですけど、デザインをしないでも勝手につくりあげられていく状況が2,000平米を超えると出てくると感じています。

藤村｜「BUILDING K」がちょうど2,000平米で、確かにすごく臨界点的な規模でした。そうすると、規模の問題を超えるにはどうすればいいと思いますか。

今井｜自動的に決まっていく条件が、どういうことで決まっているのかということを集積するのがまず一番の課題だと思います。それをデータ化して、それを読み込むような設計のシステムを作っていく。そういった集積が、「2,000平米」の限界を乗り越えていくための手法なのではないかと思います。

藤村｜すごく実感できるお話です。面積表の作り方をみるとデザイン事務所の姿勢が見えますよね。面積表は数値の羅列に見えるけれども、そこを介入していって、どこにどういう単価がかかっていて全体としてどういう数値の集積があるかが理解できれば、どこがクリティカルなのか判断できるようになる。その操作をやらないことには、建築家はやることがない。

今井｜そう思います。今は、現在の価値観に対してある集積で決まっていっているというのがあって、そこをどう理論的に崩していくのが、説得力を持ってある一定規模を超え

SYMPOSIUM 01 2008.7.10 at KOBE 若手建築家のアジェンダ＠神戸

THE AGENDA FOR NEXT GENERATION 1

デザインの根拠を考える

柳原照弘＋市井洋祐＋香川貴範［SPACESPACE］＋笹岡周平＋今井敬子＋dot architects［家成俊勝＋大東翼］＋山崎亮｜モデレータ＝藤村龍至＋山崎泰寛

PROFILE → P.16

藤村｜なるほど。石川さんの住宅が「農家にたまたま似た」というのは、郊外のライフスタイルにあえてそういうクリシェを持ち込んだのでしょうか。

石川｜「外でご飯を食べるのが好き」とか、奥さんの趣味が「メダカを飼うこと」というように、外部的なものを家の中に持ち込む生活のスタイルがあるようですね。

藤村｜想像ですが、石川さんは聞き上手な建築家で、お施主さんとのセッションを大事にする設計のスタイルが住宅における空間の実践の固有性を出しているんだと思います。そこに広がりを感じました。

–

日常に対する建築家のスタンス

–

藤村｜谷尻さんは「日常のインスピレーションが大事」と話されていましたが、住宅より大きな、よりモニュメンタルな建築を設計する際に、どういう方法を採りますか。例えば「ピースセンター」みたいな建築では、日常性とか個人的な想像力というよりも、象徴性とか歴史性といった抽象的な想像力が必要とされるように思いますが、いかがでしょうか。

谷尻｜どんな建物でも、つくるためのキーワードは必ずあるんですね。例えば、「公園をつくる」というときに、「公園とは何だろう」と考える。「何をする場所なんだろう」とか、「何が起きる場所なんだろう」とか。

藤村｜なるほど。谷尻さんの場合、論理の立て方が方法論になっていますね。他方、土井さんにあえてもう一度お聞きしたいんですが、「非日常的な空間をつくりたい」という立場はあり得るとして、日常的な、郊外のアグリーな風景のなかに住んでいる都市生活者のコンテクストに対してはどのような建築の方法がありますか。

土井｜僕は郊外のようななかなか受け入れ難い状況に置かれても、ほんのちょっとの日当たりの良さでも、風の抜けの気持ちよさでもいいし、理論が全く分からない子供でも快適であるような場所を提供するように最大限の努力をすると思うんですよ。藤村さんのプレゼンでは「資本主義」とか、「設計プロセス」とか、そういう説明があったと思うんですが、単純な心地よさとか、気持ちよさみたいなものをあえてそぎ落としているのが不思議で、藤村さんがそういうことに興味がないのか、なぜそういうスタンスをとっているのでしょうか。

藤村｜BUILDING Kには気持ちのいい屋上がありますが、あの屋上をつくるために「批判的工学主義」という理論武装が必要なんです。東京で「気持ちがいい」という感覚だけを根拠に建築をつくるのは、実際のところほとんど不可能で、私的な快適さは検討されるまでもなく片廊下羊羹型プランのマンションがただ当てはめられるだけなのが現実だと思うんです。でも、一見制約に溢れたアグリーな風景、やることがないような条件の中に、建築の設計方法を変えることによって、都市空間の可能性を示すことができると思う。それが「批判的工学主義」です。土井さんの話を伺っていて思ったのは、それぞれが取り組んでいるプロジェクトのコンテクストが、それぞれの思想に深く影響を与えるということですね。私が土井さんの環境で仕事をしていたら、土井さんに近いことを言っていたかも知れませんし、土井さんが東京で建築の可能性を考えたならば、僕が言っているようなことを言っているかも知れません。そういう必然性、偶然性を感じています。

–

設計のプロセスと決定論

–

藤村｜さて、議論の軸が何となく出来てきたところで、コメンテータの満田衛資さんに今日の議論について簡単にコメントを頂きたいと思います。

満田｜広島の方々の話を聞いて、とても自由だなと感じました。谷尻さんの建築も、縛られてないというか、最終的にびっくりするようなかたちのものができている。その発想の源はどこにあるのかと思いました。

谷尻｜奇をてらう部分はなくて、やっぱりこうだなと思ってたどり着くので、出来た時はびっくりするんですが、それが時間とともに普通になると思うんですね。「出会ったことのないベーシック」ということを大切にして設計しています。

満田｜設計というのはモノの決め方ですよね。いろんなことを考えていって、どっかで止めるわけです。その「止め方」というのが、人それぞれであるし、みんなが気になる点であると思います。そういう問題を中心に議論が進んでいくとよかったですね。

藤村｜ありがとうございます。スタンスと方法論の違いを中心に話が進んでいきましたが、おっしゃるように決定論に話が及びませんでした。

質問者1｜今日の討論会を聞いていて、大学の先生と自分の考えの違いを思い出したような気がしました。僕の大学の先生は理論派で、難しいことをたくさん考えていて、お客さんに説明する時には全く違うことを言うという。僕は、誰にでも共感できる分かりやすさがあってもいいんじゃないかなと思うのですが、広島の4人の建築家たちは、ここで言っていることと同じことをお施主さんにも言っているんじゃないかと思うんですけど、藤村さんの場合は、2重人格的なのかなと思いました。

藤村｜私の場合、大学で研究もしていますし、評論もしますし、設計もするんですが、それぞれで説明の仕方を変えることはないですね。お施主さんでも、ディベロッパーでも、模型をバーっと並べて同じ説明をするんです。それで、設計のプロセスを共有できるかということは、理論的な側面と実践的な側面の違いはないと思っています。土井さんはいかがですか。

土井｜お施主さんとの緊密なやり取りが出来ることが、自分のモノ造りの上で大事なことで、そういう関係をつくることが、デザイン能力以上に大事だと思う。

藤村｜同感です。濃密なコミュニケーションのやりとりで、その場所の固有性というものが浮かび上がると思うんです。それが建築の可能性ではないかと私は思っているのです。ディベロッパーの人でも、「10+1」や『ROUNDABOUT JOURNAL』を読んでくれている人もいるので、次第にこちらがやりたい設計のプロセスを共有できるようになるんです。例え最初は理解のない人であっても、1つのセッションを経て共通の意思を作り上げていくプロセスとして、建築の設計を捉えることが出来るんじゃないかと考えています。

–

建築の前提を信じられる場所

–

質問者2｜藤村さんにお聞きしたいのですが、アノニマスな建築が世界を満たした場合、都市はますます均質な世界になってしまうのではないか。

藤村｜現状では形骸化した合理主義によって均質な建築が量産されている「工学主義」的状況があるので、「アノニマスなものをデザイナーが目指す」というある種の矛盾を引き受けることで、均質さを乗り越えられるのでは、と思っています。「場所性」というと80年代の記号的なコンテクスチュアリズムのような、「土地の素材を使う」とか、「軸線を強調する」というような操作を思い浮かべる方もいると思うんですが、私の場合はただ単に法規制とか、コストとか、その場に流通している素材とか、その場所の制約条件を正確に受け入れていくと、その場所の固有の、もっと濃い建築が生まれる、という考えです。だから自分はこの方法を実践して、風景をより濃密なものにしたいと思っています。

小川｜僕が広島という都市に魅力を感じているのは、スケール感なんですね。インフラ的なスケール感とか、社会のスケール感が僕にとってちょうどいい。今、公共のトイレの設計をさせてもらっていますが、こういったことは東京ではすごく難しいだろうなと思うので、そこが広島のいいところだなと感じています。

藤村｜郊外化の進んだ東京には建築の前提があまり感じられないのに対し、広島には比較的それが感じられる環境があるんでしょうね。今日はそれが建築家のスタンスとしても浮かび上がってきた感じがしました。

–

2008年9月19日 カフェ・ポンテにて

–

本討議はイベント「若手建築家のアジェンダ」にて収録されました。

るための手法だと思います。

–

専門家と非専門家をつなぐ

dot architects

–

藤村｜dot architectsの皆さんは「超並列」とか、「動的な編成」とか、興味深いキーワードを出されていたんですけど、香川さんと同様に、全体性や効率が求められる場面では、デザインの方法論としてどう応えていきますか。

家成｜効率性はちょっと厳しいので、あとで大東が答えます（笑）。全体性に関しては、僕たちはローカルな問題の集積で全体性を浮かび上がらせたいと考えています。今「ホヅプロ」で、学生たちと一緒に設計しているんですけど、いろんな人たちをプロセスに介入させていくことによって、全体が浮かび上がっていく可能性を追求していきたいと思っています。

大東｜確かに時間的なこと、金銭的なことに盲目になれない。特に商業施設だと、オーナーさんが物件見つけてきた時点で、設計期間と工事期間がどれくらいか、全部計算ではじき出されてしまう。

藤村｜dot architectsの皆さんは、設計プロセスを徹底的に部分化して開放性を高めていくことで、専門家と非専門家をつなごうとされていますね。それは一見時間がかかる行為です。

家成｜大きい建築が作れないんじゃないかと、最近思っています（笑）。

藤村｜逆に、公共性の高い大きな建築こそ、時間的な効率は別にしてもプロセスの開放性が求められるので、逆にその方法論が、逆に公共性を獲得するんだと思います。

家成｜そうなると良いですね。民間企業が行う市場調査とかマーケティングというのは、平均化した人に向かって設計している。そうではないやり方、むしろ差異を際だたせていく設計のやり方はないのかなということを3人で模索しているんです。

藤村｜共感します。例えば集合住宅などでは、形骸化したワンルームのスタイルがあって、ほとんど自動的に設計されているという現実があるなかで、設計プロセスを開放することで、商業的な論理でさえも内包した設計ができれば救われますよね。

家成｜それは、すごく共感できる。現代ではどんなに天才的なデザイナーでも、物事をすべて一人で決める、デザインし尽くしているとは思えない。

–

企画書を年間100本書く

山崎亮

–

藤村｜山崎さんは最初にローレンス・ハルプリンの論を引いて、「デザイナー／ユーザー」、「計画／生活」を少し対立的に扱っていたんですが、山崎さんは「デザイナー」として「デザイン」の力をすごく戦略的に使っている印象もありますが、いかがでしょうか。

山崎｜うちの事務所では年間百本以上の企画書を書いています。スペックが決まっている仕事の場合、そのスペックに従わないといろんな人に迷惑をかけちゃいますよね。だけど、そのスペックが社会の問題を解決するものになっていない場合がある。それを見つけちゃった以上は、新しいスペックを提示して、それがクライアントのニーズと繋がったときに仕事が発生します。
例えば、ユニセフと国交省をジョイントさせて動かしているプロジェクトがあるんですが、ユニセフは国交省を、国交省はユニセフを意識しているんですね。そこをマッチングさせただけなんですけど、それは僕たちが仕掛けたから実現したことなんです。課題解決能力が重要だと思いますね。社会の求める課題を見つけて、そのスペックの範囲を自分で決めて、コンセプトやプログラムを考えて形を与え、マネジメントまでする。デザインの可能性として、僕はそこに期待しています。

藤村｜なるほど。今の山崎さんの「ユニセフと国交省をつなげる」というプロジェクトと、柳原さんの「無印の瓶とワインのネットで花瓶をつくる」という作品は、デザインの姿勢としてとても似ているところがありますね。順番に伺ってきましたが、ラストバッターの山崎さんの提出された問題がきれいに柳原さんに舞い戻りました（笑）。

–

–

デザインの「根拠」を求めて

–

藤村｜お話をうかがっていてもう一つ思い出したのは、以前大江匡さんにインタビューしたとき[「プロジェクトの上流と下流をデザインせよ」『建築雑誌』2008年6月号所収]、大江さんが強調されていたのは、「デザインには上流と下流があって、上流と下流の両方をデザインしたい」ということです。デザインという職能が、依頼に対して設計図をまとめるだけではなく、そもそもなんのソリューションが必要なのかをコンサルティングすることと、それを作った後でどうマネジメントするのかということを建築設計事務所がやらなければならない、人任せにしてはいけないというお話でした。

山崎｜すごく共感しますね。その大江匡さんという人を今度紹介してください（笑）。

香川｜以前京都のプロダクトデザイナーの石川新一さんという人から聞いた話ですが、発展途上国で頭の上に水瓶を載せて水を運ばなきゃならなきゃいけない子供のために「転がして運べる水筒」を作ったということが話題になっているそうです。なぜかというと、そこにデザインという分野がやるべき仕事が残されているからです。

山崎｜香川さんのお話に、なるほどと思う気持ちと、違うと思った部分がある。なぜなら、女の子が水を運ぶために学校へ行く時間がつくれない、という状況は変わっていないんです。デザイナーが丸い水筒をデザインしたことは一つの大きな価値だと思います。でも、そこで思考を停止させることはもったいない。その女の子が水を運ばなくて良い世界、学校で学びたいことが学べるような世界を作るにはどうすればいいのかということにも踏み込んでほしい。

藤村｜まさに「上流と下流をデザインする」というお話ですね。

山崎泰寛｜デザインの「上流」と「下流」のどちらもデザインするという点で柳原さんと山崎亮さんが似ているというのは面白いのですが、どう違うのかという点を、おふたりに伺ってみたい。

柳原｜山崎亮さんの言葉はほとんど腑に落ちるんですが、あえて山崎さんに伺うとすれば、なぜ「公共」という領域だけで仕事をされているのか。震災復興の問題を考えると、ただ物理的に震災前の元の状態に戻ることを「復興」と呼べるのか。公共のお金を投入して「復興」したつもりが、次の年にはまったく継続されていないということもある。僕は100年後、「輪島」という町が継続して生活できている状況が本当の意味での「復興」だと思ったんです。だから、「輪島プロジェクト」では公共のお金に頼らずに、輪島塗だけがフィーチャーされていたところに、輪島塗とは関係ない市民を巻き込む仕組みをデザインのプロセスで作って、経済活動を回せるようにして、100年後も生活できる、継続していける、という状況をデザインしたいと思いました。

山崎｜「公共」が無駄なことをしているから民間から始めるという柳原さんの姿勢はいいと思いますが、「公共」が無駄なことをしているのなら、それを有効なことに変えればいい。それも一つの戦略です。

藤村｜山崎さんの最初のプレゼンで、「公共の仕事が減っているなか、建築家双六、デザイナー双六のうえで住宅を一生懸命作っても、引っ張り上げてくれる『公共』がない」という指摘がありました。デザイナーにデザインをさせる社会的な根拠がかつては「公共性」だったわけですが、今、それがないという状況で、デザインの根拠をどこに見つければいいのか、という問題を柳原さんと山崎さんは異なるアプローチで見出しているわけですね。この問題についても、対極に見えるふたりがきれいに繋がってしまいました（笑）。

–

2008年7月10日 神戸芸術工科大学
セレンディップギャラリー・カフェにて

–

本討議はイベント「若手建築家のアジェンダ」[主催：TEAM ROUNDABOUT＋アキレス 協力：神戸芸術工科大学環境・建築デザイン学科]にて収録されました。

PROFILE → P.16

SYMPOSIUM 02 2008.9.19 at HIROSHIMA 若手建築家のアジェンダ＠広島

THE AGENDA FOR NEXT GENERATION 2

建築の前提を信じること

小川文象＋石川誠＋土井一秀＋谷尻誠｜コメンテータ＝満田衛資｜モデレータ＝藤村龍至

本イベントは「広島らしい、水辺の気持ちいい場所で」という谷尻誠さんの発案で、原爆ドームのすぐそば、元安橋のたもとにあるオープンカフェで開催された。通行人が足を止め、集まった観客が広場に人だかりをつくるような熱気にあふれる会場で、熱い討議が交わされた。

破壊し、構築する

小川文象

–

常にゼロに近い状態からつくっていきたい。コンセプトから作り上げられる形態だとか、コンセプトで説明できるものではなく、コンセプトと設計のイメージを割り切って、下から湧き出てくるコンセプトと上から降ってくるイメージから設計しています。

1.「Bio Structure House」
新建築住宅設計競技にて2等案。安藤忠雄とリチャード・ロジャースが審査員で「サステイナブル」がテーマ。建築と地球の関係を再構築する。地球の上に建築がのっているというイメージで。

2.「Absolute Arrows」
広島市の公園トイレの実施コンペで最優秀案。いろいろな公園で建設される予定。都市のインフラのような建築を通して市民にとっての都市空間の基軸がつくれないかと考えた。全部のトイレの屋根が北を指している。

3.「スケルトンハウス」
「SDレビュー 2008」入選案。ガラスのダブルスキン。透明度の形式を再構築することで、自分では予期していないようなことが現象する空間をつくっていきたい。

–

藤村｜どのプロジェクトにおいても、対「地球」、対「都市基盤」、対「空間」という、一見破壊不可能なような大きなものを相手にしていると思います。基本的に小川さんが「破壊構築」しようとする対象はすべて「目に見えるもの」なんですが、「目に見えないもの」の領域、例えば情報環境、経済状況というような、非視覚的な権力に対してどうアプローチしますか。

小川｜破壊したいのは姿勢の問題ですね。もっと砕いて言えば、方法、形式、モジュールなど、具体的に建築を考える手前で考えていきたいなと思っています。その意味では、「見えるもの」も「見えないもの」も問題ではなく、形式がつくりうるものであれば何でも対象にできると思っています。

–

風土が可能にする住宅の形式

石川誠

–

1.「毎週住宅をつくる会」
ここでは、「屋根」「階段」など簡単なテーマを設定し、毎週住宅を設計した。家の中のいろんなものを細分化して、新しい部屋名を考える。部屋名という固定観念から開放された。

2.「作品名」
高知県の住宅プロジェクト。部屋名を決めず、何となく過ごせる場所をつくる。楽しい関係が生まれる部屋名が生まれるといい。

–

藤村｜設計作業する前のリサーチ、施主とのセッションが美しくプレゼンされていました。あの住宅をあの場所に建てる固有性をどう考えているのでしょうか。

石川｜高知は基本的に温暖な気候です。冬はそれなりに寒いのですが、あの場所の風土が可能にしている住宅だと思います。図面を描き終わった時に、敷地近辺に建っている農家の形式にすごく似ていると思ったんです。

藤村｜「農家に似ている」と感じられたのは、農家的な空間の特徴に抽象的な関係性を見たということだと思います。ローカルな住宅の形式を批判的に再構成するという立場は、オーセンティックな意味での地域主義的ですね。

–

風景の中から空間を発掘する

土井一秀

–

森の中のプロジェクトを2つ。

1.「AUBERGE H」
「SDレビュー 2008」入選案。20数年間耕作放棄された土地を再生させながら、一部をレストランに。できれば1泊してゆったりするような施設。吊り橋のような、ふわっとした架構の屋根をかけ、ハンモックのような最小限の空間をつくる。谷状の空間が1つの公園のように見えてくるように、建物をつくることで風景に別の意味を与えたい。

2.「STONE TERRACE」
農家の若夫婦のための住宅。棚田の連続となるように、簡単な屋根を架ける。どこまでが風景で、どこまでが建物かよく分からないような、風景と建築が一体化したものを考えている。

–

藤村｜建物をつくることによって、ある環境のまとまりみたいなものを発見する、アフォーダンス的に環境を再構成するという方法論の一貫性を感じました。美しい風景を最大限肯定しようとする姿勢が感じられましたが、同時に広島にもロバート・ヴェンチューリが発見したようなアグリー（醜い）な風景もあります。そのような郊外的な風景に対してはどのようにアプローチしますか。

土井｜恵まれた敷地に建築が建つ時には、自分の責任として、伸びやかで、気持ちよくつくることが一番大事なことですね。雑然とした場所に住んでいる人が、僕の設計したような住宅をみた時に、こういうライフスタイルがいいんじゃないかと思えるような、力強い気持ちいい空間を提示することが、郊外について考えることよりも本当は重要じゃないかなと思っています。

–

初めて考えるときのように

谷尻誠

–

『初めて考えるときのように』という本が好き。用途よりも先に建築があるべきなんじゃないか。いつも、「折り紙と建築」「ブランコと構造」というように、日常的なもののなかに、建築的な要素があるんじゃないかと考えて設計しています。

1.「九州で進行中の住宅プロジェクト」
部屋を建物に置き換えることによって建物どうしの間が街路のような空間になることで、もっと使われるナカニワになるような住宅を考えて設計しています。

2.「名古屋で進行中の住宅プロジェクト」
庭のための部屋、内部のものが庭に浸食していくことで中と外の関係がより密接になる住宅が出来るのでは。「初めてである」ということを魅力に変えられるような設計、かたちを設計する前に考え方を設計するようにしています。

–

藤村｜「初めて設計する」という姿勢は、建築を取り巻くいろいろな条件を一旦リセットして、還元的に思考する設計論であると感じました。土地の固有性についてはどうみていらっしゃるのでしょうか。

谷尻｜1つ意識しているのは、建築で広島のことを伝えることよりも、建築のことを社会に伝えるということを一貫して考えています。今回こういうイベントを開催しているのも、広島で沢山の人が集まってくれる状況でいかに建築のことを世の中に伝えるか、という問題意識の方が強いんです。

–

ローカリティについては、あまり考えない

–

藤村｜今日は、私が東京から来て広島の建築家に質問するという状況で、意図的に広島のローカリティは何か、ということを聞き出そうとしているんですが、それが引き出せずに困っている状況であります（笑）。「広島だから広島らしいものを提案する」建築家像というのは、ある種の幻想なんですが、そのことは地域主義というのが容易に成立しないということの証左かも知れません。それはいったいなぜか。まず、小川さんに伺いたいのですが、なぜ抽象的な普遍性を指向するんですか。

小川｜建築をつくる際にはいろんな要素があって、そこで場所の固有性みたいなものを解いていかないといけないとは思っています。だから、時代の流行みたいなものは、非常に信じ難い。かたちを作ることは嫌いなわけではないのですが、かたちは現象を生むための装置・手法として存在させていきたい。

SYMPOSIUM 03 2009.1.31 at INAX:GINZA, TOKYO / LIVE ROUNDABOUT JOURNAL 2009 手の内側@東京 [INAX:GINZA]

INSIDE THE PROCESS 1[1]

アーキテクチャとは何か!?

成瀬友梨＋猪熊純＋乾久美子＋mosaki＋柳原照弘＋寶神尚史＋dot architects＋勝矢武之＋山崎亮＋原田真宏＋長坂常＋石上純也＋藤本壮介

モデレータ=倉方俊輔｜コメンテータ=南後由和＋濱野智史｜進行=藤村龍至

2008年1月に行われたイベントの第2弾である。前回は「愛と力の関係」と題し、力なき愛(島宇宙=表層)と愛なき力(工学=深層)が引き裂かれた現代社会の状況を論じたが、今回は「手の内側」と題して「愛」と「力」をブリッジする設計者の方法論を議論しようとした。コメンテータに濱野智史さんを迎え、「アーキテクチャ」という言葉を導入した前半部の議論は「ユーザーをクリエイティブにする環境を設計できる可能性」と「人々のふるまいを知らず知らずのうちにネガティブにコントロールしてしまうリスク」の間で「デザイナーの倫理観」が問われる流れとなったが、本来は「建築」を意味する「アーキテクチャ」というキーワードが先祖帰りを果たしたという意味で興味深いディスカッションとなった。

–

「ユーザーをクリエイティブにする」

–

濱野｜私が『アーキテクチャの生態系』という本で使っている「アーキテクチャ」という言葉は、普通は「建築」という意味なんですが、ローレンス・レッシグという法学者は『CODE』という本のなかで、「人々の行動を無意識のうちにコントロールする仕組み」という意味で使っています。レッシグは社会には4つの規制の方法があると指摘しました。ひとつ目は「規範」。こういう場所ではこういうことはしちゃだめだよ、みたいな「お約束」みたいなもので社会はできている。2つ目は「法律」。「規範」と似ていますけれども、明文化されていて書かれているものですね。3つ目は「市場」。お金の動きも人の動きを左右するからです。そして、4つ目めが「建築」つまり「アーキテクチャ」ですね。簡単に言うと壁が立っていたらそこから先に人は行けない。物理的な力で人々の行動を制御する。それが「アーキテクチャ」であるというわけです。

背景として、当時インターネット上でMP3ファイルを簡単にコピーできる仕組みが広がって、すごく簡単にCDがコピーできてしまう状況がありました。そのときに、それはまずい、と考えたレコード会社の人たちは、MP3を簡単にコピーできないようなソフトウェアとか、「CCCD(コピー・コントロールCD)」といってCDがパソコンで読みだせないような仕組みを作って、簡単にいえばMP3をネット上でやり取りするという自由そのものをプログラムのレベルで制限するということを始めた。「アーキテクチャ」という言葉は、そうした企業側の動きを批判するためにつくられたんですね。

こうした議論の流れを受けて、私は『アーキテクチャの生態系』という著書の中で、「2ちゃんねる」や「mixi」、「ニコニコ動画」といったウェブサービスに関するサーベイを行ったのですが、そこにはユーザーを自発的に振る舞わせるための仕組みがたくさん出てきている状況があり、必ずしもそれが批判の対象になるだけではなく、ポジティブに捉えられる面もあるのではないか、という議論を展開しました。

そのような意味での「アーキテクチャ」、つまり「人の自発的な行動を誘発する」という観点から見て面白いなと思う作品が、今日いくつかありましたのでコメントしたいと思います。

まず成瀬友梨さん、猪熊純さんの「ひとやの森」について。インテリアに樹木のようなストラクチャーがあって持ち物を掛けたくなるように作られている。あれはまさにレッシグ的な意味での「アーキテクチャ」ですね。発表のなかで猪熊さんが「インタラクティブな風景をつくりたい」とおっしゃっていたんですが、僕も「ユーザーをクリエイティブにする」という意味で、インタラクティブな環境に関心を持っています。「ニコニコ動画」というサービスも、基本的にはただの動画共有サイトですが、ネタ動画やコメントをどんどん書き加えていくことで、ユーザーがちょっとしたクリエイティビティを発揮するような仕掛けになっているからです。

ちなみに、今言った「ユーザーをクリエイティブにする」というのは、任天堂の宮元茂さんという方の言葉です。ゲームを作るポイントは、だんだんゲームをやっているプレイヤーが「今、俺すげえうまくなっているじゃん」と思えるような仕掛けを作ることにあると宮本さんは言います。そうでないと、ただの脊髄反射みたいなゲームになってしまって面白くないからだと言うんですね。

–

「エロサイト型」と「文化祭型」

–

濱野｜今言った「ユーザー・クリエイティブ」という意味でのアーキテクチャとしては、乾久美子さんの「浅草観光文化センターコンペ案」が挙げられます。ぱっと見の印象が、こんな場で非常にKYな発言なんですけど、ウェブサイトでいうところの「エロサイト」みたいだな、と(笑)。やたらと広告バナーがピカピカしている感じですね。もちろん、これはいい意味でなんですが、エロサイトというのは視線や導線の錯乱が起きるように作られたアーキテクチャなんですね。わざと目的であるところのエロ動画は奥のほうに隠しておく。ユーザーはとにかく無料で動画を見たいから頑張って探すわけです。でも、サイトの設計者側はなるべく広告費を稼ぎたいので、騙しリンクとかを張り巡らして、目的の動画はよくわからないところに隠しておく。乾さんの作品も、同様に内部が迷路的に設計されていて、だからその中でユーザーはどんな光景が広がっているのかを探索しようとする。そういう行動が誘発される設計になっているわけです。

もうひとつ、すごく面白かったのは、柳原さんの美容室「LiM」の話ですね。稼ぎ頭には個室を与えて、個々の独自性を発揮できるような箱を作り、若手には路地みたいな開放的な形にしておいて、服を展示するスペースを作ると。すると「せっかく服を展示したんだからUnited Arrowsとコラボしなきゃ」という感じになって、そのうち店の人たちで写真集をつくって、そうすると団結感が生まれて店全体がクリエイティブな雰囲気になる。美容師の店舗へのロイヤリティも高くなるので、顧客も確保できる。その一連の流れは非常に面白い。いわば、従業員が勝手に文化祭を始めるようなアーキテクチャとして店舗自体がデザインされているわけですね。

以上の3つが私の考えでは、特にユーザーをクリエイティブにするアーキテクチャとして特に興味深いという印象を持ちました。

藤村｜ありがとうございます。濱野先生のテンションに若干建築家達はどう対応したらいいかわからないと思われるので少し要約したいと思うんですが、要するに「アーキテクチャ」には、「エロサイト型」と「文化祭型」があるわけですね(笑)。

濱野｜いや、決してその2つだけというわけではないんですが(笑)。

倉方｜柳原さんの美容室「LiM」の話が出ていましたが、本人としてはいかがですか。

柳原｜「エロサイト型」の方でなくて良かったです(笑)。先ほど「文化祭型」と言われてしまいましたが、与えられたものは美容室という仕事でも、設計以上のものが提案できるかということを一つの素材として考えているんで、「イベント型」という言葉は当てはまるかなとは思います。そういう意味で、山崎亮さんの取り組みには共通点が多いと思っています。

–

「ワンテーブル7人まで」というアーキテクチャ

–

倉方｜「有形/無形」の違いはあるでしょうが、山崎さんは「アーキテクチャ」の議論をどう捉えていますか。

山崎｜「アーキテクチャ」という言葉をそんなふうに使えるとは知りませんでした。すごくいい言葉を教えてもらったと思いますね。いつも役所とか住民の人たちと話し合いばかりしているので、自分のやっている仕事を説明するとき、「ランドスケープ・デザイナー」というと半分ウソなんじゃないかという気がしていましたが、「アーキテクチャ」という言葉が、いわゆる物理的な建築を建てること以外にも使える広さを持っているとすると、自分のやっていることにすごく近くなるんじゃないかなと思いますね。

藤村｜具体的に、どのような説明になるのでしょうか。

山崎｜この分野では「ファシリテーション」と呼びますが、住民参加みたいなことをやるとき、話の仕方が非常に巧妙にデザインされていないと、議論がどんどん散漫になっちゃうんですよね。クリストファー・アレグザンダーは「ワンテーブル7人まで」と言っていますが、発言できない人をなくし、喋りすぎる人を止めやすい人数を考えると、物理的に「7人」というボーダーが見えて来るわけです。

藤村｜ファシリテーションについての我々のイメージは「無形なもの」かも知れません。でもその「7人」という設定には具体的なスケールやかたちの問題も入って来るし、その意味で有形だし物理的ですよね。

山崎｜それが物理的かどうかという話もあるし、その自発性を促す、クリエイティブな環境をつくる、という意味でもそうですね。

藤村｜その「7人」みたいなファシリテーションの条件を分析して設計するのが「アーキテクチャ」のデザイナーの役割ですよね。それが物理的なスケールやかたちの問題を伴って来るとなると、伝統的な意味での「建築家」の出番にも繋がって来ると思うんです。ここで勝矢さん、「乃村工藝本社」のプロジェクトでユーザーのクリエイティブなコミュニケーションを誘発するためにどのような仕掛けを設計されたのか、話して頂けますか。

勝矢｜昔だと「共同体」と言えたのですが、今はみんながばらばらにネットワーク状に結びついている時代なので、大きな組織が機能するためにどんな建築のあり方があるのか、ずいぶん考えさせられました。働き方が多様化している現代では、会社が何をつくっているかじゃなくてどんなチームをつくっているかが大事で、そのシステムに対応して建築を設計する必要がある。それは先ほどの山崎さんの話に近いんじゃないかと思うんです。

藤村｜外周部の吹き抜けに設置された打ち合わせスペースは気持ちがいいのでいろいろなチームが集まり、さらにいろいろなチームがいると互いに刺激になるので打ち合わせが活性化する、という心理的な効果が計算されているわけですよね。

勝矢｜そうですね。実際に個人の作業スペースではパソコンを見て携帯で電話をして、というように使われているので、そうでない場所は自然と人が出てきやすくしてコミュニケーションしたり、リラックスできるようにコントロールはしています。すごく冷酷な言い方をすれば、デザイナーがユーザーの快・不快の感情をコントロールしている状態です。

倉方｜そう聞くと、人を動物として見て操作しているような印象に捉えられてしまうかも知れないですけど、そこにはフックがあって、それによって人が集まり、生産的なコミュニケーションが誘発されるきっかけが与えられるわけですね。濱野さんからも「2ちゃんねる」のスレッドが1000で終わるからこそまとめスレが生まれたり、常連がのさばらないで流動性が生まれるという話がありました。

–

「意図せざるもの」を「意図的に」設計することの難しさ

–

倉方｜藤本壮介さんは濱野さんの「アーキテクチャ」の議論をどのように聞きましたか。

藤本｜「人々の行動を誘発する」とか、「何かが起こるような空間を作りたい」というのはすごく共感できるんです。ただ、どうやって僕らが「意図せざるもの」を意図的に作るか、というのは結構大きな問題で、こちらに座っているのはほとんど全員建築家ですから、何かを僕らが作らなくてはならない。でも、作った瞬間に人々を不幸にするという可能性も常に持っている時に建築の問題をどう語ればいいのかっていうのは、僕は実はよく分からないんですよ。石上さんどうですか(一同笑)。

石上｜自分が意図的に全てを作り出そうとした時に、どうしても考え方に破綻が起こるような気もしているから、確かにそういう視点を持つことは大事だとは思うんだけど、でもやっぱり、僕自身は具体的に建築がどうなっていくかという可能性を考えたいのだと思います。

寶神｜人のいる場所をどうやって作るかと考えるときに、「何をしてはいけないか」という禁じ手を積み上げるんじゃなくて、「新しい使い方を考える」というふうに何かを生もうとしている限りは、建築はすごくポジティブだと思うんですよ。人と建築の関わり方の可能性について正面からぶつかる姿勢は建築家としてすごくありだな、と思います。

山崎｜ユーザーに空間の豊かな体験や幸せを手にして欲しいと願うのは、「必ずモノを作らないと達成しない事なのか」について考える僕のような立場でも同じです。僕が「アーキテクチャ」という言葉を教えてもらってすごく清々しかったのは、ユーザーの行動を制御するだけじゃなくて、助長することも含めて方向付けすることを語る言葉を見つけたからです。

藤村｜「アーキテクチャ」という言葉を導入すると、建築家だけではなくてランドスケープの山崎さんやプロダクトの柳原さんなど、分野の違うデザイナーも同じ問いのもとに並んで議論することができます。そこで共有している問いは、先ほど藤本さんもおっしゃったように、「デザイナーがクリエイティブな状況を目指していても、無意識のうちにユーザーの行為を規制するように『アーキテクチャ』がネガティブに働いてしまうリスク」についてです。デザイナーは目をそらしがちだけれども、社会学などでしばしば指摘されている問題です。

濱野｜今アクチュアルな問題としては「小学校に携帯を持ち込めるか」みたいな状況ですよね。本当は携帯なんか使わなくても楽しい学校生活を送りましょう、とか、学校のなかでは使わないようにしましょう、と言えばすむわけですが、現実には何らかのかたちで技術的にコントロールしようという話になるわけです。こういう問題に対して建築家の皆さんがどう反応していくのか、個人的には関心ありますね。

質問者｜2年ぐらい前まで大学院の法学部研究科で歴史を勉強していました。公園のベンチに寝られないようにする手すりがありますよね。あれも広い意味で言ったら建築家の方が作る法律のようなものなんだと思うんです。ああいう力について建築家の方々はどういうふうに考えておられるのか。

藤本｜人間って結構たくましい生きものだなと思っていて、どんなに使いにくい家でも暮らし始めると何か自分なりの変な生活のスタイルを編み出して住んでしまう。僕が設計した住宅もある意味では普通ではなく、それが時として奇妙な不自由さを生み出すわけですが、それが逆にクリエイティビティを喚起することは十分あるだろうと、わりとオプティミスティックに考えているんです。ただそこに無自覚に作っちゃうと本当に悲劇的なことが起こるような気もします。山で遊んでいるときのように、自然のものは不自由でもそこに意図がないので、非常にクリエイティブに遊べるんですが、人間が意図的に作る物があまりにも不自由だと問題だとは思います。ただ、最後に「えいや」と形を与えていかないと建築家の仕事としてはいいも悪いも生まれてこないような気がするんですよね。

倉方｜吉阪隆正の文章を思い出しました。彼が「住居学」をやっていたときは、「住居の使い勝手を調べる事でいい設計が出来る」みたいなことを考えていたんです。その後コルビュジエのもとに行って、ある種の決定というものをしなければいけない、しかもそのことには自覚的であらねばいけない、という事になって、それに言葉で正しく答えようとすると、禅問答のような文章になるしかない。

藤村｜今、倉方さんにまとめていただいたように「アーキテクチャ」の問題について議論していくと、「デザイナーの倫理」の話になりやすいんですね。それはすごく難しい議論なのですが、一旦休憩にして、後半の部で打開策を見つけたいと思います。

–

–

–

–

SYMPOSIUM 03 2009.1.31 at INAX:GINZA, TOKYO / LIVE ROUNDABOUT JOURNAL 2009 手の内側@東京 [INAX:GINZA]

INSIDE THE PROCESS 1²

アーキテクチャを設計する方法

成瀬友梨＋猪熊純＋乾久美子＋mosaki＋柳原照弘＋寶神尚史＋dot architects＋勝矢武之＋山崎亮＋原田真宏＋長坂常＋石上純也＋藤本壮介

モデレータ=倉方俊輔 | コメンテータ=南後由和＋濱野智史 | 進行=藤村龍至

後半部分では「アーキテクチャ」を設計するための具体的な方法論=「手の内側」について討議したが、「ユーザーの知を集合してクリエイティブなアーキテクチャを設計できる可能性」に対し、「建築は結局主体的に設計されなければならない」という建築家の作家主義が浮き彫りとなる結果となった。

–

情報的なプロセスにみる新しい身体性と手の「外側」

–

南後 | 昨年は「愛と力の関係」というのがテーマだったんですね。建築家が「行為を誘発する仕掛け」とか「ユーザーをクリエイティブにする環境」という言葉に込めている思いを仮に「愛」とするなら、それは時には意図せざる形で暴力的な「力」に変わってしまうこともある。その意味では「アーキテクチャ」という言葉を介して昨年と今年がつながっていると思ったんです。

藤村 | その通りですね。

南後 | 今回の前提として、「なぜ情報と建築の関係を議論しないといけないのか」ということを確認しておいた方がよいと思うんです。それは、インターネットや携帯電話によって、容易に世界を同時かつ選択的に経験できる身体感覚が生まれたとすると、建築家の具体的な方法論にも何らかの変容が起きているに違いないということですよね。そのひとつとして、情報を並列的かつ身体的に扱える建築家が出てきている。

典型的な例が、dot architectsの皆さんの「超並列」というコンセプトで、模型やディテールや図面などを、メディアの属性や境界を超えて同時に並列的に扱っていくというものだと思うんですね。Apple Storeでの議論[「建築のコンピュータライゼーションを考える」2007年6月]でも指摘させて頂いたのですが、石上純也さんの方法論も、CADを自分の手の延長で自在に動かせるという身体性を帯びていますし、原田真宏さんの話でも「触知性」を埋め込んだプロセスとして方法論を考えられています。今日の一連の発表で情報の並列的なプロセスに建築家の身体性が折り畳まれているということが見えてきたなと思っています。

一方で今日は「手の内側」というテーマが与えられていますけれども、建築家の具体的な方法論の話のほかに「外側」の話が結構ありました。例えば柳原照弘さんの美容室の話は、美容師の人たちの「徒弟制」のような慣習やビジネスモデルまでもが編集の対象とされている。そういうものを建築の操作の対象として「手の内側」にいかに取り込むことができるかという点では、批判的工学主義の話にもつながってくると思いました。

–

方法論としてのプロセス

–

藤村 | 南後さんのコメントで言及があったように、dot architectsの皆さんが実践されているという「家成さんは模型、大東さんはディテール、赤代さんはプラン」と分担して設計するという方法論は、かなり固有の設計スタイルだと思うんですが、そこにどういう可能性をみているのか、お話頂けますか。

家成 | 僕はずっとなぜ「プロセス」についてこんなにも取り沙汰されるのか、不思議だったんですが、「集合知」という言葉を聞いてなんとなく腑に落ちたんです。

藤村 | なるほど。寶神さんはいかがですか。説明のなかに「ルール」という言葉がよく出てきた印象があります。

寶神 | 作るときのきっかけとして、ルールはもちろん作っています。ただそれはあくまでもきっかけとして使っているだけで、結局出来たものを並べてみて、こういうことだったんだと次の肥やしにするために言語化している感じもあります。

原田 | どのようなプロセスがふさわしいかは、条件によっていろいろあるんじゃないかと思っています。例えば、コンペのときと、施主がいて打ち合わせをしながら進めて行くときでは説明の仕方が違うと思うんですよ。コンペではプロセスというよりも、条件をいかにクリアしているか、つまり、同時に魅力をどれだけ並べられるか、だと思いますが、普通のプロジェクトでは、時間の経過の中で1発目では通らなかった案が5, 6発目で通ったりするので、そういう意味ではプロセスも重要だと思っているんです。

藤村 | プロセスを積み重ねるのは、結果をより豊かにするためなんですよね。それは「結果論としてのプロセス」に留まるものではなく、「方法論としてのプロセス」だと思うんです。石上さんはプロセスのなかに主題を発見していくタイプの建築家だという印象を持っているんですが、プロセスをどのように見ていますか。

石上 | 僕はプロセスと最終的な作品をあんまり分けて考えたくないと思っています。作品のなかに方法論を見出すこともあるし、プロセス自体にある作品性を見出すこともあります。

南後 | 石上さんはよく「雲のような」「林のような」という比喩を用いられますが、それを成立させる秩序をどう考えておられるのか。また、前半部分で藤本さんも言われていたように、「計算不可能なもの」を許容するシステムを設計し得るか、という問題は難しいと思うんですが、そういう動的な、複雑性とか多様性を成立させる建築の原理として、新たな出来事を許容するバッファーゾーンとしての「素材の許容力」など、時間軸が内包されたモノの次元も考えていく必要があると思います。

藤村 | 「素材の許容力」とは何でしょう。

倉方 | 南後さんが聞いているのは恐らく、藤村さんが「設計のログをとる」と説明するときに、ログに入らない物質性をどうしても切り捨てざるをえないことになるじゃないか、ということだと思います。

–

集団で「得体の知れないもの」を設計できるか

–

倉方 | 「形」と「プロセス」は、鶏と卵のような関係なんでしょうね。プロセスのない形は作れないし、つくってしまった形を逆探知してそこから別のプロセスを発見する、という作業が当然起こるわけです。その「プロセスを公開する」という方法論が、「集合知」に繋がってそれが良い建築、正しい建築になるっていう観点が実は問題だと思います。要するに「形」というのは出来てしまったら、その実際の「プロセス」を説明する事にはならない。それって要するに施主や関係者とかが納得するとかそういうことだけであって、クレームの少ない建築にはなるかもしれないけど、良い建築になっているとは必ずしもは言えないんじゃないか。

乾 | 2004年に『新建築』の月評をやっていた時、住民参加型のプロジェクトがすごく沢山掲載されていました。そこでは、いかに住民の了解を得たか、そしてどんなに正しい建築をつくったか、ということを誇らしげに書いてある作品が多かったんですが、建築としてはあまり面白くなかったんです。そのなかで、読んでいて救われた気持ちになったのが、阿部仁史さんの「苓北町民ホール」でした。住民参加型の建築なのに、できているものが大変に不可解なものだったんです。色も不思議だし、形態も不可解だし、かなり艶かしい形態を持つ建築だったんですね。それを見た時、「集合知」というものは面白くなることが難しいけれど、このように得体の知れないものになったときには、何か説得力があるものになるのだな、と思いました。

勝矢 | プロセスを共有する事で新しいものが入り込むシステムを作るのはすごく良い事だと思います。例えばdot architectsの皆さんがやられていることは、やられている作業が違う、さらに持っている時間軸も違う、そうすると出てくるものが少しずつ違ってくる。それが重ね合わされて、ものができていく。プロセスを共有する事によってたった一人がやることができない何かできるようなシステムが設計できたら、それは一つの価値だと思います。一方で、他人を納得させるためだけのプロセスの公開という事であれば、それはもちろん政治的には良い事だと思うんですが、それが良い建築かどうか、人を幸せにできるかどうかは保証してくれないんじゃないかと思います。

倉方 | 藤村さん、どうですかね。乾さんと勝矢さんがおっしゃることはまさにその通りだと思うんですけれども。

藤村 | 基本的に私は乾さん、勝矢さんと同じことを説明しているつもりなんですよ。

倉方 | だからその説明の仕方がいけない。だから東浩紀さんみたいな建築リテラシーのない人に「ブログと一緒」って言われちゃうんですよ。「BUILDING K」はものすごく「得体の知れない」ものじゃないですか。だからそれは、やっぱり設計のプロセスで、いろんな要素がすくい出されて、それを「えいや」と藤村さん個人がつなぎとめているからであって、そう説明すればいいんですよ。

濱野 | ウェブ上の「集合知」をめぐっては、「みんなの意見を集めれば結構正しい」みたいな言われ方がよくされます。しかし、それは基本的に情報収集や意思決定の手段としてであって、クリエイションの手段として正しいとは限らない。特に主観的な評価が入りやすいものの生産については、集合知はうまく働かない。ですからウェブ上の「集合知」的システムをそのまま建築に援用するのは難しい面もあると思います。

倉方 | 「集合知」というのは一般的に情報社会論の文脈で使われる単語なので、今みたいな誤読はしょうがないでしょう。

–

方法論を語る建築家の「姿」を見せる

–

藤村 | えー、色々藤村批判も出てきたところで(会場笑)、そろそろ会場の皆さんにマイクを回していきましょう。

田中[mosaki] | その前に一言いいですか。今日は建築を作るプロセスの話を中心にしていたけども、建築を作る人じゃない人には関係ないじゃない。「いいプロセス」とか言っているけど、本当にいい建築は結果的にみんなが自分の建築だと思えることだと思う。だから私は立場上そういう環境を応援したいと思っているんだけど。

藤村 | そういうふうにデザイナーの外に立って話すのはちょっとずるい。今日mosakiのおふたりに、この建築家ばっかり並んでいるイベントに観客としてではなく、プレゼンテーターと来てもらったことの意味は、2人がお仕事でやられていることも「デザイン」なんだ、と考えて欲しいからなんです。

田中 | こういうところで私が作るものの話をしてもあんまり意味がないかなと思って。

藤村 | そんなことはないですよ。大いに語って欲しいと思っていますけど。

田中 | ふーん。ありがとう。

藤村 | このイベントではデザイナーがただ作品レクチャーをするのではなくて、柳原君や山崎さんがよく言うように「デザインする状況をどうデザインするか」について皆でよく考えたいと思っています。だからmosakiのようなジャーナリストや、今日ここに来て下さっているメディア関係者の方々にも、僕らと一緒にデザインを取り巻く状況について考えて欲しいと思っているんです。

田中 | 「同潤会青山アパート」が壊されるときに、まったく自分のものでもない、自分の財産でもないものに対して一般の人が一生懸命になっていたの。そういうのを見てきた経験があるから、建築家の皆さんには100年後に自分の作品について一般の人が「やばい！ 壊れる!」って一生懸命になれるような状況を作ってもらいたいと私は思っているんだよね。

倉方 | 例えば冷静なことを言っている人だって、「自分の敷地が削られる」ということになったら、ものすごい本音の意見が出るじゃないですか。「編集」と呼べるのは、そんな状況を作り出す作業ではないですか。その意味で「編集」という仕事に関わっているmosakiの具体的な方法論を聞きたいということが、さっきの藤村さんの意見なんですよ。

原田 | 方法論は論理性があるということではなくて、その方法論を生み出そうとしている建築家の「姿」を表現する事で普遍性ともなりうる共感が生まれるんじゃないかなと思っています。もしかすると「私はここにいて建築をつくります」と表明することが悪いものになってしまうかもしれない。けれども、そのことを認めることが重要だろうなと思います。

–

効率性にこだわるITエンジニア、作家性にこだわる建築家

–

質問者 | 「新しい」「新しくない」とか「気持ちいい」「気持ち悪い」という話は、あくまでも主観的な「解釈」の話ですよね。それが今のネットワーク環境とか、様々な技術が革新されている状況で、ものを作る側の人間達が「解釈」の議論に終始していて、意味があるのかなと思いました。

藤村 | 恐らく建築関係の方ではないと思いますが、異分野の方から「建築家の議論は私的な感覚に依ってばかりじゃないか」とお叱りを受けるのはごもっともだと思います。私にもそういう問題意識があるので、こういう場を設けて、「アーキテクチャ」という言葉を紹介することで、建築家の職能の前提について問いかける場を作るという試みをしているわけです。

質問者 | 藤村さんが今こういう場を作っている事にはとても意義を感じるんですけども、建築家の皆さんは自分の解釈の話しかしないじゃないですか。

藤村 | 今日はそう見えたかも知れないですけれど、同世代の建築家が一同に会すること自体、機会が少ないんだからすぐに問題意識を共有できないのは仕方がないと思っています。でも、この議論をきっかけにして、次は違うことを考えるようになるかも知れない。だから僕たちは、同じテーマについて、同じ世代のメンバーと何度も議論も繰り返すという方法を採ろうとしています。1度に全ての問題意識を共有するのは難しくても、何度も繰り返していくと次第に共有されてきて、そう遠くない未来に、この世代の「集合知」と呼べるものが生成してくると思うんですよ。

濱野さんは今日どう思われましたか。他の領域から参加してみて、建築家の議論の特徴みたいなものを含めて総括的にコメント頂けますか。

濱野 | 後半部分で建築家の皆さんの間から「藤村、俺たちに方法論の議論押し付けんなや」みたいな攻撃が起きていたことがすごく面白かった。私がいるITの領域だと、基本的に「楽な方法はないの」という議論しかない。「効率性」ばかりで基本的に「作家性」は二の次です。たまたま同じ名前のついてしまったIT的な意味での「アーキテクチャ」と「建築」というものが、まったく違うあり方をしていることがよくわかりました。でも、たとえば今日批判された藤村さんの方法論は、ITの世界では「アジャイル開発」と呼ばれるものに非常に近いんですね。だから、特に設計の方法論なんかについては、今後も相互に話し合いできるところもいろいろあると思います。

–

2009年1月31日 INAX:GINZAにて

–

本討議はイベント「LIVE ROUNDABOUT JOURNAL 2009——手の内側」[主催:TEAM ROUNDABOUT 協力:株式会社INAX]にて収録されました。

[制作協力]
鎌谷潤／小林篤昌／坂根みなほ／山道拓人／沼野井諭／小澤拓典／梯誠／里智博／杉野宏樹／塚本晃子／土屋洋亮／奈良知樹／野澤真佑／日高海渡／鈴木春奈／田中浩介／張替安佐子／細谷喬雄／泰永麻希／阿部優子／岩崎桃子／佐藤芙紀／小西佳奈子／袁碩

SYMPOSIUM 04 2009.3.7 at OSAKA 続・手の内側@大阪［INAX the TILE SPACE］

INSIDE THE PROCESS 2

コミュニケーションとかたちの関係

SPACESPACE＋dot architects＋柳原照弘＋山崎亮

モデレータ=藤村龍至＋TEAM ROUNDABOUT PROFILE → P.16

「LRAJ2009」で浮かび上がってきた「アーキテクチャ」にどう関わり、どう設計するか、という問題について、大阪で再び話し合うことにした。「LRAJ2009」に参加して頂いたdot architectsの皆さん、柳原照弘さん、山崎亮さんに加え、数々のコンペ案で公共空間に新鮮な提案を続けているSPACESPACEのおふたり［香川貴範、伊藤立平］に再び加わって頂き、議論を展開した。これまでの蓄積によって議論のフレームが共有されていることもあり、充実した議論となった。私たちTEAM ROUNDABOUTが仕掛ける議論の最新形であり、かつ最も進化形であるといえる。

「コミュニケーションのアーキテクチャ」と「建築のアーキテクチャ」

–

藤村｜今日は「アーキテクチャ型権力」について議論していきたいのですが、論点として、デザイナーと、ユーザーの立場をはっきり分けたいと思います。東浩紀さんのいう「工学化」はデザイナー（=設計者=作り手）の問題であり、「動物化」はユーザー（=使用者=使い手）の問題だと言えると思いますが、「工学化」が進むから「動物化」が進み、「動物化」が進むから「工学化」が進む、というように、両者の関係は相補的です。その関係のなかで私たち建築家は空間の問題をどう考えていったらよいか、話し合っていきたいと思います。最初に山崎亮さんに切り込みたいのですが、山崎さんが「LRAJ2009」で例に挙げられていた「ワンテーブル7人まで」というワークショップの不文律は、コミュニケーションの物理的な条件を規定しているという意味で「アーキテクチャ」のデザインだと思えるんですが、いかがですか

山崎｜そうですね。みんなで「ある課題を解決しよう」と話し合うときに、司会進行役を入れて7人くらいだとみんなの話し合いも進んで満足度も上がるという実感があります。僕は「建てなくてすむようなら建てない」という方法でその場所の課題を解決していきたいと思っていますんで、柱・壁・スラブ等で人々の行為を誘導していくタイプのデザイナーとは違うんですが、ファシリテーションの部分でアーキテクチャのデザインが重要になってきます。

藤村｜「ファシリテーションをどうコントロールするか」というコミュニケーションの問題と、「物理的な床・壁・天井」という人のふるまいに関わる物理的条件の問題とを2つに分け、前者を「コミュニケーションのアーキテクチャ」、後者を「建築のアーキテクチャ」と呼ぶと、前者を問題にする時には建築家/ランドスケープ・デザイナー/デザイナーという職能の分節は一度キャンセルできるのではないかと思っていますが、いかがでしょうか。

山崎｜大学でも「建築を設計するプロセスは、物理的な建築を設計する時だけに使えるものではない力を持っている」という話をよくするんです。解決すべき課題を見つけ出してきて、そこに何らかの「かたち」を与える。その「かたち」は世の中に貢献できるものであれば、フィジカルなものじゃなくてもいいんじゃないか。

藤村｜なるほど。柳原さんは、一見全く別のことをやっているように見えるけれども、クリエイティブな「コミュニケーションのアーキテクチャ」をどうデザインするかという問いは、山崎さんと共有しているのではないかと思いますが、いかがですか。

柳原｜山崎さんの話を聞くと、僕のやっているデザインとすごく似ていて、実はすごくびっくりしています。例えば僕はデザイナーでありながら「デザインをしない」ということも良くあります。「この『かたち』がかっこいいからどうでしょう」という提案は今まで一切したことがない。ただ僕は最後に出す「かたち」に対してはすごく責任感を持っているつもりで、最終的に何らかの「かたち」をつくりたいと思っているので、そこは山崎さんとはちょっと違いますね。

–

ひとつのかたちが複数のコミュニケーションを誘導する!?

–

藤村｜アウトプットが無形でもよしとするか、有形にこだわるか、という違いはありますが、柳原さんのいう「デザインする状況のデザイン」と「デザイン」は、互いに必要としていますよね。その意味では山崎さんの主張と共通する部分があると思いますが、SPACESPACEのおふたりはどうでしょう。

香川｜確かに僕らも床・壁・天井で人々を強制的に誘導する、ということはあまり考えていなくて、何となくそうなったら面白いかなという状況を手助けする、喚起する、というくらいの緩い枠組みを考えていますね。

藤村｜そうですよね。物理的な仕掛けが生み出すコミュニケーションのバリエーションに関しては比較的寛容ですよね。

香川｜きっかけ、くらいのものかもしれないですね。

伊藤｜公共建築はいろんな立場の人がいろんな目的を持って使うものなので、ものすごくたくさんの社会的な要求が重なり合ってくるところだと思うんですよね。僕たちはそこで何かすごく活力のある風景をつくりたい。

松島｜HUMAN SCAPEで面白いのは、トラフィックペイントも、小屋も、サインだけでできているところですね。物理的な壁を建てるというより極めて虚弱な側にあるもので風景をつくりたいというお話のように聞こえますね。

香川｜なかなか鋭い指摘ですね。よく観光地にあるサインは「～するな」という「禁止型」のサインが多いんですけど、ポジティブな「誘導型」のサインをあそこにつくろうという目標が一番最初にありました。当初は、トラフィックペイントだけで提案することも考えました。

藤村｜禁止型のサインと誘導型のそれがクリエイティブに働くか、コントロールとして働くかは、アーキテクチャの二面性として重要な部分だと思います。そのときに、「コミュニケーションのアーキテクチャ」と「建築のアーキテクチャ」の関係について、これまでお話された3組の方はそこまで厳密に定義されてないと思うんです。ある形態が複数のコミュニケーションを生んでも良いとする立場です。dot architectsの皆さんは、そこのところどうなんですか。dotは3人でコミュニケーションしながら設計しているから、デザインの方法論にアーキテクチャの問題が入っているのではないかと思うんですが。

–

コミュニケーションがかたちを誘導する!?

–

家成｜僕らにとって「コミュニケーションのアーキテクチャ」と「建築のアーキテクチャ」はかなりつながっていると思います。1995年に震災があって、廃墟になった街を見たときに、「建築のアーキテクチャ」は一切なかったんです。でもそこからコミュニケーションと建築が一体になって立ち上がる過程を見てきたんです。だからアーキテクチャっていうものは自分たちがタッチできずにそこにあるものではなく、自分たちが作り出せるものであると思っているし、「使う」ことと「作る」ことを連続的に考えたいと思っています。僕たちが「コミュニケーション自体を設計したい」と言うとき、そこに参加する人たちを使うだけのユーザーだとあんまり思いたくない。「ユーザーでもあり作り手でもある」と思うんですね。

藤村｜dot architectsが設計している住宅「NO.00」は、家成さんが模型を作り、大東さんがディティール

INTERVIEW 07

EIZO OKADA_KYOTO

ジャーナリストとデザイナーの関係

岡田栄造

聞き手=藤村龍至＋山崎泰寛＋伊庭野大輔＋藤井亮介＋松島潤平＋刈谷悠三

デザインと社会の関係をテーマに研究を行う岡田栄造さんは、dezain.netをひとりで主宰し、デザインや建築の情報を全国に発信するジャーナリストでもあり、展覧会をディレクションするデザイナーでもある。そのスタンスは、私たちRAJにとって共感する点が多く、いつかお話を伺いたいと思っていた。この日、岡田さんが主宰するイベント「デザインの部屋」に私たちTEAM ROUNDABOUTを呼んでいただくことができ、岡田さんとの対話が実現した。

議論の場は設計したくない!?

–

藤村｜岡田さんの話を伺っていると、われわれの活動の意味がよくわかるという感じがしました。まず［1］80年代の反動で、デザインについて誰も語れなくなってしまったという状況があり、でも［2］デザインと社会の関係を考えるのならば、メディアの状況っていうのも考えなくてはいけないが、［3］ネットを見ると自分語りばかり。そこで［4］ネットのアーキテクチャに注目し、「毎日更新」という形式的なアクションを自らに課して［5］たくさんの人がリンクするための起点を用意して拡大するという戦略をとる。いろんな水準で岡田さんの活動には共感するところがあります。

岡田｜そう言って頂けると嬉しいです。でも私は「議論の場」は設計したくないんだよね。

一同｜（笑）

藤村｜そうすると岡田さんの目的はどういうところにあるんでしょうか。

岡田｜やっぱり自分のメディアを持つということが結構便利なことなんです。たった一人で発信して、それがメディアとしてどれだけパワーを持ちうるか試したかったんです。

藤村｜なるほど。デザイナーや建築家、あるいは政治家等、何かメッセージを伝えたいと思っている人がメディアを持とうとするモチベーションは何となく理解ができるんですが、メディア・デザイナーとしての岡田さんと、別の岡田さんがメディアを確保することのメリットはどういうところにあるのでしょうか。

岡田｜何かを「批評する」ということがデザインの世界で可能だろうか、と考えるとき、淀川長治さんという映画評論家が思い浮かんだんです。褒めるでしょあの人。

藤村｜褒めることしかしないですよね。

岡田｜そう。自分が評価しないものは徹底的に無視するということが批評になっている。それならできるかも、と思ったんです。

藤村｜なるほど。

岡田｜日本的な批評なありかたっていうのがそこにあるような気がしたんです。日本では誰かを「批判する」ということが、すごく良くない方向に向かってしまいがち。その人の作品を批判することと、その人の人間を批判することが限りなく一致してしまうんですよね。僕はそこがすごく危険だなと思って、「批判」によってその人が制作しづらくなってしまう空気を作ってしまうことを避けたいと思ったんです。

藤村｜我々がRAJでやりたいことのひとつは、既存のフレームを掛け直して、古いフレームでは評価されていないものを再評価したり、再解釈することによって今までに無かった議論を引き出すことです。今の建築ジャーナリズムは東京ベースの有名アトリエ出身者に取材が集中しているから、組織に所属する建築家とか、地方をベースにしている同世代の建築家とか、建築家と協働するエンジニアといった人々にフォーカスを当てて、全体を活性化していきたいと思っていますが、岡田さんが淀川長治的に「批評」することには、どういうモチベーションがあるのでしょうか。

岡田｜そうですね、私はすごくそういう意味では未熟なもので、なんだろうな…「掘り起こす」ということで言うと、その人がやっていることからその人が意識もしないようなことを掘り起こしてくるというよりも、みんなが無視している何かを掘り起こしてくるということの方がやりたい。

藤村｜なるほど。

岡田｜もちろん、例えば雑誌に書く時はある人の作品についてその人が考えてないようなレベルで社会との関係を見つけ出す、というようなことはするんだけど、それが何か自分の中では影響力を感じられないんですよ。作家にはなんとなく届くかもしれないけど、自分の中で自分で手ごたえがない。

松島｜拾ったものを繋げて、その道幅を制限したり広くしたりということをやってきたのですね。

岡田｜そうそう、そういうことです。でもdezain.netを今からもう一回始めるかと言われると、始めないと思うんだよね。そういう意味ですごく微妙なんだよね。

藤村｜ちょうど今年10周年を迎えるわけですよね。

岡田｜10年一人で毎日更新し続けたんですよ。偉いでしょ。（笑）

藤村｜すごいです。歴史ですよね。

松島｜だから続いていることが続けている理由なんじゃないですか。天皇制みたいな感じで。

岡田｜そう。自分の中での負けず嫌いというかね。

–

ひとりでメディアを続けることの意味

–

伊庭野｜一人でやっていると今日伺ってびっくりしていたんですけど。

藤村｜え、知らなかったんですか。

一同｜（笑）

伊庭野｜圧倒的に情報を取ってきているから、とてもひとりでやっているとは思えなかったんですけど、実際の仕組みはどうなっているんですか。

岡田｜今はRSS配信がありますが、昔は更新チェックソフトで、更新しているサイトを見つけて、アクセスして、面白い情報かどうかを瞬時に判断して、載せています。

山崎｜1日の更新にかける時間はどれくらいですか。

岡田｜だいたい大学に午前中に行って、1時間から1時間半くらいで更新しています。バッティング練習みたいなものだね。ボールかストライクか瞬時に判断してストライクだったらバーンと打つ。

松島｜10年で選球眼の精度が上がりましたか、それとも選ぶ球の種類が変わりましたか。

岡田｜種類が変わったとは思わなくて、ストライクはストライクでもいろんなストライクが打てるようになったというか。昔は自分の得意な球しか打てなかったんだけど、今はけっこう変な球が来ても、あら、と行ける感じで。

一同｜（笑）

岡田｜ただ建築に関しては自信がないんです。建築に関してはほとんど判断してなくて。ソースが有名かどうかぐらいしか判断していない。

松島｜そういう意味ではちょっとdezain.netに載ることがステータスになるという構造ができちゃっていますね。

岡田｜あ、なるほど。そうですね。

藤村｜例えば我々は今回32組の建築家や研究者の方々にご参加頂いて『1995年以後』というインタビュー集を作りましたが、そこでは「32組」という量そのものには意味はないし、何か特定のイデオロギーを共有している集団というわけでもないんです。だから僕らはこの人たちの主義主張をバックアップします、という立場ではないし、外れているからといって敵対しているということでもない。そういう平面性みたいなことにはこだわっているんです。

岡田｜そうですね。それはわかります。

藤村｜でもそれをなぜやりたいかというと、自分たちが同世代と議論を共有しようとする作業そのものが、自分たちの立場を説明することになると思うからです。磯崎新さんが『建築の解体』を出した時に、自分の同世代の作家をとにかくたくさん連れてきて、それをひたすら紹介しまくることによって自分のマニフェストを作っていったわけですね。そういう感じにちょっと近いかなと。パラダイムがシフトするときにはそういう戦略が有効だと思うんですが、岡田さんが「毎日更新する」という活動が、岡田さんにとってどういう力を持つんでしょうか。

岡田｜dezain.netを始めたときは、自分の視点がまだ定まってないという気持ちもあったんです。ただ、いろいろやっているうちに定まってきたかなという実感が最近はあって。DEROLL［註1］をやるときに、自分が衝動的にやろうとして

淀川長治は「評価しないものは徹底的に無視する」ことが批評になっている。それならできるかも、と思ったんです

を考え、赤代さんがプランを描くというプロセスの結果として、完全に部分の関係だけで全体を定義するという方法論で、かつ個別のディテールは個別に更新されていくので、無限に設計できる、という計画案ですね。「コミュニケーションのアーキテクチャ」が「建築的なアーキテクチャ」を変えているようにも思える。

大東｜僕らの「超並列性」という事務所内のコミュニケーションのアーキテクチャはそのまま設計のアーキテクチャとつながっていて、クライアントと施工者を含めた並列的な関係のなかで、建築がつくられていきます。

赤代｜三人で施主さんの前で並列的に並ぶとなんかこの人いいこと言っているけど、わからんことも言っているよねという気持ちも同時に起こっているのではないかと思っています。それが建築に幅を持たせていくと考えています。

藤村｜ユーザーとデザイナーが一体で、無限に更新を続けていくというデザイン観はwebの世界でよく言われていることですが、dot architectsの皆さんはそれを建築で実践しようとしています。ただひとつ論点としては、本当にそれがフィジカルな建築を設計するシステムとして成立するのかということ。Webの更新は可能でも、建築は更新するためのコストが大きいが故にそれがなかなか起こりにくいのではないかと思うんですが、いかがですか。

家成｜おっしゃるとおりでコストも多少はかかると思うんですね。カプセルごと交換することを前提に建てられた「カプセルタワー」は、具体的にどう交換するかという想定はなかったので交換されずにいるわけですが、住宅「NO.00」は説明書もなしにいじれるくらいばらばらであるというのが大事だと思っているんですね。

藤村｜なるほど。建築の「部分化」という仕掛けがメタフィジカルな理念をフィジカルな現実に落とすための方法論として設計されているんですね。

家成｜そうですね。

藤村｜システムズ・ビルディングのジョン・ハブラーケンが「日本では建築のモジュールが統一されているために、ユーザーがデザインに参加していて、誰でも間取り図をかける。畳を変えたいと思ったらユーザーが変えられてしまう」といって居住者参加の文脈で日本の住宅を参照しているのですが、ガチガチに専門分化が進んで硬直化してしまった今日の状況でどうやって居住者参加の性質を取り戻せるかという問題がdotのチャレンジなのかと思います。

–

公共空間を「超並列」的に設計できるのか!?

–

山崎｜dot architectsの皆さんの話は住宅の設計コンセプトとしては面白いですよね。ただ、もし図書館や区役所の設計を依頼されたら誰とどうやって設計したらいいか、という問題が立ち上がってくるんじゃないかと思います。だから僕はSPACESPACEのおふたりがいう「ゆるいアーキテクチャを作る」という意見にすごい賛成です。

藤村｜今「コミュニケーションのアーキテクチャ」と「建築のアーキテクチャ」のゆるい対応を主張するSPACESPACEと、1対1の対応を主張しているdotの違いが際立っているのですが、それは山崎さんがいうように規模の問題にきれいに重なるものなのでしょうか。それが今日浮かび上がってきた問題です。ここで議論を一旦会場に開きましょう。

質問者｜「コミュニケーションのアーキテクチャ」と「建築のアーキテクチャ」について、藤村さんのいう「超線形プロセス」は戦略的に切り分けているんだと思うんですけども、どうなんでしょうか。

藤村｜おっしゃるように「コミュニケーションのアーキテクチャ」と「建築のアーキテクチャ」の関係は、規模の問題に依存しないのではないか、という仮説を抱いています。「超線形設計プロセス」は、「ジャンプしない」「想像しない」「後戻りしない」というように「コミュニケーションのアーキテクチャ」を設計することで「建築のアーキテクチャ」そのものを濃密なものに変えたい、と主張しています。

質問者｜dotみたいな方法論ですか。

藤村｜そうです。僕はそういうオープンなプロセスで都市の設計ですらも出来るのではないかと思っているんです。

質問者｜それに一番近いのが山崎さんだと。

藤村｜いや、山崎さんは「コミュニケーションのアーキテクチャ」と「建築のアーキテクチャ」は、緩い関係ならば設計できるけれども、1対1の関係として設計するのは難しい、と主張されています。

山崎｜おっしゃるように、規模が大きい空間や、パブリックな空間を設計するときに、「コミュニケーションのアーキテクチャ」と「建築のアーキテクチャ」を一致させます、と簡単には宣言出来ないんですが、一致させたいと思って活動してはいるんです。そういう意味では僕も藤村さんと一緒の立場なんですよね。

質問者｜「コミュニケーション」と「建築」、どちらのアーキテクチャにしても、ユーザーはおそらく無意識の状態でうずまきのライン上に並んだりするわけですよね。dot architectsの皆さんが「使い手が作り手になる」と話されていたんですけど、使い手は必ず意識的な作り手であるべきなのでしょうか。

家成｜無意識であることが、僕は決して悪いとは思いませんが、意識的な方が豊かなんじゃないかな。住まいは建築家のものでも、施工した人のものでもなくて自分のものだから、クライアントには意識的に僕らの設計プロセスまで介入してきてほしいし、設計、施工のレベルでも介入してきてほしいと思っています。

山崎｜今の話は、住宅に限っては正しいよね。でも公共的な空間の話に置き換えると、意識的に参加してもらうのは相当難しいと思うんだよね。「私たちの街を良くするために、ちゃんと自分たちで意識してこの会場に1000人集まって下さい」という呼びかけで、もし本当に意識的な人が1000人集まるんだったら、僕はその人と一緒に仕事をしたいと思います。実際は街の人たちに意識的に街のことを考えてもらうのは難しいから、最初は「コミュニケーションのアーキテクチャ」の設計が必要だと、僕は考えているわけです。

加えて、実はそこで「建築のアーキテクチャ」も一致させたいと僕も、思っているんです。数は増えたって、「コミュニケーションのアーキテクチャ」と「建築のアーキテクチャ」は一致できはしまいかと。簡単に実現できるとは思えないけれども、藤村さんやdot architectsの皆さんのようにいろんな設計手法を模索するというのは、すごくいい姿勢だと思うんですよ。本当はそこを僕らがもっと悩まなくちゃいけないんだけども、避けて通ってきたところなんじゃないかなと思います。

質問者｜公共的なプログラムでユーザーが設計に参加するのは、民主主義的で必要なことだと思うんですけど、あまりにプロセスをオープンにしてしまうと、どうしても平均値的なものしか作れなくなる危険があるのではないでしょうか。

山崎｜ユーザーが集まって議論をしたら平凡なものしかできなかったとしたら、そこに関わったデザイナーの技量がそこまでだったということに過ぎないのだと思います。いろんな人の意見を取り入れたって、見た事のないものはできますし、実はそこの「コミュニケーションのアーキテクチャ」が今ひとつだったから、「建築のアーキテクチャ」も平凡なものに留まっていたんだと僕は思いますね。

藤村｜同感です。規模が大きくなっていったときに批評的な建築ができないとするならば、それがゆえに建築家は都市から撤退し、公共的なものに対して役割を見失ったという認識を追認してしまうことになります。私たちがアーキテクチャの問題にこだわるのは、そこに建築家がもう一度都市に介入できるチャンスがあるということと、そのレベルで批評性を表現することができれば、そこにこそ新しい建築を生み出す可能性があると思うからです。

–

2009年3月9日 INAX the TILE space にて

–

本討議はイベント「続・手の内側」［主催：TEAM ROUNDABOUT 協力：株式会社INAX］にて収録されました。

fig.1｜dezain.net

ることを、あとで「何で自分はあれをやらなければいけないのか」と考えていたら、なんとなく「自分はこういうことをやりたいんだな」ということが見つかっていく。

藤村｜あるデザイナーなり、クリエイターなり、研究者なり、キュレーターなりという人がいて、その人が自分の本業とは別にあるメディアをもつということのひとつのメリットというのは、一つには「自分が何に興味を持っているのか」というある種のリサーチであって、もうひとつはその継続の中から自分の宣言なり、方向なり、あるいはテーマなりが生成的に浮かび上がらせるための方法である、と。

岡田｜そうですね。その通りだと思います。

藤村｜我々もたまに聞かれるんです。「君らの本業は設計をすることなのではないか、なぜそんな余計な時間を使って新聞なんか作ってるんだ」と。そういう人にはメディアをつくることとデザインをアウトプットすることの循環的な関係にこそ可能性があると言いたい。おそらく岡田さんもそういう風に思っていらっしゃるのではないかと思うんですよ。

岡田｜そうですね。

藤村｜すいません、ちょっと質問攻めでして（笑）。

岡田｜こんなに聞かれるとかいじられたことないな（笑）。

–

作家とジャーナリストの関係

–

質問者｜今やってはる、グループとしての将来的なビジョンとは別に、個人はそれぞれ多分違うビジョンを持ってはると思うんですけれど、今後の活動にどうつながっていくのでしょうか。

藤村｜それは今、まさに我々の中心的な議題なので、順番に聞いてみましょうか。

松島｜僕がずっと言い続けていることは、アーキグラムみたいに、都市のビジュアルイメージを我々の中から発信したいということです。

藤井｜僕はフリーペーパーであったり、書籍であったり、物理的なメディアをどのようにアウトプットしていけるかを、違った方法で考えていきたいなと思っています。

伊庭野｜僕は大学時代に建築をやりながら、同時にアメリカンフットボール部に入って、週6で練習をしながら徹夜で課題をやって、また次の日朝練、みたいな生活をやっていました。最初は建築とアメフトは関係ないと思っていたら、だんだんアメフトのシステマティックな思考回路と、一見何も関係なさそうな建築がだんだん繋がってきた。そういう二面性を持つことが自分にとってメリットがあると感じています。

刈谷｜エディトリアル・デザインは編集者がいて、出版社があって、と結構分業された世界なんですけれども、そこが一体となって、午前中打ち合わせして、午後からレイアウトを始めるという、集まらないと出来ないようなスピード感は面白い。それは通常の仕事ではあまり出来ないことだから、その可能性ともうちょっとつきあっていきたい。

山崎｜あえてメディアの方に議論をひきつけて言うと、95年以後「建築ジャーナリスト」がいなくなって、端的に「メディア」になってしまった。今後は言葉の力を活かして、「建築ジャーナリスト」を復活させたい、と思います。

藤村｜僕はやっぱりこのメンバーで政治にコミットしたいですね。

岡田｜この人、立候補しますんで（笑）。

藤村｜いや、立候補するとかじゃないんです。社会問題を解決するっていう、もう少し具体的な問題になっていったときに、今はオルタナティブなメディアやっていることを社会のコアな部分でやらなければいけない時期がいずれくるだろう。その時にこのスキルを使いたい。そんなビジョンがなんとなくはあります。

質問者｜今、団地マニアの方々と活動をしていて、最初はネットで細々とやっていたのを、多くのマニアたちを集めてイベントを年に1回くらいしているうちに、だんだん話が大きくなっていって、テレビに取り上げて頂いたりとか、DVD出さないかという話になったりしているんです。団地そのものは世の中にたくさんあってふだんは誰も意識しない。それが「あ、面白い」と思い出すと街の風景が変わる。それは更地にぽーんと何かを建てるのと同じような効果があるんじゃないかなと思うんですが、皆さんはどうですか。

藤村｜僕らは今の時代状況において建築家という職能の役割を考える、というように建築の可能性をすごく社会的に考えていきたいと思っていて、そのために活動しているつもりです。確かに、僕たちの活動もファミレスでやっていたことが少しずつ大きくなってきたという経緯はあるんですが、同じ趣味の人が集まって、その趣味の輪が拡大したというだけでは、いくら拡大したとしてもまだ社会的なアクションとは呼べないと思うんです。

作っている人のコトバしか信用されないのは大きな問題だと思っているんです

fig.2｜deroll series 2 日本史｜撮影＝太田拓実

去年ROUNDABOUT JOURNALのvol.3を作った時に、ただ書店に置いて配布するというだけではなく、全国から配布協力者を募集したんですが、ここでわかったことは、東京の人からはあまりリアクションがないんだけど、地方の人からはすごくリアクションがあるということです。つまり、地方の人たちには議論の場が少なくて、それを求めているということが実感できたので、vol.8では逆に地方の人たちと議論をするということをコンセプトに制作しています。

そういう僕らの呼びかけに対して、例えば大阪の柳原照弘さんたちは「RAJに刺激を受けて、大阪に議論の場をつくる」と公言してくれているんですね。彼らは、地方都市で自分たちの職能がどうあるべきかというかなり切実な問題意識があって「議論の場をつくりたい」と言っているわけで、それは小さいけれどもすごく社会的なアクションだと思うんです。そういう小さなアクションを徐々に広げていきたいとは思っています。

そこで培ったオルタナティブなアクションのネットワークを、将来的には教育や政治のレベルで展開していきたいと僕らは思っていて、そこに届かないと、いくら若手で盛り上がっていてもしょうがないとは思っています。そういう意味では、まだまだですね。

岡田｜今度藤崎圭一郎さんというデザイン・ジャーナリストの方と、東京で小さいイベントをやるんです［註2］が、デザイナーじゃない人同士でデザインの話をして、ジャーナリストに呼びかけるという意味で、私もRAJにはかなり影響を受けていますね。作っている人のコトバしか信用されないのは大きな問題だと思っているんです。建築家の講演集みたいなものは求められるけど、ジャーナリストが書いたものが求められないのは、何なんでしょうね。

藤村｜作家は送り手側、ジャーナリストは受け手側、と棲み分けるのはおかしいと僕らも思っているんですね。デザイナーがデザインすることで社会に貢献しようとする職業であるように、ジャーナリストも、仕事を通して彼らの問題意識を社会の中に問いかけていく職業だと思っています。だから両者は両岸でにらみ合うんじゃなくて、同じ立場で社会に向かい合うべきです。その意味で「作家はジャーナリストたれ」「ジャーナリストは作家たれ」と言いたい。

岡田｜以前、アーティストの八谷和彦さんとお話しさせていただいたときに「同時に3つプロジェクトを動かすといい」というようなことをおっしゃっていて。それはたぶん、「3つあれば1つは成功するだろう」というのもあるし、「3つのことが結びついてくる」ということでもあると思うんです。自分の場合はそれがアカデミズム、ジャーナリズム、コマーシャリズムだと思って活動しています。

藤村｜なるほど、明快ですね。岡田さんのことがよくわかりました。

岡田｜そういう風に自分が整理されていることは必ずしも必要ではなくて、複数のことが進んでいくことも仕事として面白いんじゃないのかなって思うんですけどね。

–

2009年3月8日 京都・Sfera Archiveにて

–

註1

DEROLL Commissions Series：岡田栄造氏がディレクションを手がける。第1回目［2007］は「箱」というテーマのもと、石上純也、中村竜治、中山英之、永山祐子、山口誠が参加。第2回目［2008］は「日本史」をテーマに、清水久和が参加。

註2

2009年5月16日午後、勝どきのshop btfにて藤崎圭一郎氏と岡田栄造氏のトークショーが行われる。www.shopbtf.com

岡田栄造
1970年福岡生まれ。京都工芸繊維大学大学院准教授。
千葉大学大学院博士後期課程修了（学術博士）。
1999年よりデザインニュースサイトdezain.netを主宰し、
「リボンプロジェクト」「DEROLL Comissions Series」のディレクションを行う

TEXT 01

ASEI SUZUKI

「情動」を設計する
中村拓志「Lotus Beauty Salon」をめぐって
鈴木亜生

「情動を設計する」という仮説

–

今から4年半ほど前、それまで勤めていた乾久美子さんの事務所から中村拓志さんの事務所・NAPへ入るきっかけとなったのは、『建築文化』の「U-35のポテンシャル」[01]という特集号で中村さんの論考を眼にしたことからだった。その中で中村さんは、「今必要とされているのは、『人々がそこにあると信じる』ための方法論である。」[02]と書いていた。その文章を読んだ第一印象は、なんて感情的な建築家なんだろうということだ。

この雑誌が発売されたのは2003年8月である。とすればこの論考はデビュー作の「Lanvin Boutique Ginza」[以下、Lanvin/2004]よりも前に中村さんが自身の建築論として提示していたものになる。「Lanvin」以降、NAPは商業建築を中心に作品を展開してきたが、その過程で商業主義におけるサービスの論理と、建築におけるつくる論理とを接続させる試みを続けてきた。その方法論はそれぞれの具体的な試みの中でこそ生まれたと思われているかもしれないが、私から見ると最初からその方法論は中村さんの根幹にあったように思う。

ではその試みの真意は何なのだろうか。仮に、私はそれを「情動を設計する」ことにあるのだと捉えてみたい。あえて「感情」といわず「情動」という言葉を使っているのは、恐怖、怒り、悲しみ、喜びなどの人間の感情を、その当人にしかわからない主観的な感情と、他者からも観察可能な感情とに区別するとき、後者を最近の脳科学の分野では「情動」と呼ぶからである。この「情動」であれば、感情に伴う活動の変化や身体的変化、あるいは感情が生じている時に示す行動を通じて、感情を客観的に捉える事ができるかも知れない。「情動を設計する」とは、その空間のなかでサービスを受ける人の気持ちや気分を想定して、それに伴う心や身体の活動を介在させて空間をつくるということだ。

よく中村さんは「おもてなし」という言葉を使って、建築全体を考えろと言う。もちろんそれは特に商業的なサービスの論理に則った営業戦略であると受け止められてしまいがちである。しかし「おもてなし」の本質とはそもそもこの「情動」の在り方であって、その質の高さがお客様を満足させ、商業の成功を生み、経済を循環させていく。本来、経済自体が単にお金の循環ではなく、まずそこに人と人との間に感情の循環があってこそのものである。建築はその感情の循環共有の場となるのべきではないだろうか。そう考えると、他者と共有可能な感情である「情動を設計する」という仮説は可能性を秘めたものであると思う。

–

情動と形式

–

では「情動を設計する」建築の要素としてまず形式について考えてみたい。中村さんの代表作のひとつ「lotus beauty salon」[以下、lotus/2006]は、三重県桑名市の大型店舗が立ち並ぶ典型的なロードサイド・シティの県道沿いに立つ美容院である[fig.1]。美容院と言っても都心のテナント店と違って、1階床面積330m²・カット席16席・シャンプー台5台・駐車台数18台の大型店舗である。ここでは従来のように一列にカット席を配置して作業性を重視した美容院から、それぞれのお客様へのおもてなしが重視された個室的なサービス形態のブランディング提案から始まった。それと同時に、大型店舗として多数のスタッフ同志のサービス連携の効率化、個室化によって店の規模による商業的主張や空間的魅力のメリットを妨げないことという二つの矛盾を包含する形式が提案された。それがサークル単位の集合をつないで立てばワンルーム、座れば個室となる形式になった。

「lotus」の単位はカットスペースであればカット椅子とお客様の頭を中心にしたスタイリストの円運動のサークルが基本単位とされている。さらにこのワンルームの形式には、カット席以外にもエントランス・受付・待合い・ラウンジ・カウンセリングといった壁の高さが異なるまた別のおもてなしの単位がある。そしてこれらの場所それぞれに具体的な感情が関わっている。そのためサークルの広さや壁の高さは、想定される人数とその行為から決められていった。この「lotus」の形式の特徴は、プランよりむしろセクションにあると言ってよい。サークル壁天端とフロアとのレベル関係でサークルプランは人の意識からは消えていき、その場での行為と周囲の空間との関係に生まれる感情と対応していく。このセクションと人との関係の距離においては、壁天端の高さとアイレベルでの数センチ範囲の変化が体験を左右する密接な関係にあった。

「lotus」で考察された人間の感覚と建築の形式の関係をより正確に位置づけるため、ここで平田晃久さんの「桝屋本店」[以下、桝屋/2007]を挙げ、比較を試みたい[fig.2]。「桝屋」は、草刈機や発電機などの農機具を展示販売する商業施設で、店舗・オフィス・修理工房などの機能を合わせた1階床面積は約380m²。「lotus」より約50m²広い。ここでは、商業施設にあってどのようにお客様をその場に留まらせ、商品に興味を持たせ、購買意欲をかき立てられるかが問題とされ、建築の形式に取り込まれている。それは5m角のキューブ単位の四方の壁を対角線でカットして、その斜めにカットされた壁によって各キューブが連続していくが、一発では奥までは見通せない空間となっている。この形式を平田さんは「奥まで見通せる/見通せない」という意識のスイッチングと説明している[03]。

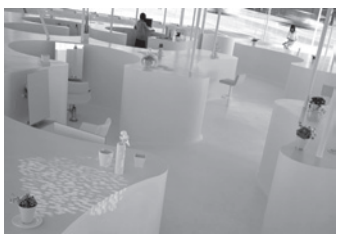
しかし、「桝屋」の5m角キューブの基本単位はトラクターといった農機具である。人の具体的な行為寸法を単位とした「lotus」とは想定された単位が異なることに注目したい。これは単にスケールやプログラムの問題ではないように思う。感情が単位となると、「3m前を見て設計をする」と中村さんがよく言うように、その場に立つ人と対象との距離間を3mまで、あるいはそれ以下まで縮小していかなければならない。「lotus」ではサークルプランが向かい合ってできる領域にあたる壁天端をプランよりも優先させていくために、その領域感より強いサークルプランがもつ形式の輪郭を示す入隅は、なるべく消して行こうとした。反対に、「桝屋」はこの5mが絶対単位であって、平田さんの建築の形式への自律した信頼性を感じてしまう。

–

情動と表層

–

となると次に「情動を設計する」要素としてもうひとつ欠かせない「表層」につ



左より｜fig.1:lotus beauty salon 内観/撮影=吉田誠｜fig.2:桝屋本店内観/出典=『新建築』2007年1月号｜fig.3:lotus beauty salon 鉄骨建方完了時内観/撮影=鈴木亜生｜fig.4,5:新八代駅前のモニュメント外観/撮影=鈴木亜生

REPORT 01

YASUHIRO YAMASAKI

ベネチアビエンナーレ2008 観戦記
オランダ館に発見した議論の場
山崎泰寛 PROFILE → P.16

9月18日

すべてを日本に置き去りにして、関空からシンガポール航空に乗り込む。機材のトラブルで経由地を変更してベネチアへ。海外旅行らしいきなりな展開だが、結果的には予定よりかなり早い時刻にベネチアに入れたのだからいよいよ訳が分からない。ローマの入国審査ゲートが生み出す殺人的に長い列も、アリタリアの乗務員が先頭にするすると連れて行ってくれたおかげで瞬時にパス(周囲からずいぶん怒鳴られた)。ローマへの機内ではオリビエ・アサイヤスの新作「Summer Hours」に狂喜。十日間の旅程だが、幸先がいい。

–

9月19日

ベネチアは霧雨程度の雨が降っており予想以上に肌寒い。空は何ともあいまいなグレーだ。市内では用意する服を完全に間違えたと落胆し、不用意な一言で妻の機嫌を決定的に損ね(いつものことだけど)、一人で町中に出る。文字通り町中を網羅する運河のうす汚れた色合いにいっぺんにやられてしまい、まずはその奇妙なありようをぶらぶらと眺めつつ、スカルパのクエリーニ・スタンパーリア財団[1963]に向かう。その素晴らしさに呆然としながら、学生数名が庭の池を熱心にスケッチする姿を眺める。少し湿り気のある庭の土と、内側からひたひたと水がしみ出すように見える仕掛けを施した池。池からはごく少量の水が樋をつたって流れる。池と樋を形づくる銅の質感と色合いは、庭の風景を落ち着かせ、鎮める役を担っている。蔦の這う壁で切り取られた高い空。夏を過ぎて、さんさんと降り注ぐわけでもないベネチアの陽光が庭にぼんやりととどまって、実にあたたかな空間が生まれていた。建物は、メディアテークを持つ学校、美術館として使われている。カフェも心地よいが内部は撮影厳禁。

–

9月20日

いよいよベネチア・ビエンナーレを見る。ビエンナーレは常設の展示用建物が立ち並ぶジャルディーニ会場と、かつての造船所跡地を利用するアルセナーレ会場に大別される。午前中は妻が仕事の打合せで別行動。息子と二人でアルセナーレ会場に向かう。ベネチア観光らしく、逆S字状に街を流れる巨大な運河を、ヴァポレットと呼ばれる乗り合いの蒸気船でのんびり移動する。船中からは安藤忠雄のピノー財団の現場も見える。運河の中から岸を見やると、ときおりビエンナーレの「作品」らしきものの姿がちらほら。天気は回復して、雲は若干残るもののほぼ快晴だ。

今回のビエンナーレは、"OUT THERE: Architecture beyond Building"というテーマが掲げられている。ディレクターのアーロン・ベツキーによると、建築と建物は同じように使われる言葉だが、そうではない。なにしろ、"buildings are buildings, architecture is everything about building" だそうである。

"In this exhibition, architects show us how we might be able to construct such relationships before, after, through, within or maybe even without buildings."

他にも、建物ではなく建築を復権するために、建物をどう語り、理解し、再編できるか? という大きな問いが投げかけられている。少し説教くさいが、建物を取り巻く、建物以外のいろいろな物事で、建築を考えようという、要するに「なんでもあり」な展覧会だと思えばいいのだと気づく。正直に言ってしまうと、もうそろそろそういう考え方は止めてもいいのではないかとも思うのだが、いくつかの展示が成功してしまっているために、全体の印象は総じて悪くない。

たとえばアルセナーレ会場では大物建築家のインスタレーション(実物大模型、プロトタイプ、映像など)が並ぶのだが、個人的には、ザハ・ハディド、UNスタジオ、ドローグ、アトリエ・ワン、MVRDVといったおなじみの皆様の作品が醸し出す絶妙な安定感を楽しく見た。ザハが展示していた巨大な住宅モデルは、美しい流線型のフォルムとシャープな色遣いが冴えていて、ほの暗い会場内でひときわ鮮やかな印象を残していた[fig.1]。アトリエ・ワンのFURNIVIHICLESは相変わらずの唐突感が素晴らしく、巨大なアルセナーレ会場を歩き疲れた来場者にとっても、たまらない存在感を獲得していたように思う。親に連れられてきた風情の子ども(僕の息子)が大はしゃぎで乗ったり座ったりしてなかなか次へ進んでくれない[fig.2]。

子連れで来場した身としては、こうしたアトラクティブな作品に触れる息子の反応を見るのも面白い。息子にとっては作家名やコンセプトの文言は鑑賞と完全に無関係であり、ただ彼がその作品との間に親密な関係を結べるかが最大の評価ポイントなのだ。だから、作家が考えていることが高度であっても、言行一致的につくられた作品は素直に楽んでいるようだった。もちろんそれは、コンセプトの難易度を下げることで分かりやすさを達成する、つまり幼稚な展示であることを意味しない。展示物でなければ伝わらないような空間の体験を、観客に提供できているか。不思議なことに、作家が観客のどの部分を信頼しているのかを、展示物それ自身が語っているようにも思える。

サン・マルコ広場に戻り、打合せを終えた妻と落ち合う。彼女が会っていたFさんは、ロンバルディア州全体で年間たった十人のみに与えられる労働ビザを持つ。某日本人アトリエのミラノ事務所で働く女性だった。広場に面した元オリベッティのショールームや、アカデミア美術館で壁の足下回りや展示台を見ては、スカルパの仕事にため息をつく。夕方はリド島に足を伸ばし、誰もいない砂浜や、人の気配すらない高級ホテルのオフシーズン的リゾート感(寂れているということです)を堪能する。

–

9月21日

午前中は妻がアルセナーレ。僕は息子と、お昼ご飯を買っておく係。今日は曇りで肌寒い。いよいよ風邪を引いたらしく体の芯に寒気がとりついている。正午過ぎに、ファブリカに留学中の徳山君[RAJ Vol.1参照]と、ジャルディーニ会場入り口で落ち合う。久々に会うが相変わらず自然体で、一見まったく変わった様子がないのが彼らしい。挨拶もそこそこに、エントランスから直進して日本館に向かう。

メインストリートを歩くと、路上にエストニアの巨大な筒(Gas Pipe)が横たわっている。横目でそれを見ながら、日本館に到着。会場入口では日本語で電話をしている女性がいた。石上事務所の森田さんだった。どうも石上さんからチェックの電話が入っているようだ。開幕して十日も経っていないのだから、まだいろいろと調整が必要なのだろう。

コミッショナー五十嵐太郎氏のもと、建築家の石上純也氏と植物学者の大場秀章氏が手がけた日本館。細い柱で支えられたガラス製の直方体四本が、既存の日本館の外部に、寄り添うように建てられている。4本のガラスブロックは温室に見立てられ、庭の上にそっと置かれている。その内部(というか内側)には、大場氏が選定した植物が植えられている。館内からアクセスする中庭も用意されており、戸棚や椅子、机などの小さな家具がちょっとした箱庭的な空間を生んでいる。外部だが、茶室のような親密な距離感を持つ、小さな空間だ。薄曇りで光を感じにくかったが、天候次第でまったく異なる印象を受ける展示だろう。既存館の内部はホワイトキューブのまま、壁面には鉛筆描きのプロジェクトがびっしりと描き込まれていて、これは相当に美しい。それにしても、長い庭園の歴史を持つヨーロッパで、あえて庭に正面から挑んでいく攻めの姿勢には驚く[fig.3]。

しかし日本館は金獅子賞を獲ることができず、それはポーランド館に与えられたのだった。だが、ホテル・ポローニャと題されたポーランド館は凡庸だった。バッドテイストな未来像を、ホテルという非現実の世界にセットする構成。ロマンティックな設えのベッドも置かれていたが、悪夢しか見られなさそうだ。それにしても、わざわざそんなことをナショナルパビリオンでやらないといけないのか? それならば、既存館をガルバリウム鋼板で覆って外からは隠し、穴あきパンチで開けられて色とりどりの丸い紙片が床に敷き詰められたベルギー館「1907… after the party」のハッピーな雰囲気の方がずっと好ましかった[fig.4]。会場にいた人々が、カラフルな紙片をすくい上げては投げつけたりまき散らしたりしている。ただそれだけのことが楽しく、皆無邪気に笑っているのだ。紙片は知らない間に僕らの衣服や荷物に忍び込んでいたらしく、帰国後も自宅で何度も発見された。ベネチアから知らず知らずのうちに持ち込まれた紙片こそが、ビエンナーレのテーマを小声で復唱しているに違いない。

そして! もっとも注目すべきはオランダ館だった[fig.5-1,5-2]。何しろ、オランダ館ではLIVE ROUNDABOUT JOURNALそのものが展開されていたのだから。[STEALTH]というプロデュース・ユニットが企画したARCHIPHENIXがそれだ。5つのテーマを設定し、ひとつのテーマに一日ずつかけて、何人もの建築家に語らせるレクチャー・マラソン。その場でレイアウトされ、コピー機にかけられ、毎日1冊ずつ、計5冊のフリー

いて考えてみたくなる。

「lotus」の感情をつくっている表層的な要素のひとつに天井の穴がある。蓮の葉と水面の間に広がる空間をイメージしていたので、まず構造上必要な柱を片手で握れるようにまで細くできないかを構造家と検討した。そこで柱と梁で構造を構成するのではなく、天井に仕上げを兼ねた4.5mmの鉄板を使用し水平剛性を兼ねて梁と一体化させること、そして、その剛性を維持した上で屋根全体荷重の軽量化を図ることで柱を直径60mmまでに細くできる構造計算が成立した。そこでこの屋根荷重の軽量化のために天井鉄板を、柱の中心から周囲へ構造力学に従って段階的に直径9・11・13mmの3種類の約5万個の穴を工場で開けていった。こうして53本の柱のもとに蓮の葉が柔らかく浮かびあがったような表層の天井が生まれた[fig.3]。

これを乾久美子さんの「新八代駅前のモニュメント」[以下、八代/2004]と比較してみよう。2004年春に鹿児島と八代間で一部開通した九州新幹線の駅前広場に立つモニュメントである。周辺には田園風景が広がる中にぽつぽつと瓦屋根の農家が建ち、そこに新しくガラス張りの駅舎が何の脈略もないカタチで建設されていた。この不和を軽減させ、少しでも親和性を持たせられるきっかけのようなものにならないかと考えた。家型で遠くから見れば周囲の民家のように見え、近づくにしたがって段階的にサイズの大きい穴から見えてきて、広場に来た時には民家が穴だらけのレース状の人が入れるモニュメントに変化して広場の居場所となっているというコンセプトである。わずか70mm厚さのGRC製の壁と屋根に□35・70・140…と倍数で7種類の約4300個の穴を開けた。これだけ無数の穴を開けるということは、鉄筋が通らず、GRCだからこそ実現できた構造だった[fig.4]。

この2つに共通して言えることは構造が表層と一体になっていることだ。ここでは構造という本来はイメージとは自立して成立するものが、イメージを請け負う表層なしには成立できないという逆転が起きている。感情が形式をつくりうるように、感情から表層が生まれ、それが構造という深層(建築全体)を成立させていく力にもなりうる。だから表層は感情を与えるような装飾に留まるものではなくなっている。

「八代」は、遠景–中景–近景–インテリアの長い距離が単位であるため、穴の大きさはその距離幅に合わせたサイズで設定されている。そしてそれを通して周辺の田園風景と民家、駅舎との関係の見え方の感覚がその都度変わると想定される。この感覚とは平田さんが言う感覚とは違って身体的なものよりも美といった社会的な制度や経験の枠組みの見直しを経た際に現れる感覚というものかもしれない。反対に「lotus」のインテリアは0–3mの距離が単位であって、距離幅もその範囲で大きく変わらない。穴のサイズは変わらないが、ほんの数歩の移動で変化して見え、めまいを引き起こすような数で感情にせまっていく。こう考えると「八代」では駅前の公共サービスとして利用者の感情への距離感は「lotus」と比べればそれほど強く意識されていなかったと思う。

しかし、竣工してみるとその意図に関わらず、モニュメントの周りをかけまわったり、その中でベンチに座って景色を眺めながら休憩する人たちの感情へと自然と関わりを生むものとなっていた[fig.5]。乾さんがこのシーンを振り返って「意味の空白みたいなものをつくること」[04]が結果できたと説明しているが、このことこそ私は「情動を設計する」ことが行われていたと置き換えて見ている。

–

「情動」を設計するために、形式と表層を統合する

–

さてこれまで「lotus」を「情動を設計する」という仮説から、その要素として形式を「桝屋」と、表層を「八代」と比較し、分析してしきたが、この比較を通して感情は中村さんの建築においてどう位置づけられるものだろうか。「桝屋」は、購買意欲をかき立てるようにと商業論理を人の感覚にまで還元して形式を組み立てたが、ここでは形式に表層は求められていない。それは動物的な感覚に反応するための形式であって、人の感情への反応は想定されていない。逆に「八代」においては、表層にモニュメント内外2–3mの距離から見た感情へ反応するような形式は求められていない。

対して「lotus」は、感情に関わる形式と表層の統合の上に成立していると言えないか。それを成立させているのは単なる身体感覚というよりも、人の心と身体の動き、それらと対応していく感情が統合された「情動の形式」とも呼ぶべきものである。設計の関心が身体感覚から「情動」へと向けられたとたん、対象との距離はわずかに縮まり、形式と表層は統合されてしまう。このことが中村さんを形式主義者からも、表層主義者からも、はっきりと区別している。

ここで言及しているこれまで中村さんの建築は「House SH」[2005]・「Neckless House」[2006]・「Gallery Sakuranoki」[2007]・「Dancing trees, Singing birds」[2007]といったどれも、2–3mの距離が最善と設定されて形式化されてきた。これから中村さんの設計のフィールドが大規模商業建築や不特定多数の人を想定する公共建築へと拡大していく際に、この感情の距離の単位である「2–3m」を維持できるのか、転換を迫られるのか、今後の展開に注目したい。

註

01-02:中村拓志「建築のキャラクター化」[『建築文化』/2003年8月/彰国社/24項] | 03:平田晃久「床・壁の対角線によるガイドライン」[『GA JAPAN 84』/2007年1月/A.D.A. EDITA Tokyo/87項] | 04:乾久美子『そっと建築をおいてみると』[INAX出版/2008年9月/56項]

鈴木亜生
1977年静岡県生まれ。
東京理科大学大学院修了後。乾久美子建築設計事務所、NAP建築設計事務所を経て、ARAY ARCHITECTURE設立。

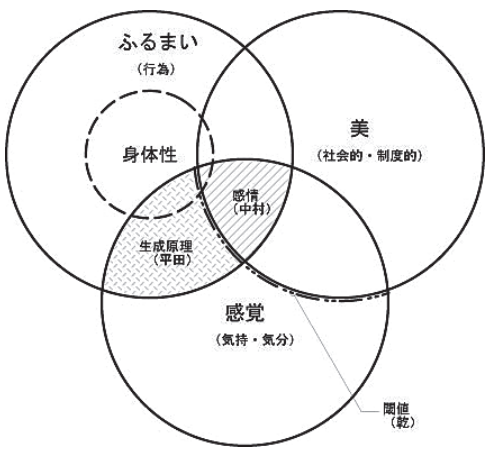


fig.1

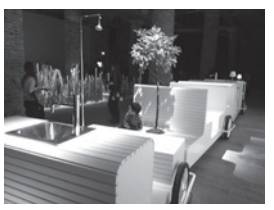


fig.2

fig.3

fig.4

1 Lotus[設計=ザハ・ハディッド]
2 Furnivehicle[設計=アトリエ・ワン]
3 日本館[設計=石上純也]
4 ベルギー館

ペーパーが即日発行された。ただし500部しかつくることができず(エディションを振ってしまったらしい)、今はすべてのPDFデータがウェブ上に公開されている。5つのテーマは、「WHY WE MAKE」「WHAT WE MAKE」「HOW WE WORK」「FOR WHOM WE MAKE」そして「WHAT IT TAKES TO MAKE(AND UN-MAKE)」。1時間ごとに区切られたタイムテーブルは一月に銀座で行ったLRAJ2008と見まがうばかり。オランダ館内で作業していた女性に話しかけると、彼女がキュレーターのAna Dzokicだった。「議論」を主軸に据えたプレゼンテーションが国境を越えて同期している事実に、興奮が収まらない。(帰国後に行ったAnaへのメールインタビューを右に掲載した。デルフト工科大学の焼失を契機として、建築家の社会的な存在意義を問う議論へと、アウトプットが収斂されていく経緯がスリリングだ)

最後に、会場の印象を記しておこう。直線的な動線で一気にインスタレーションを見せていくアルセナーレに比べて、回遊型のジャルディーニではしばらくすると「もういいかな、もうずいぶん見たじゃないか」と気まぐれな気分になった。勇んで見て回るのもいいが、天気の良い休日の午後あたりに、気の置けない友人と、気になった展示をかいつまんで見て歩くぐらいがちょうどいい気もする。それにしても、建築展、それも国際展における展示とはいったいどういう事態なのだろう。展示の根拠は何だろう。なぜその国は、その展示でなければならなかったのだろうか。そこでふと、会場全体が一つの都市に見えた。これはまるでジャ・ジャンクーの『世界』ではないか。

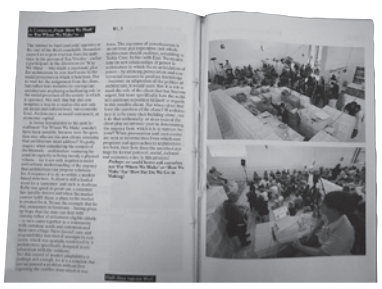
アルセナーレは展示スペースが一方通行的に並ぶため、一度見始めたが最後、途中にカフェもあったが、最後まで見ないことには終われない。キュレーターが仕掛けたド派手なインスタレーションが展開する演出は、玄人・メディア筋にはめっぽう評判が悪いそうだが、会場の空間的な特性にフィットしていたと言えなくもない。退屈な展示が続くエリアはどんどん歩いてやり過ごせば良いのだ(でもテーマとフィットしているとは言えない)。

アルセナーレ会場は、古い造船所と湾の接点あたりに出口がある。勇んで出立する船を送り出す門でもあり、外海で傷んだ船が休息を求めて帰還するホームでもある。逆「く」の字型の建物を抜けて、造船所跡地らしい入り江の前に出ると、すかっと開けた空の青と、目の前の海の青の違いに驚かされる。いつの間にか、展示を見終わった息子が白い砂利が敷き詰められた地面に座り込んで、身体の周りに円を描いて機嫌よく遊び始めた。すると僕の周りにも円を描いてくれ、同じ姿勢で座れと言うので従った。せっかくなので、彼なりのOUT THEREなのだと思い込むことにした。

オランダ館キュレーター
Ana Dzokicへのメールインタビュー

INTERVIEW 09

Ana Dzokic



1. Why did you start ARCHIPHOENIX? Why the situation of Holland needs discussion?

-

When we were asked by the Netherlands Architecture Institute (NAi) to co-create the Dutch pavilion at the 2008 Venice Biennale we started to discuss issues that could be interesting for the overall topic 'Out there: Architecture Beyond Building'. Just a few weeks before (on 13 May 2008) the Faculty of Architecture in Delft burned down completely.

In the Dutch architecture society this was an immense event that brought a lot of discussion on what the new building that would be built should look like, but there was not much discussion of the architectural education as it is should be also re-thought. Not just in the Dutch context, but you can say overall the question is how much is architectural profession, and then also architectural education as a preparation for the profession, answering the urgent issues of today. Think for instance of issues like sustainability. But also the development of the cities happening out of reach of architects (some estimations say that 80% of the built objects are made without architects - and one could wonder whether this is fair to all those people who have no access to good professional support, or you could say that even in terms of climate change this lack of proper assistance is right-out threatening). And, there is of course the need to rethink our material production due to the lack of resources that will become more important from day to day.

-

Therefore we saw the fact that the faculty in Delft burned down as a symbolic moment for an end of a period of modernist architectural education (as the building itself was a representative of that same functionalist approach) and the time to think collectively again what would be an 'imaginary' curriculum for architectural education that would be socially responsible, open to participation, shift from idea of a genius to more collaborative method... That is how "ARCHIPHOENIX - Faculties for Architecture" came about. In this project (and title) we used the word 'faculty' not so much as a facility (building) where students go to get knowledge, but more in its English meaning of 'capacity/power/capability'. Actually what are these faculties that we should get better in!

-

Situation in Holland needs discussion because the social reality of a welfare state shifted during the 1990s and became much more open to the influences of the market, also society in its composition changed (large percentage of immigrants), the relationship to planning (less control) became the general agenda...

- and all this is not always finding ways into the architectural education.

-

But it is important to say that we saw the potential at the Biennale to shift these issues to a global level and not stay particularly nationally oriented! Therefore we decided to use the Dutch pavilion as an international discussion platform and a place for collective knowledge production that would be functioning during the days around the Biennale opening. We were also aware of the fact that the Dutch architecture is during the last 15 years quite in the focus for its design and building production and we wanted to shift the discussion back to the basics and essentials.

-

-

2. What kind of theme, you are most interested in?

-

Out of 5 topics that we framed for the 5 publications that we produced I am personally the most interested in: "FOR WHOM WE WORK - beyond power to empowerment", or who are the new clients that architecture must address (if we know this figure of 80% that I mentioned before) and "WHY WE MAKE - beyond profitable simplicity into the social sustainability", or what are the economies apart from monetary economy that we can base architecture on (social economies,...).

-

-

3. After the biennale, how people talk about your exhibition.

-

People that participated in the event through which the exhibition is formulated speak very enthusiastically about it, they were there and felt the vibrant energy of the moment and contributed to the discussion and formulation of the views on the topics. This part was for us the most intensive and lets say the most important part of the project. During this period the 6 publications were also produced.

-

What stayed for the visitors of the Biennale that came afterwards was a residue of this intense experience: video recordings and the publications. The energy of the 'speaking' screens and text on the paper is naturally not the same as the one of the spoken word and heated discussion. Thus either people fast passed through the exhibition without engaging much with the material on display or on the other hand found it refreshing not to see images (we had no images in the space) but hear human voices and see faces of the people making some of the interesting engaged architectural projects around the globe. We also heard comment that the exhibition worked well in combination with the Italian pavilion where you were overwhelmed with all the visual input, where here you could hear the reasoning of the practitioners and others that are thinking about possible contributions of architecture to the world of today.

-

-

4. How do you think, the reason of a same type event has occurred between you and Tokyo.

-

Have no idea :) But to try to answer - it looks like that there is something in the air. People are searching for more engagement with the issues that surround us. The current models of operating are obviously not enough. We could see that the big stars contributions at the Biennale (Arsenale part) were far from what we are expecting from the profession and we are somehow fed up with that!

Ana Dzokic [STEALTH]
www.stealth.ultd.net

オランダ館で制作された5冊のPDFデータは
http://www.facultiesforarchitecture.org/program.php
で公開されている。

特集主旨 SPECIAL FEATURE CONCEPT

–

ROUNDABOUT JOURNAL vol.3を配布する際、ただ書店や大学等に置かせてもらうのではなく、ネット上で配布協力者を募集することにした。どこでどんな読者が僕たちのメディアを求めているのか、把握したかったからである。するとどうだろう、北は北海道から南は鹿児島まで、全国各地から応募が寄せられた。反対に、東京周辺はまるで反応がなかった。議論の場を求めているのはメディアがあふれ、チャンスにあふれた東京よりも、東京以外の地方の同世代の読者だということがよく分かった。

–

そこで僕たちは東京以外の同世代の建築家たちと議論を試み、新たな議論の流れを仕掛けることにした。メディアを介してしか社会と関われない巨大都市・東京の建築家と異なり、ダイレクトに社会と関わっている地方の建築家たちとの議論は刺激にあふれていた。時代が動くとき、建築そのものを見つめても何も見えて来ない。だからと言って、周りだけ眺めていても建築そのものは変わらない。だから、地方で得た刺激はもう一度メディアにして東京から全国に発信する。その循環構造によって、東京の建築家も、地方の建築家も同時に刺激し、新たな議論の場を生成したい。

–

TEAM **ROUNDABOUT 藤村龍至**

編集後記 AFTERWORD

–

ROUNDABOUT JOURNAL Vol.3の刊行後、昨年の初夏から夏にかけて、藤村龍至をはじめとするチームの面々は、私たちにとっての初の著作『1995年以後――次世代建築家の語る現代の都市と建築』[藤村龍至/TEAM ROUNDABOUT=編著|エクスナレッジ|2009]に収めるために怒濤のインタビューマラソンを続けていた。

–

このVol.8を読む誰もが気付くように、ここには、いわば『1995年以後』の続編にあたる議論が収録されている。ファッションという分野で独自の作家像を、怒濤の情熱で語る山本里美。彼女は言うまでもなく他ジャンルの作家だ。TEAM ROUNDABOUTにとって年長者である五十嵐淳は、北海道というローカリティに根ざし、かつ近傍他世代を代表する建築家の一人である。大きな組織に属しながら自らの言葉で語る山梨知彦、国境を越えて活躍する迫慶一郎、大阪という非東京の場所から勝負をかける柳原照弘、九州で恐るべきバイタリティを発揮する井出健一郎、京都から世界中にデザイン情報を発信する岡田栄造。そして本誌の中盤を占める、神戸、広島、大阪、京都でのディスカッションは、まさに『1995年以後』の議論をすぐ後ろから追いかける構図を持っていたし、大阪と京都のひと月前に催したLIVE ROUNDABOUT JOURNAL 2009も、本誌の基底にある問題意識を醸成してくれた。だから本誌は、藤村をはじめとするTEAM ROUNDABOUTが疾走し育ててきたここ数ヶ月の議論を、鮮度を保ったまま――しかも冷めない熱を帯びたまま――読者に届け、少しずつ議論の領域を拡張しながら、言葉を介した関係を切り結ぼうとしている。

–

さて、作家とは誰だろう。『1995年以後』のあとがきの中で藤村が語ったように、現代は、誰もが作家としてふるまうことができるし、そういうふるまいを徹底しなければ、説得力のある建築を生むことはできないのではないかとさえ思う。そこでは同様に、作家的読者、作家的メディアというものの可能性を示している。そして各々の立場は、容易に交換可能である。だから私は飽きもせず、この紙の束=文字と絵の塊を手にするあなたの声を聞きたいと思う。

–

本誌にご協力いただいた作家の皆さま、発行へのお力添えをいただいたINAXの皆さま。いつもながら、感謝の言葉以外にうまく言葉を見つけられません。そして本誌を手に取っていただいた読者の皆様。読者の皆様もまた、本誌を手にした瞬間から否応なく、私たちが「設計」する回転広場(Roundabout)の参加者です。本誌をネタに新たな議論が生まれるならば、それに勝る喜びはありません。

–

ありがとうございました。次号の議論にご期待ください。

–

TEAM **ROUNDABOUT 山崎泰寛**

www.round-about.org

連日更新中

SYMPOSIAST

The Agenda for Next Generation
KOBE

柳原照弘　1976年香川県生まれ。大阪芸術大学デザイン学科卒業後、TERUHIRO YANAGIHARA / ISOLATION UNIT主宰

市井洋右　1976年滋賀県生まれ。神戸大学工学部建設学科卒業後、楠本菊實/Ks ARCHITECTSを経て市井洋右建築研究所主宰

[SPACESPACE]

香川貴範　1974年大阪府生まれ。東京工業大学大学院修了後、坂倉建築研究所を経て、SPACESPACE共同主宰

伊藤立平　1974年神奈川県生まれ。東京工業大学大学院修了後、日建設計勤務を経て、SPACESPACE共同主宰

笹岡周平　1978年高知県生まれ。大阪工業大学工学部建築学科卒業、株式会社インフィクスを経て、株式会社ワサビ設立

今井敬子　1974年兵庫県生まれ。大阪工業技術専門学校卒業後、ICU勤務を経て、現在、組織設計事務所勤務

[dot architects]

家成俊勝　1974年兵庫県生まれ。関西大学法学部、大阪工業技術専門学校卒業後、dot architects共同主宰

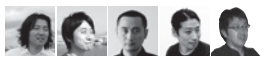
大東翼　1977年兵庫県生まれ。大阪工業技術専門学校、関西大学経済学部卒業後、工務店勤務等を経て、dot architects共同主宰

赤代武志　1974年兵庫県生まれ。神戸芸術工科大学卒業、宮本佳明建築設計事務所等を経てdot architects共同主宰

山崎亮　1973年愛知県生まれ。大阪府府立大学大学院、エヌ・イー・エヌ環境計画室を経てstudio-L主宰。東京大学大学院博士過程在籍

–

The Agenda for Next Generation
HIROSHIMA



小川文象　1979年山口県生まれ。芝浦工業大学工学部建築学科卒業、英国ロンドン大学バートレット建築学校大学院留学後、アトリエ・ジャン・ヌーヴェル・ロンドン事務所勤務を経て、FUTURE STUDIO主宰

石川誠　1977年高知県生まれ。広島工業大学大学院修了後、宮森洋一郎建築設計室勤務

土井一秀　1972年広島県生まれ。広島大学大学院修了後、小川晋一都市建築設計事務所、Reiach and Hall Architects(スコットランド)、Diener & Diener Architekten(スイス)、文化庁芸術家在外研修員としてforeign office architects(イギリス)勤務を経て、土井一秀建築設計事務所主宰

谷尻誠　1974年広島県生まれ。穴吹デザイン学校卒業後、本兼建築設計事務所、HAL建築工房を経て、suppose design office主宰

満田衛資　1972年京都府生まれ。京都大学大学院修了後、佐々木睦朗構造計画研究所勤務を経て、満田衛資構造計画研究所主宰

–

Live ROUNDABOUT JOURNAL 2009

成瀬友梨　1979年愛知県生まれ。東京大学大学院を経て、成瀬・猪熊建築設計事務所共同主宰

猪熊純　1977年愛知県生まれ。東京大学大学院、千葉学建築計画事務所を経て、成瀬・猪熊建築設計事務所共同主宰、首都大学東京助教

乾久美子　1992年大阪府生まれ。東京芸術大学、イエール大学大学院、青木淳建築計画事務所を経て、乾久美子建築設計事務所主宰

[mosaki]

大西正紀　1977年大阪府生まれ。日本大学大学院、Ushida Findlay Architects(UK)を経て、mosaki共同主宰

田中元子　1975年茨城県生まれ。早稲田大学芸術学校、co-labクリエイティブ・ファシリテーターを経て、mosaki共同主宰

柳原照弘 <<<<

寳神尚史　1975年神奈川県生まれ。明治大学大学院、青木淳建築計画事務所を経て、日吉坂事務所共同主宰

dot architects <<<<

勝矢武之　1976年兵庫県生まれ。京都大学大学院を経て、日建設計入社

山崎亮 <<<<

原田真宏　1973年静岡県生まれ。芝浦工業大学大学院、隈研吾建築都市設計事務所、ホセ・アントニオ&エリアス・トレス・アーキテクツ(バルセロナ)、磯崎新アトリエを経て、MOUNT FUJI ARCHITECTS STUDIO共同主宰。芝浦工業大学准教授

長坂常　1971年大阪府生まれ。東京芸術大学を経て、スキーマ建築計画主宰

石上純也　1974年神奈川県生まれ。東京芸術大学大学院、妹島和世建築設計事務所を経て石上純也建築設計事務所主宰

藤本壮介　1971年北海道生まれ。東京大学を経て、藤本壮介建築設計事務所主宰

倉方俊輔　1971年東京都生まれ。早稲田大学大学院、日本学術振興会特別研究員を経て東京理科大学等非常勤講師

南後由和　1979年大阪府生まれ。東京大学大学院を経て、同大学情報学環助教

濱野智史　1980年千葉県生まれ。慶應義塾大学大学院、国際大学GLOCOM研究員を経て、日本技芸リサーチャー

–

Inside the Process 2
OSAKA

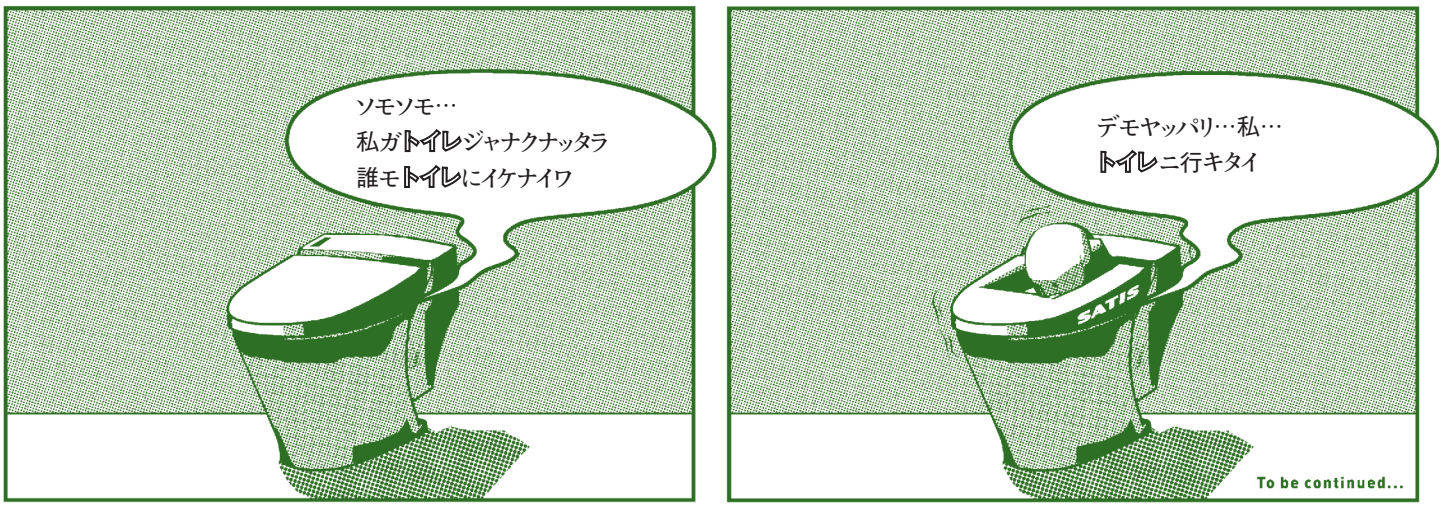
柳原照弘 <<<<
SPACESPACE <<<<
dot architects <<<<
山崎亮 <<<<

pp.08-09　pp.08-09　pp.10-11　pp.12-13

MANGA 01

私のやりたいこと、私の役割 軍司匡寛

軍司匡寛
1978年福井県まれ、埼玉県育ち/2002年東京藝術大学美術学部デザイン科卒業、同年日本デザインセンター入社/グラフィックデザイナー、映像ディレクター
mashcomix[mashcomix.com]メンバー/LFTlabel[lftlabel.com]主宰



↖↖ 自意識に悩むロボット。彼女のやりたいこととは!?

CREDIT and INFORMATION 00

©KATSUHIRO WATANABE

TEAM ROUNDABOUT

藤村龍至　1976年東京都生まれ。ベルラーヘ・インスティテュート、ISSHO建築設計事務所共同主宰を経て、東京工業大学大学院(塚本研究室)博士課程単位取得退学後、現在藤村龍至建築設計事務所主宰、東京理科大学、首都大学東京、日本女子大学非常勤講師

–

山崎泰寛　1975年島根県生まれ。横浜国立大学、京都大学大学院修了後、『建築ジャーナル』編集部勤務

–

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

–

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

–

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

–

本瀬あゆみ　1980年長野県生まれ。東京藝術大学、東京工業大学大学院修了後、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。大阪工業大学卒業後、東京工業大学研究生(塚本研究室)、アトリエ・ワンを経て、schtücco勤務

ROUNDABOUT JOURNAL

[企画・編集] 藤村龍至/山崎泰寛
[編集協力] 伊庭野大輔/藤井亮介/松島潤平/本瀬あゆみ/刈谷悠三
[デザイン] 刈谷悠三
[発行部数] 5000部
[配布] 希望者への郵送、INAX:GINZAおよび大学、書店、ギャラリー等にて

–

vol.01「1995年以後の建築」
[タブロイド版/2007年3月発行]
vol.02「1995年以後の都市」
[タブロイド版/2007年3月発行]
vol.03「都市ビューティ革命」
[タブロイド版/2008年1月発行]
vol.04「オルタナティブメディアは必要か」
[建築雑誌2008年1月号]
vol.05「愛と力の関係」
[ライブ編集版/2008年1月発行]
vol.06「続・愛と力の関係」
[ライブ編集版/2008年1月発行]
vol.07「議論の場を設計する」
[Dialogue(台湾)2008年4月号]
vol.08「マイ・アイデンティティ」
[タブロイド版/2009年5月発行]
vol.09「手の内側」
[ライブ編集版/2009年1月発行]

[協賛] 株式会社INAX

INAX

BOOK 01

xknowledge 2009

1995年以後
――次世代建築家の語る都市と建築

次世代の建築論の起点
絶賛発売中

編著=
藤村龍至/TEAM ROUNDABOUT
判型=四六版[126×186mm] 398頁
出版社=エクスナレッジ
価格=2,310円[税込]
インタビュイー=
植田実/藤本壮介/平田晃久/長坂常/森田一弥/白井宏昌/倉方俊輔/満田衛資/中山英之/中村竜治/吉村靖孝+吉村英孝/重松象平/トラフ/中村拓志/石上純也/谷尻誠/大野博史/TNA/dot architects/松川昌平/北川啓介/平塚桂/田中浩也/永山祐子/藤原徹平/勝矢武之/柄沢祐輔/中央アーキ/長谷川豪/鈴木悠子/南後由和/ドミニク・チェン/大西麻貴+百田有希[掲載順]

REVIEW 01

1995年以後、2009年以後
山崎泰寛

『20世紀 建築研究』[INAX出版、1998]という本がある。当時建築というジャンルを初めて知った筆者にとって、若手の建築家や研究者が自由自在に建築を論じる姿勢にはずいぶん驚かされたし、建築という分野が持つ可能性を直感した。この本を今読み返すことは、かつての若手――多くは現役だ――の2009年現在の関心の根源に触れる思いにもとらわれる。過去に書かれた言葉は、その人の今/ここをもまた、支えているように思われる。ほんの10年前のテキストだが、その背後に漂う20世紀末という語感が持つ独特の焦燥感とともに、歴史的な存在となっている。

『1995年以後』についても、いつかそのように語られる日が来るのではないか。本書の中で平塚桂氏が指摘した「10年後にガラッと変わるはず」のプレーヤーの行く末も見逃せないが、本書に収録された言葉の数々は、10年後に40代となる登場人物――TEAM ROUNDABOUTも同様に――を、その時どう支えているだろうか。その答えは、やはり10年後を待たなければならない。しかしその「10年後」に参加できるかどうかは、今、本書を手にするかどうかにかかっている。

REVIEW 02

誇らしさを纏う
山本里美レビュー
松島潤平

世界的デザイナーである山本耀司氏を父に持ち、独自のスタイルで女性ならではの強さを表現し続ける山本里美氏は、自身にどこまでも付きまとう「山本耀司の娘であること」「日本人であること」「女性であること」という事実に対して、10代で不満を感じ、20代で愛しさが芽生え、30代で誇らしさへと変質したという。自分自身をモデルにすることから始まるデザインの模索は、いつしか自分を形成しているものを見つめ直すことへと向かい、やがてそれらをリスペクトすべきものとして受け入れるようになった。そのとき、世界中に共感される強さを彼女は発見したのである。

デザイナーであり、経営者であり、母でもある山本氏は、次世代を育てるための環境をつくることの責任の大きさを強調する。彼女の語る「仕事」とは、社会から生まれた自分をまた社会へ還す方法であり、それは上の世代から教えられたことを、社会を通じて下の世代へと受け継いでいく行為でもある。デザイナー個人の肖像を打ち消すような現代社会において、「自分をつくるもの」から「ものをつくること」こそが、自分と社会をアイデンティファイする方法であることを彼女は力強く示してくれている。