

*Architecture
Today*

January 2009 Vol. 001

*Yoshiharu Tsukamoto
(Atelier Bow-Wow)*

×

*Hiroshi Nakamura
(NAP Architects)*

NAP Times Take Free



NAP Timesでは連続企画として中村自身が、毎回テーマを設けて建築家の先輩方にインタビューをしています。

第1回目は塚本由晴氏。

氏が主宰するアトリエ・ワンは、1998年に発表された「メイド・イン・トーキョー」以降、

次々と発表される独自で斬新な視点をもったりサーチや建築論と、

それらに呼応して進められる設計活動で、

日本のみならず海外の建築界にも大きな影響を与え続けている。

今回は「建築と社会」という大きなテーマの下、塚本氏が最近様々な場所で語られている

「ふるまい」をひも解くことから始まり、話題はリサーチや公共空間、都市へと発展。

これらのトピックを網羅する「ふるまい」とは？ これからの社会に建築ができることとは？

白熱のインタビューは、朝日差し込むアトリエ・ワンのバルコニーで行われた。

「建築と社会」

塚本由晴 × 中村拓志

@ハウス アンド アトリエ・ワン

Yoshiharu Tsukamoto × Hiroshi Nakamura

@House & Atelier Bow-Wow



塚本由晴 つかもと・よしはる

建築家／東京工業大学大学院准教授／博士（工学）

1965年神奈川県生まれ。1987年東京工業大学工学部建築学科卒業、1987～88年パリ建築大学ヘルビル校（U. P. 8）に在籍。1992年貝島橋代（筑波大学講師）とアトリエ・ワン設立、1994年東京工業大学大学院博士課程修了。

2000年より同大学大学院准教授、現在に至る。2003、2007年ハーバード大学大学院客員教授、2007、2008年UCLA客員准教授を務める。

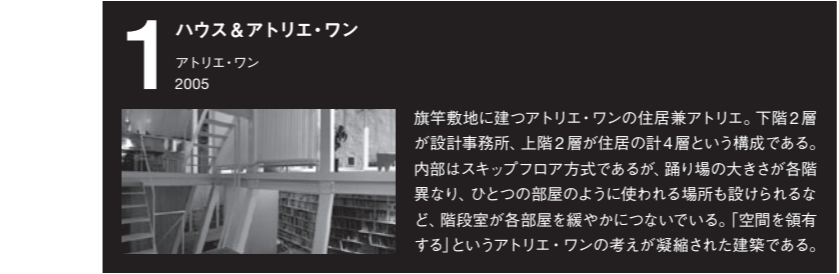
2003、2007年ハーバード大学大学院客員教授、2007、2008年UCLA客員准教授を務める。

中村拓志 なかむら・ひろし

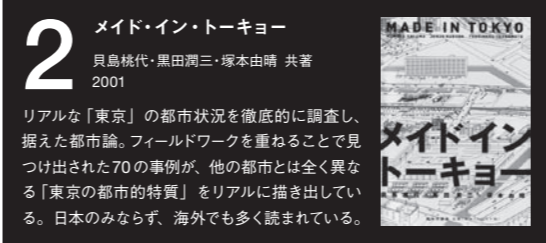
建築家／NAP建築設計事務所代表取締役

1974年東京都生まれ。1999年明治大学大学院理工学研究科博士前期課程修了。同年隈研吾建築都市設計事務所入所、主任技師を経て2002年NAP建築設計事務所設立。

主な作品に「LANVIN BOUTIQUE GINZA」、「Dancing trees, Singing birds」他。主な受賞歴にJCD Design Award 2006大賞、DETAIL Prize 2007(plastic category)、2008年度グッドデザイン賞金賞など。著作に「恋する建築」(アスキー)。



旗竿敷地に建つアトリエ・ワンの住居兼アトリエ。下階2層が設計事務所、上階2層が住居の計4層という構成である。内部はスキップフロア方式であるが、踊り場の大きさが各階異なり、ひとつの部屋のように使われる場所も設けられるなど、階段室が各部屋を緩やかにつないでいる。「空間を緩有する」というアトリエ・ワンの考えが凝縮された建築である。



リアルな「東京」の都市状況を徹底的に調査し、掘えた都市論。フィールドワークを重ねることで見つけ出された70の事例が、他の都市とは全く異なる「東京の都市的特質」をリアルに描き出している。日本のみならず、海外でも多く読まれている。

そもそもなぜ「ふるまい」なのか？

中村 この建物¹いいですね。建築が服を着ているみたいな外型ですね。

塚本 そうそう、バジャマ。あるいは、コムデギャルソン(笑)。裏返して。

中村 裏返して(笑)。え？ シート防水裏返しなんですか？

塚本 違う、違う(笑)。裏返しじゃないけど、こういう風につまんで納めている感じです。

中村 なんかラフでリラックスした気分が出ている納まりで、いいですねー。今日はですね、朝からすごく重い話なのですが、「建築と社会」というのをテーマにして、お話を聞ききたいなと思っているんですね。このシリーズは、僕が偉大な建築家の先輩方に話をお聞きしながら建築家として成長していくっていうストーリーなんです。

塚本 面白いね(笑)。じゃあ段々あがっていったら、最後は誰だ、レム・コールハースとか？

中村 段々上がっていく感じではないです(笑)。色々、テーマごとにお聞きしたいなと思っていて、先達の人に。僕は塚本さんを学生時代からずっと追いかけてもらって、本やテキストを読ませてもらったり、あるいはオープンハウスに行かせてもらったりして、影響を受けてるので、まず最初にお聞きしたいなことなんです。

僕はインタビューをしたことがないので、色々不具合があるかもしれませんが、朝飯を食べながらで結構なので(笑)、なんとなく話していく感じをお願いします。

塚本 はい、すいません(笑)。これうまいんだよ。白桃とヨーグルトが無茶苦茶合うんだよ(笑)。

中村 僕の方はないんですか(笑)？

塚本 あとで作ってあげるよ。本当にうまいんだよ(笑)。ごめん、ごめん。

中村 塚本さんは、最近「ふるまい」の話をされているじゃないですか。僕にとって塚本さんは、ひたすらポジティブに、社会を見つめ、社会に提言をし続けてきた建築家だと感じています。

もちろん、ある種理想的な社会を構想して、その実現のために設計するという方法論が無効化しちゃってる現代では、それは非常に困難な作業です。けれど、建物にかかる様々な慣習的な力を丁寧に観察して解きほぐしていくと、なにかもう少し「小さな社会」ともいうべきものが見えてきて、身近な社会を問題にすることで、アトリエ・ワンの作品やその周辺の建物も含めて、みんなが愛すべきものに感じられるよ

うな、そういう方法論を取られてきたように思えるんです。そんな中で、最近「ふるまい」の話をされているじゃないですか。そのへんについてお伺いしたいな、と思います。そもそも、なぜそういう発想にいったのですか？

塚本 **生き物みたいなものが好きなんだよね、とにかく。**

建築も生き物みたいなのがいいなと思っていて。生命体が持つ躍動感とかね。あとは街をみるときも、生命感を感じられるところがすごく好き。貝島も一緒にやっていたから僕と非常に近いけど、僕は、いきいきとした生命力や、その躍動感に対する興味がある。

それを建築でやろうとなったときに、生物や動物が周辺の要素も利用しながら自分の居場所をつくるような関係を環境との間につくりたいな、と。それで最初の頃は「環境ユニット」の話をしていました。東京の人が、色々ばらばらに断片化した要素を繋ぎ合わせながら、独特の環境をつくりあげている。それも面白いなと思って、「メイド・イン・トーキョー²」や「ペット・アーキテチャー³」をやったんです。その後アート展でいろんな都市で作品を作る機会ももらって、その都市では人がどんな風に過ごしているのかとか、どんな道具を使って暮らしているのかを観察しながら、それらにひとひねり加えることで、今までなかった新しい人の集まり方や、ふるまいをつくりだしてきました。このシリーズはいつの頃からか「マイクロ・パブリック・スペース⁴」と呼ばれるようになりました。この3つはバラバラなようで似ている。何が似ているのか？ それはそこに入り込んでくる主体のふるまい、この主体は人間じゃなくてもいいんだけど。それともの関係、かたちとの関係だと考えるようになりました。

中村 なるほど。

塚本 「ふるまい」で、まずいいのは、かたちをパフォーマンスでみられるようになるということ。つまり、先が細くなるかたちは、どういふパフォーマンスを持つかという風にもる訳です。ものを流したり、集めたり、すくったりというのは、かたちのもつパフォーマンスなので。ナイフのものを刺す、切るというパフォーマンスは先が細いことが持つパフォーマンスな訳です。もちろん、そのかたちが結果的に美しくったり、なにかを象徴したりもするけれども、パフォーマンスがあるからこの世に生をうけたことになっている。そこは人間とか動物

といった生命体、あるいは熱環境なんかの熱の流れ、空気の動きと、固定されたかたちが、同じ世界を生かされる。存在としては別だけど、環境世界としてはひとつの中にちゃんと入っている訳で、そのことはすごく面白いので、「ふるまい」っていうのに注目し始めたころなんです。

中村 パフォーマンスとしてかたちを丁寧に観察して、「ふるまい」をデザインすることで、世界がいきいきとつながり出すと。

昔の日本人のふるまいがチャージングな理由

塚本 「ふるまい」にはもうひとつ見方あって、日本の古いフィルムを観ると、まだ和服を着て畳の部屋に座っている。そこでの立ち振る舞いが部屋に合っていて、規範のうちにあるのが、エレガントだしかわいくもある。部屋に入ったとたんにとスッと座るとか、偉い人とか年長の人が上座に座って、その人が帰って上座が空くと次に偉い人がそこに座ったり。空間と人のふるまいが一致していて、ああかわいいな、とか美しいなって思わせるものじゃないかな。だからそういう目で見ると、現代の居住空間というのは、家父長性みたいなヒエラルキーを反映していないからリラックスして自由に過ごせるところになっているけれども、逆に言うとうろふまったらしいかわからない意味不明の場所にもなっていて、そういうものをちょっと引いたところから映像としてみるとそんなにチャージングなふるまいになっているとは限らないわけじゃない。自由にはなっだけれど、美しくなくなっちゃった、チャージングじゃなくなっちゃった、みたいところもあるな、と。

中村 つまり建物と人が有機的な関係を結んでないから、チャージングじゃないってことですよね。最近僕、和服を着て京都のお寺をまわったんですよ。体を布で巻くあの形式は、足の上げる高さや歩幅が制限されて、体を捻るとすぐに服が乱れてしまう。最初はえらい不自由だったんですが、次第に和服に適した仕草が身につくようになって、すると突然、日本の古い建築形式がしっくりくるようになった。蹴上げの高さのようなモデュールもそうだし、縦格子なんて、和服のふるまい特有の体を上下させない水平移動の視線で見るとものすごいエレガント。「衣服」という形式が導く「ふるまい」が、空間にも大きな影響を与えているんじゃないかと。つまり洋服を着

ている時には見えなかった世界が見えてきて、「ふるまい」を理解しないと、昔の建築を完全に理解することはできないなあと思いました。

塚本 踊りなんかにしてもそうだよ。やっぱり型というものがあって、まあ型にもいろんな種類があるわけですけど、型に合わせて体を動かすことによって、人間の持っているエネルギー、身体の持つエネルギーの流れみたいなものがあるわけですね。でも、そういう型もなくでたために体を動かしたところで、何にもエレガントなものは生かしてこない。それと、同じことじゃないかな。

「ふるまい」は機能でもないし、形でもない。何かその間にあって、そういう意味で「ふるまい」は面白いんです。

でも両方に影響を与えつつ、影響を受けるっていう、そういうものだ。建築の議論の中に、機能主義の考え方は、未だに根強くありますが、それとは違う位相のものを考えていけるんじゃないか。

中村 確かに。機能主義の機能って、食べるとか寝るとか、目的をあらわす行為だけしか扱ってなくて、その行為全体を包含するふるまいは考慮されていない。しかも近代建築のテーゼの「形態は機能に従う」なんて主従関係しか言及してなくて、まるで数式みたい。ぜんぜんいきいきしてこないですよ。

みんな違うところではなく、みんな似ているところが面白い

塚本 あと重要なのは、「ふるまい」は人間の生物的な個性差を超えられるんだよ。

中村 というのは？

塚本 例えば、中村さん独自の振る舞いとか、僕独自の振る舞いっていうのは、職種というような細かいところまで行くところだけれど、その違いは建築には反映できない。でももう少し引いてみると、夏だと短パンで街を歩いているとか、朝起きたら飯を食うとか、夜になると酒を飲んで騒いでいるとか、人間全然そんなに変りないわけですよ。でもそのやり方は文化や時代や地域によって違っていて、建築が反応するのは、この次元です。そこでは今、言われている「個性」なんて無視できる。「個性的じゃなきゃいけない」というのがプレッシャーを不自然に与えているでしょ。僕は人間そんなにバラバラ



13 ネーミングライツ

人間や建物、施設、キャラクターなどに対して名称をつける権利のことを言う。日本では、特に施設命名権をネーミングライツと呼ぶことが多い。1990年代後半以降、スポーツや文化施設等の名称に企業名を付けることがビジネスとして確立した。

14 メタボリズム

1960年代の高度経済成長の時代において、都市や建築を生物のように、変化を繰り返すものとして捉えた建築理論。菊竹清順の「スカイハウス」や黒川紀章の「中銀カプセルタワー」をはじめとし、機能的なニーズや、家族構成の経年変化に対応して、建物の各部分が部品のように取り換えられていく建築像を提案した。

15 レム・コールハース

Rem Koolhaas
建築家。1944年オランダ、ロッテルダム生まれ。主な作品にクンストハル(ロッテルダム・オランダ)、グッゲンハイム美術館(ラスベガス・アメリカ)、シアトル中央図書館(シアトル・アメリカ)、中国中央電視台本部ビル(北京・中国)など。主な著作に「錯乱のニューヨーク」、「S, M, L, XL」など。2000年プリツカー賞受賞。

16 AMO

レム・コールハースが所長である設計事務所、OMA (Office for Metropolitan Architecture) とともに設けられているリサーチスタジオ。OMAの様々なプロジェクトのリサーチや、建物利用のオペレート、企業のブランディングなどを行い、その領域は、建築と都市にとどまらず、メディア戦略や社会学、科学、政治などにも及ぶ。

いうのができるのではないかなと僕個人は思っています。実践としてのふるまいがまずあって、その行為の共通性とデライトフルネスな感覚の一致が、ある種の一体感を作るのではと。

頭でなくふるまいで感じる社会みたいなものですね。

そうすると、ディベロッパーの一時的な利益だけを考えると無駄でしかない広場が、なにかちょっと私的に占有できるような、今までにないかたちで個人が使えるようなことが、新しい場所をつくって、新しい公共性を生む。そして、それが翻っては、人が集まり話題になって、企業にとってのメリットになっていくような仕組みとか空間デザインをやるんじゃないかなって思うんです。

塚本 ある場所を自分の身体を使って占有できるっていうことが、自分の所有ではない場所、誰が使ってもいい場所であるということは、我々が持つ都市への権利だと思う。

今、日本人はパブリックのユーザーとして非常に脆弱。

用意されたものしかできないっていう状態になっていて、都市への権利を忘れてる。そういうことが可能なんだっていう、想像力をかき立てていくことが、パブリックスペースのユーザーを鍛えていくことになる。

中村 ふるまい方を知らないっていう。

塚本 それはやっぱり馴らされちゃったからじゃないですか。学校とか、商業施設に馴らされちゃった。その認識をずらしてあげることが、建築のデザインが貢献できる場所だなと思います。

さっきの枠組みの話に戻ると、制度設計の問題でもある。官が官の場所のみみんなの為にやること、民が民の場所に他のみんなを受け入れること、それは両方が公共空間としてやられてきたわけだけれど、ヒルサイドテラスみたいなやり方って他にできているかという殆どない。もちろん今も、ああいう分棟配置の商業施設っていくつかできているけど、みんな10年とか15年とか時限付きのものばかりで、当面その土地の使い道がFIXできないので、そういう短息スパンでまわそうっていう場合が多くて。そこに人が住んでしまうとすぐに変えられなくなるから、集合住宅は入れないで、商業施設だけを入れていつでも撤退できるようになっている。だから、一見、ヒルサイドテラスみたいな雰囲気を持っていながら、実際は全然違うものが多い。

そこにも限界が見えて来ているようだから、そろそろ民と官が混じり合うやり方はないのかと思ってるんですが。

中村 出できそうですけど。

塚本 そこら辺の融合とかクロソオーバーがもっと起こらないと今の制度の中だけでは膠着した状態に留まってしまうんじゃないかな。

中村 それは利益を追求したがる民間資本に対して、ある種のリスクを担保できるような公共的な主体の重要性ってことですか？ 官と民のクロスオーバーっていうのは。

塚本 例えば、あんまりいい例じゃないかもしれないけど、最近ネーミングライツ¹³ってさ、いろんなスタジアムとかに企業が名前をつけるじゃないですか。

今は出来合いのもののランニングコストを捻出する為に民間からネーミングライツ使用権を募っているんだけど、もう一歩踏み込め感じがするんですよ。例えば、児童公園とか今全然だめ

じゃない。そういう街の中に点在している公園を、企業がお金をだしてテーマ性のある公園に作り替えていけば、ネーミングライツなんてわざわざ言わなくても、その場所は独特の呼ばれ方をされ始めるだろうからマーケティング的にもありえる話なんじゃないか。そういう民と官が相互乗り入れできるフレームワークができれば我々がやっている「マイクロ・パブリック・スペース」もまた違う意味を持つと思います。

「マイクロ・パブリック・スペース」自体は、結局アートという枠組みを利用してじゃないと今世の中に出て来られない訳ですけど、そうすると結局、展覧会の期間に限られたものになってしまう。実験とっているうちはいいんだけど、最後まで実験で終わるのは悔しいので、ああいうのが実験という一時的なもので終わらない枠組みを考えないといけないなと思ってます。あとは鉄道とか飛行機など、民間が運営しているけれど、非常に公共性が高い交通機関の空間に対して、提案していくのはいいんじゃないですかね(笑)。

どうして、中村さんのところには羽田空港のデザインなんていういい話があるんですか(笑)？

中村 だって、それリノベーションですから。塚本 リノベーションだっていい枠組みじゃないですか(笑)。

中村 今のお話を聞いていても思いましたけど、僕らは上の世代との違いは、さっきの枠組みを含めてクライアントに提案して、そこから

デザインすることで新しい建築をつくる、というところにあるんじゃないかなと思っていて、そういう意味でもビジネスマンとの対話っていうのはしっかりできるようお願いしたいなと思っています。

塚本 なるほどね。いやあ、羨ましいなあ。

すべてが変わっていく中で変わらないものをつかむ

中村 パブリックスペースの話の次に、都市についてお話をお聞きしたいのですが、ご自身の著作の中で、「個人住宅が都市をつくる」っていうお話をされていたじゃないですか？ あれはどういうことですか？

塚本 東京の都市というのは、実はビルとかじゃなくて、本当にびっしりと、戸建て住宅が地表を埋めるようになっていて、それが全体の印象のほとんどを占めている。それが、都市的かつ建築的な問題になるんじゃないかということがひとつです。そのことを位置づけるひとつの言い方として、「個人住宅が都市をつくる」というのが出てくるんだけど。これはなにを狙っているかっていうと、結局

戸建て住宅でできた都市というのは、個別に建替えがきいちゃうから、すごく新陳代謝しやすい体質になっているわけですよ。めちゃくちゃ汗かく人みたいになっている(笑)。

皮とかほろほろむけちゃうような、いつも新しいスキンが出てくるみたいなさ。そういう体質だと思うんだよね。

中村 わはははは(笑)。

塚本 そういう都市の体質の中での建築はどうなのかという、そこには「反復」、つまり繰り返しがあつたから、必ずふるまいと言えものが生まれてくる。これは最初に話すべきだったんだけど、「ふるまい」は、「繰り返し」、「反復」を前提にしている。そこから生まれる秩序だから、そういう建物の「ふるまい」を位置づけながら個別の設計をしたい。だから、「戸建て住宅が都市をつくる」というようなことを言い出したのです。

丹下さんや槇さんの枠組みとは違う枠組みで、21世紀に果たして建築家に何ができるかっていうことを考えると、やっぱり日常的な都市の風景をどうするかということが一つあると思う。結局、日本の建築っていうのは単体のクオリティは高いけれども、街並みとか都市風景のクオリ

ティがそれについていない。この風景のずれは誰も問題化できていないのではないかと。じゃあ、建物の設計の方から風景について考えていくために何を素材にしたらいいか？ そこで、圧倒的なパーセンテージを占める「住宅地」があるんです。

中村 そういうことなんですね。

塚本 自分たちのところには住宅の依頼が多いので、個別の話をしてもきりがない。ここは大きな枠組みをつくって、継続的に取り組まないで息切れしちゃう。そこで見えてきたのが、建築のコンテキストが、静的な、固定されたものではなくて、動的であるということですね。

でも変化し続ける中で何か一定のものが観察されるなら、それは「動的コンテキスト」と呼んでいいと思う。

つまり、速度はどんなあがつていくけど、加減速度は一定みたいな「動的コンテキスト」があり得るのではないか。例えば土地の細分化、間口の細分化などは、一定の圧力として住宅地にかかっている。だから、変わる部分と変わらない部分っていうメタボリズム¹⁴的な整理

じゃダメで、「動的コンテキスト」をどうやって建築がつかまえて、そこでどうやって最高のパフォーマンスをしていくかだと思います。

動的コンテキストの大事さはある種の傑作が作られない限り、わからないかもしれない。それぐらい今までとは違う建築

になるんじゃないかな。

中村 それは一連の作品の中で、総体として見えてくるものではなくてですか？

塚本 それもあると思うね。でもみんなそんなに親切じゃないからさ、そういう風にはなかなかみてくれないよね(笑)。

リサーチは建築を作る手段になるか

中村 リサーチについてなんですけど、是非はともかくとしてレム・コールハース¹⁵はAMO¹⁶っていう集団をもっているじゃないですか。建築学会的には単なるリサーチ集団としてしか考えられていないんですけど、僕としては、あれは広告代理店機能なんじゃないかなって思っています。マーケティングとかブランディングを通して建築を作る方法論を模索している。そういう意味で広告代理的な機能を持ったはじめての建築家なんじゃないかな、と思うんですよ。社会的にみても、建築と広告の関係っていうの

17 「錯乱のニューヨーク」
レム・コールハース 著
マンハッタンを取り上げ、ニューヨークという超過密な文化、そしてそれを支える大衆の欲望を軸に、現代と都市と建築の関係を追求した、建築家レム・コールハースによる書。その後の建築論に大きく影響を与えた。

18 論文「ポスターからオトナリへ」
隈研吾 著
新建築 2008年7月号掲載
新建築 2008年7月号掲載の隈研吾による巻頭論文。20世紀の建築家による都市計画の提案は、不特定多数の大衆向け広告ツールとしてのポスターであるとし、磯崎新の「ふたたび廃墟となったヒロシマ」というドローイングもまた、コルビュジェや丹下健三による誇大な理想的な案を否定したポスターに他ならないと説いた。国家規模の建築プロジェクトでさえも資本を集めるための広告ツールとなっている現在において、具体的に都市計画を進めるための方法とは周辺の建物や環境との対話が連鎖していくことではないか、と提言している。

はどんどん近づいてきていて、もちろん国家が広告って概念をもって国家戦略を決めるような現代ですから、アジアの新興国、ドバイなんかも明らかに広告っていう概念を通して建築や都市を考えているっていう気がして。その中で、レムはプラダという企業のブランディングから始まって、今や都市みたいなものをブランディングしたり、広告戦略の中で作っていきってという流れがありますよね。そういうリサーチみたいなものに関してどう思われますか？今までは「錯乱のニューヨーク¹⁷」でコールハースが明らかにしたように、建築によって未来を語る事が失効して、もはやジャーナリズムみたいなかたちで後追的に、事後的にリポートするしかない、あるいは未来を語るにしてもそれは私小説でしかないということでしたが、今はちょっと変わってきていて、リサーチすることがつくる手立てになってきているんじゃないかな、ってことが僕の中ではあるんですよ。塚本さんはダメ建築のリサーチとか、「ベットアーキテクチャー」とか、当時学生の僕にとってすごく興味深くて、日本オリジナルの都市的状況の分析から新しい建築が生まれるのか、と期待していて。でもその時はまだ塚本さんも「リサーチが作る手立てとしてはあんまり成立しないんじゃないか」って話をされていたじゃないですか。今はいかがですか？

塚本 そうだね、今は
リサーチっていうのはフレームワークをつくる手段という感じ。

だから、それは物そのもののディテールがどうだとか工法がどうだ、とかいう話じゃなくて、どういうフレームワークの中で建築っていうのはつくられていくのかを理解して、じゃあフレームワークってものをどうセットすればもっと面白いものが作れるか、とか、そういうことを考えるために、リサーチはいいじゃないかなっていうことですね。中村 そのフレームワークっていうのは、先ほどおっしゃっていた枠組みとか制度とか。塚本 そうそう。枠組みとか制度とかもあるし、枠組みをどういう風にかえるかってこと。枠組みって、社会的にも経済的にもどう位置付くのか、歴史的にどう位置付くのか、文化的にどう位置付くのかとか、いくつもの既存のものとの位置づけの中で相対的に組みあがっていく訳だけど、そういうものがないと全然だめじゃないか。さもないと、建築は制度化されたレイ

ヤーの中に閉じ込められちゃうんじゃないかって思うんです。中村 住宅において枠組みをつくるっていうのはどういうことになるのですか？塚本 ひとつは研究室でやっている「東京に都市形態はあるか」という問題。都市形態があるのだとすると、そこに反復されていく類型的な建築があるのではないか。つまり建築のタイポロジーと都市形態がつながるかという問いです。基本的に20世紀はそれを分断したわけだけど、それなり制度で設計された以上のものが現象としては起きていて、そのふたつがつながるところがあるんじゃないかという仮説を立てて都市空間を見るのです。それが見えてきたとき、たとえ一個の住宅でも都市を問題にできるようになると考えているんですね。あるいは別の角度から、今建てられている住宅は第4世代だと考えてみる。日本では最初の住宅地は1920年代に発生した。だから、もう80年経っている。で、日本の住宅の平均寿命が30年なので、少なくとももう2回は建て替えているはずで、今は3代目。そう考えると、今の住宅は、殆ど3回目の建て替えなんです。第4世代になるはずで。もちろん、建物の寿命には個体差があるから第1世代から、第3世代まで入り混じっている状態で、そのことが都市の雑多な風景をつくっているんです。だけど、逆に新興住宅地っていうのは、第4世代しかないから、均質で、統一されているじゃない。それを調和された街並みとして誰もほめたりはしないけどさ(笑)。だから、一戸一戸の住宅は、個別の仕事なんだけれども、まとめて第4世代住宅っていうのをどうするかということだと位置付けてやっています。中村 へー。塚本 だから、その話を膨らましていこうかなって。中村 世代として考える、って面白いですね。塚本 第2世代は第1世代よりも敷地が狭くて、第3世代は第2世代よりも敷地が狭い。どんどん細分化していっている。で、そこに第1世代は車持ってなくて、第2世代は1台車がある、第3世代は2台あるみたいなことが起こってくる。そういうのがさっき話した「動的コンテキスト」。どんどん敷地が狭くなってとか、どんどん移動手段が個別化していくことが、「動的コンテキスト」として見えてきて、じゃあその中で今この場所だったら何をつくったら良いのかっていう話です。そうすると、戸建て住宅の仕事というのは全部、

バラバラの施主がバラバラに頼んでくるわけだけど、それなりに関連性のあるものが生まれてくるし、違いもはっきりしてくる。あとは人がやったものも、「なるほど、ああやればいいのか」っていう風になって、枠組みをつくっていくというのがあります。

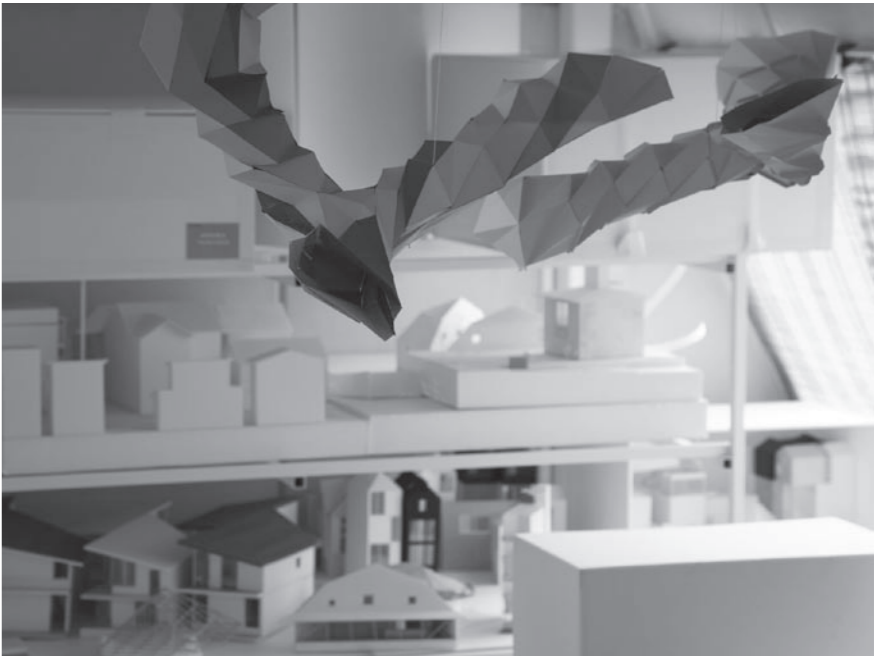
リサーチをつづけることの意味

中村 じゃあ、やっぱりリサーチってことが作る手段になっているということですか。塚本 今はなってますね、都心リサーチとは別に、建築のレトリックに関する研究をしています。それも実際つくるときに役立っている。設計中に気づいた建築の構成がつくる意味作用を、体系的に位置づけるという感じです。都市のリサーチは、

発表して10年経つと、社会がそれに反応しはじめる。

例えば「メイド・イン・トーキョー」的な枠組みをモデルに、こういうプロジェクトがあり得るんじゃないかっていうことを、新規に考える人は出てきているんです。中村 それは楽しいですね。塚本 楽しいね。「なるほど。ちょっとずれるんだな。」っていうのが最近分かってきて(笑)。そういう意味でも、リサーチによって枠組みを作るっていうのはすごく大事なんだな、と思いますね。「メイド・イン・トーキョー」は、環境にあるかけらを組み合わせ、ハイブリッドなものが生命的な秩序のもとにできてくるということでしたが、それがうまく使える枠組みというか、新しく空間を提案するときの枠組みとして利用されるケースが出てきた。中村 なるほど。隈研吾さんの新建築7月号の巻頭論文¹⁸では、丹下さんとコルビュジェみたいな誇大な理想的な都市計画は建築家にとってのポスターだ、っていうことを書いていて、磯崎新¹⁹さんはそれを廃墟っていう形でその終焉を予見したと。塚本さんは、誇大な理想を現実空間に無理やり落とし込むようなポスターでもなくて、かといって廃墟を提示してシニカルに諦めるのでもなく、身の回りの隣接環境の丁寧なリサーチから、実践的に都市を変質させていこうとしていると思うんです。自分たちの理想として考えている建築を社会の中につくるためのツールとして、リサーチが機能していくのかな、って今日のお話を聞いていて思ったので

19 磯崎新
いそざき・あらた
建築家。1931年大分県生まれ。主な作品に「ロス・アンジェルス現代美術館」(カリフォルニア・アメリカ)、「カタル国立図書館」(ドーハ・カタール)、「水戸芸術館」(茨城)、「東京都新庁舎設計計画競技」(東京)などがある。著作が多数ある建築家としても知られている。



2008年8月28日
ハウス アンド アトリエ・ワンにて

建築への生態学的アプローチ

インタビューの後に、塚本さんとハウス&アトリエ・ワンの最上階に登った。屋上テラスの脇には、ハーブや野菜が育つ大きな作り付けの植木鉢があって、その上には数本のワイヤーが張られている。それを見ながら、「ブドウが蔭を絡ませてくれるといいなあ」と塚本さんは話す。そういえばこれも、塚本さんの言う「ふるまい」のデザインなのかもしれない。ツタ性植物であるブドウは、生長パターンと環境の相互作用の中で、形を変え、発展していく。ブドウの蔭をからませることは、その「ふるまい」を建築に定着させるということである。塚本さんの視点は、それが人であろうが、植物であろうが、建物であろうが、いつもゆるぎなくあたたかい。いきいきとした建築は、そうして生まれる。

そのまなざしは、生物学者の生態観察に近い。生態学とは、生物の生態（ふるまい）を、環境と生物に生じる相互作用に主眼を置いて観察する学問である。環境と生物は互いに影響を与えあうがゆえに、生物への理解は博物学のように標本を眺

めるだけでは決して得られない。だから生物学者は、野へ観察に出かける。それと同様にアトリエ・ワンは、都市や街を丹念にリサーチし、文化や社会という環境も含めて、建物が周辺環境といかなる関係を結んでいるかを理解しようとする。生物学者に近いといえば、アトリエ・ワンの言説にしばしば登場する、建物や都市の擬人化や生物的比喻表現も同様かもしれない。生物学者はしばしば、生物という絶対的な他者に対して、目線の同化や擬人化、感情移入といった仮説的な視点によって、生物の「ふるまい」を推論しようとする。塚本さんの比喻表現もまた、都市や建物という他者に対する想像の架け橋であり、環境と建築の間の有機的な関係を探索する、きわめて発見的な行為なのはないか。

そうして観察された建物の「ふるまい」を新たに解釈して、アトリエ・ワンは周辺環境と建物を次々と結びつけてきた。例えば無関心に振舞われる建物同士の間隙に着目して、そこを自分たちが領有する形式や、周囲の街並みにある寄棟の住

宅形態を引き受けながら、軒裏を全てガラス窓にすることで、全く新しい光環境を作り出すなど、街のなかでいきいきとふるまう建物を作り続けている。さらに特筆すべきは、そのようなアトリエ・ワンの住宅では人や建物の新しい「ふるまい」が日常的にドライブされて、独特の感性が立ち上がるという点だ。塚本さんはそれを「デライトフルネス」（快適さ、楽しさ、嬉しさ）と呼ぶ。僕はこの「デライトフルネス」への言及に非常に共感を覚える。借越かもしれないが、アプローチこそ違えども自分自身の目的と非常に近いし、これから普遍的なテーマになっていくと思うからだ。今後の現代建築は、身体や感性などの個人的なものを動機にして構築せざるを得ない状況にあるが、そのとき、「ふるまい」や「デライトフルネス」というものは、安っぽい私小説や身体論のような自閉に陥ることなく、共感を生む大きな鍵になるのではないかと思う。そう考えながら、建築や設計に対して常々持っている問題意識を自分なりに整理してみた。

インタビューを終えて

Text by Hiroshi Nakamura

Groovin’ architecture

かつて、僕は「恋する建築」（2007年12月）の中で、人間が建築や空間に対して、ある一定の所作を反復することで愛着は育まると述べた。例えば「HOUSE SH」では、法定の建蔽率や容積率を使い切るために、建物の壁を内側から押し出して広げた。リビングの壁には窪み生まれ、住人は壁に座る、寝そべる、滑るといった習慣的な所作を行うようになる。その行為の反復によって、住人は建築への愛着を感じるようになるのだ。また、クウェートの複合商業施設「Metamorph」では、商業施設の外周に沿って円環状の回遊路を設けることで、デパートにありがちな

現代は、一枚岩の社会というものを共有、共感しにくい時代である。イデオロギーも美も、多様化し個人化してしまったからだ。しかし、「デライトフルネス」や「グルーヴ」は、文化や国境を超えて共有できるのかもしれない。イデオロギーや美がどこまでいっても観念的であるのとは

対照的に、それは身体に根ざした感覚だからだ。自分の体に生まれた小さな嬉しさを隣の人と共有したとき、それは大きな嬉しさとなるだろう。実践としての「ふるまい」がまずあって、それに伴う「グルーヴ」への共感が、ある種の一体感を作る。僕はこの感覚の共有が幾重にも積

み重なることで、文化や社会が生まれるのだと思う。脳ではなく、「ふるまい」を通じて体で感じる一体感。それは建築だけが作り出せるものだ。「ふるまい」を通じて、新しい「グルーヴ」を奏でること。今日の建築に求められているのは、そんなことかもしれない。

Information

[House]

