

六本木未来会議

デザインとアートと人をつなぐ街に



CREATOR^{No} INTERVIEW 137

山田紗子 Suzuko Yamada

1984年東京都生まれ。慶應義塾大学環境情報学部卒業、東京芸術大学大学院美術研究科建築専攻修了。2007-2011年、藤本壮介建築設計事務所勤務。現在、山田紗子建築設計事務所代表。京都大学、東京理科大学 他で非常勤講師を務める。主な受賞に第三回日本建築設計学会賞大賞、第三十六回吉岡賞、Under 35 Architects exhibition 2020 Gold Medalなど。

大野友資 Yusuke Oono

DOMINO ARCHITECTS代表／FICCIONES所属／東京芸術大学非常勤講師／一級建築士

1983年ドイツ生まれ。東京大学工学部建築学科卒業、東京大学大学院修士課程修了。カヒーリョ・ダ・グラサ・アルキテツス（リスボン）、ノイズ（東京／台北）を経て2016年独立。2011年より東京芸術大学非常勤講師を兼任。

DOMINO ARCHITECTS

デザインの実践と理論の両面から歴史や文脈への接続を試み、情報と物質、デジタルとアナログ、ハイテクとローテクを相対化するような設計を手がける。その活動はさまざまなチームとの協働によって形作られ、建築、インテリア、プロダクトデザイン、リサーチや執筆、教育まで多岐にわたる。

『六本木“じゃない”風景から、六本木“らしさ”を探してみる』

クリエイターインタビュー

街に点在する違和感＝個性をつなぐ。(山田)

都市環境で芽吹く雑草を観察する道草散歩。(大野)

No

137

山田紗子

建築家

SUZUKO YAMADA / Architect



大野友資

建築家

YUSUKE OONO / Architect

published_2022.05.18 / photo_yuka ikenoya / text_akiko miyaura

建築家の山田紗子さんと、大野友資さん。両者ともに、建築の枠にとらわれない活動や作品が注目されています。山田さんは、慶應大学にてランドスケープデザインを学んだ後、藤本壮介氏に師事し、自然にコントロールを委ねた建築を手がけ、大野さんは、ポルトガルの設計事務所を経て、noiz から独立、建築だけでなく巨大なインスタレーションから手のひらサイズのプロダクトまで手がけています。そんな2人は現在、東京ミッドタウンの芝生広場で開催中の『GOLDWIN PLAY EARTH PARK』にて、遊具をデザイン。遊具が生まれるまでの過程や、普段のものづくりの出発点、それぞれの大学の講師としての考えなど、多岐にわたって語っていただきました。

何もないことがある。日本の思想を反映した遊具。

大野友資 『PLAY EARTH PARK』の遊具は、ゴールドウインから、「地球を構成する5つのエレメント」をテーマに、子どもが遊べるものを提案してくれないかというお話をいただいて、スタートしました。その時に僕がいただいたテーマが「空」だったんです。



GOLDWIN PLAY EARTH PARK

スポーツの起源である「遊び」から、自然・環境との新たな関わりを生み出す、ゴールドウインのプロジェクト「PLAY EARTH」(＝地球と遊ぶ)。東京ミッドタウンの芝生広場にて、「PLAY EARTH PARK」と題し、3つのテーマ「自然」「子ども」「遊び」の下、5つの建築事務所が遊具を設計。それぞれ「地」「水」「風」「空」「火」のエレメントがモチーフとなっている。2022年4月23日(土)から5月29日(日)まで開催。

https://6mirai.tokyo-midtown.com/event/play_earth_park/index.html

山田紗子 私のテーマは「地」でした。他のテーマの方々とは同時並行で動いていたので、大野さんの作品をしっかりと拝見するのはオープンした今日がはじめて。大野さんから「言ってみれば、浮き輪のようなもの」と聞いていたのですが、実際見ると想像以上のスケールでした。「空」というテーマは、どのように捉えましたか？

大野 まず、「空ってどういうことなんだろう」と考えるところからはじめましたね。その中で日本には「くう（空）」とか「から（空）」と表現するように、「“何もないこと”がある」という概念があることに気がつきました。そこから、「空の遊具」は“何もない”をテーマにしよう、と。さらに、形はないけど空気に触れられるものはないかと考えた時、空気を包んだいろいろな形のエアバッグを転がしたら楽しそうというアイデアに行き着いたんです。

山田 なるほど。子どもの体に対して、あのサイズ感がいいですね。

大野 大きいサイズのエアバッグには複数人が寝転べるのですが、片側に誰かが寝転ぶと、反動で反対側の子が弾む。空気というものが、人の存在やエネルギーを伝える媒介にもなることを、体全体で感じてもらえたらと思っています。それと形を多様にするだけでなく、高さを“低く”抑えることにもこだわりました。というのも、低いと自然と上に登りたくなりますし、仰向けに寝転がって空をゆっくり見上げたりもできる。あとは、ゆらゆら、タプタプみたいな音が聞こえてきそうな存在にしたいくて（笑）、テクスチャーにもこだわりました。空気をパンパンには入れていないので、人が寝転がった時に重さで形が決まるんですよ。エアバッグは全部で37種類あるのですが、その形はゴールドウインのアパレルラインの製品に使われている特徴的な曲線をコラージュしてつくっています。なので実は、上から見るとゴールドウインの服の一部っぽい形になっているんです。



空の遊具《Ultra Light Orchestra》

大野さんが設計した「空」のエLEMENTをモチーフにした遊具。透明なエアバッグが並び、寝転がったり、シーソーのようにバランスを取ったりして遊ぶことができる。

地は流動的なもの。言葉なくして体感する遊具。

山田 私は「地」というテーマに向き合いました。都会に生きていると、地を意識することって少ないじゃないですか。その中でも、私が一番「地」を感じるのは地震。とくに、2011年の東北大震災の経験が大きいと思います。地は揺るがず、安心して根を下ろしていると思っていたのが、「流動的なもので、私たちは「仮」に根を下ろしているんだ」と、私の中で価値観が一変したんです。だから、今回は地を感じにくい都心の人や、地震を経験していない子どもが、地面の流動性を考えるきっかけになればという思いもあって。そんな中、ゴールドウインの社長と意見交換した時に、「地は、人間がものすごく小さなものを感じる圧倒的な存在」とおっしゃって。そこから、一度大きな存在として立ち上げた上で、作品の中に入ると流動性を感じるものにしたいなと、「地の遊具」のデザインがまとまりました。



地の遊具《marble mountain》

山田さんが設計した「地」のエLEMENTをモチーフにした遊具。マーブル模様の山のような遊具の中に分け入ったり、よじ登ったりして遊ぶ。奥には洞窟のような穴も。

大野 外から見るとオブジェのようですが、中に入ると山っぽい風景に変わるんですね。

山田 そうなんです。鏡のように反射するシートにマーブル模様をプリントしているのですが、それは像を映す役目があって。強い反射があると、中を歩く時に自分だけじゃなくて、映り込んだ周りの人や風景も一緒に動いていく。それがひとつの風景になって、山や地面が“隆起しては流れ”というダイナミズムみたいなものを直感的に感じられるのではないかなって。

大野 なるほど。僕の作品も遊ぶ時に体全体を使うのがテーマですけど、山田さんの「地」は体を使わないと遊べなさそうですね。

山田 そこは遊び方として大切にした部分ですね。なぜか体を動かしたくなる衝動を、子どもって素直に持っていると思うんです。例えば、壁にはさまれた狭い空間を見つけると、スパイダーマンみたいによじ登るじゃないですか（笑）？ ああいう想定外の行為がすごく好きで。思わず手を伸ばしたくなる、思わず登りたくなるものというのは目指したところです。

大野 僕も思わず、遊びたくなりました（笑）。以前六本木ヒルズで行ったクリスマスインスタレーション《MY DEAR CHUNKY》で、ツリーをつくった時に、子どもたちが想定外の動きをしまくっていて。座るだけでなく、跳ねたり、挟まったり、抱きついたり。そういう、どこまでもチャレンジする姿っていいなと思って。だから、「空の遊具」も遊び方を限定したくないと考えていました。“人が関わって完成するモノ”というのは、何かを生み出す時に大事なテーマになっています。



MY DEAR CHUNKY

2018年、六本木ヒルズクリスマスイルミネーションとしてウエストウォークに設置されたクリスマスツリー。巨大なニットのように編まれたツリーで、直に触って座れるデザインとなっている。

MY DEAR CHUNKY／2018／六本木 photographs by Gottingham

山田 分かります。私もあえて、つかまる場所とかは設けていないんです。ただ歩く子がいていいし、よじ登る子がいてもいい。

大野 遊具って、そこが面白さですね。個人的にもともと遊具に興味があって、数年前からインスタグラムで世界中で見つけた気になる遊具を収集して考察しているんです（「遊具考察」）。例えばドイツの遊具って面白くて。形も素材も全部違って、どの公園にいてもほとんど同じものがないんです。どう遊ぶのか、ひと目見ただけだとよくわからないものもあります。安全基準が日本とは違うのかもしれませんが、多様な遊具が置かれている印象です。中には日本だと危なくて置けなさそうなものもありました。多分、国によって責任の所在の認識が違うんでしょうね。どちらがいい悪いではなく、責任の捉え方によって、その地域における遊具のあり方が変わってくるのは面白いと思います。

山田 紗子 建築家

SUZUKO YAMADA / Architect



大野 友資 建築家

YUSUKE OONO / Architect



published_2022.05.18 / photo_yuka ikenoya / text_akiko miyaura

建築は点ではなく、いくつものレイヤーによって成り立つ織物のようなもの。

山田 『PLAY EARTH PARK』では遊具でしたが、大野さんは普段からいろんなアウトプットをされていますよね。

大野 たしかに、建築以外のこともたくさんやっていますね。ただ、アウトプットとして建築以外のものをやろうというよりは、毎回、誰とやったら面白いだろう、ということが、僕の中の大事なテーマなんです。

山田 『PLAY EARTH PARK』でいうと、遊具のスペシャリストであるジャクエツさんと一緒にしましたよね。

大野 そうですね。建築と遊具のスペシャリストが混ざるとどうなるのか。遊具の安全基準をどうポジティブに変換して、彼らの持つノウハウをどうハックしたらいいんだろうと考えていくと面白いんです。今回のエアバッグは、形が保持できるようにブランコのチェーンで留めているのですが、それはジャクエツさんが持っていた資材。僕だけでは思いつかないアイデアですし、その資材を使ったことで 100%遊具になった感じがして、すごく気に入っています。その過程って、僕の中ではゲームの『ロックマン』のようなイメージなんです。標準装備ではシンプルな弾しか打てないけど、ボスを倒すたびにそのボスの持つ力が備わって、ロックマンのカラーリングが変わる。似た感覚で、誰と組むとどんな技が使えるようになるんだろうとワクワクするんです。山田さんも住宅ではないものも、つくっていらっしゃいますよね。

山田 建築の枠をはみ出そうという意思はそんなになく、思いついたことも頼まれたことも建築だと思ってやっているという感覚で。根底に事務所のメンバーと日々のできごとや映画やニュース、本なんかを通じて共有している、問題意識や価値観があるんですね。それをどうメディアに埋め込み、体験する人の世界観に 1 枚レイヤーをかけるか、ということを考えています。そしてどんなにいい価値観も、地球の環境もどんどん変化する。そのときに「こうなんじゃないか」「いや、やっぱりこうじゃないか」と考え続けることが好きですし、自分たちも人類の価値観を更新していく文化的活動のひとつであればいいな、という思いです。ただ建築は、建物に対してレイヤー状にいろんな価値観が重なっていて。「こうだ」とひとつだけ明確な価値観があるわけでもないですよ。自邸としてつくった《daita2019》もそんな考え方で設計しました。



daita2019

スチールと木の構造に階段などが組み込まれ、外(=庭)と内(=住居)が一体となった住宅。それぞれの場がゆるやかにつながり、「人が本来持っている動物的な直感」を生かして自然の中で住まう感覚を目指した。

撮影:yurika kono

大野 分かります。ひとつの文脈で終わるものではなく、織物ですよ。きっと山田さんは、点だと思って設計しているのではなく、いろんなところから繋がってできた線の組み合わせで面や立体をつくっているんだと思います。だからこそ価値が多様で、いろんな人がいろんな解釈をしてくれて、それが作品の豊かさにつながっている。いろんなレイヤーがごちゃごちゃに入っている建築に、僕も惹かれます。



published_2022.05.18 / photo_yuka ikenoya / text_akiko miyaura

“自分の価値をぶつけては跳ね返ってくる”ことを教えた

大野 僕は東京藝術大学で、建築学科1年生向けの必修授業の「CAD 図法演習」というめちゃめちゃ渋い名前の授業をしているのですが（笑）、山田さんも京都大学や東京理科大学で講師をされていますよね。どんな授業をしているのですか？

山田 ちょっと前までは住宅の授業が多かったのですが、最近は課題を出す授業が増えてきて。去年は、“自然・不自然”というテーマを設計スタジオの導入課題にしました。例えば、スケートボードは自然か不自然か、マスクは自然か不自然か、お墓は自然か不自然か、と話し合います。

大野 それ、すごく面白いですね。

山田 ディベートをする中で、新しい自然観、不自然観を自分の中に見つけていこう、と。それが、建築をつくる時のひとつのモチベーションになり得るんじゃないかと考えて、スタジオを進めました。初等教育では、まずは線を引くことをとにかく覚えなさいという話になりますが、言ってしまうと製図や設計はやればできるようになる。それより、卒業後にどこかの事務所に所属して学び、30代くらいでポンと独立したときに、自分の中に価値観、自然観みたいなものが、ある程度貯まっているといいなと思っていて。要は、“自分の価値観をぶつけては跳ね返ってくる”ということ、を、日々やってほしい。スタジオでは、それをエクササイズ的にやっている感じですね。

“概念のつくり方”を学び、何かが生まれる経験をする大切さ。

大野 山田さんの授業は、その時すぐに概念が構築できなくても、“概念のつくり方”が学べるのが素晴らしい。僕の授業もそうありたいと思っています。技術的な CAD の使い方って、今は YouTube を見れば、僕よりも教え方がうまい人がいっぱいいるし、世界中でたくさんのティップスがある。だから、アプリの使い方的な内容は最小限にとどめています。

それよりも、頭の中にあるもやーとしたアイデアや形を、CAD という道具を使って自分の外に表現するという経験を、いろいろな課題を通して体験させてあげたいと考えています。最近、出したのが、「印象派のモデリング」というタイトルの課題です。CAD を使う時って、高さや長さといった数値を入力して、立体を立ち上げて、と論理的に構築していくのですが、印象派の画家たちが、感じた印象を絵画として表現したように、写実主義的ではなく、印象主義的に空間をモデリングしてみようという課題です。

山田 面白いですね。具体的には、どんなふうに進めるんですか？

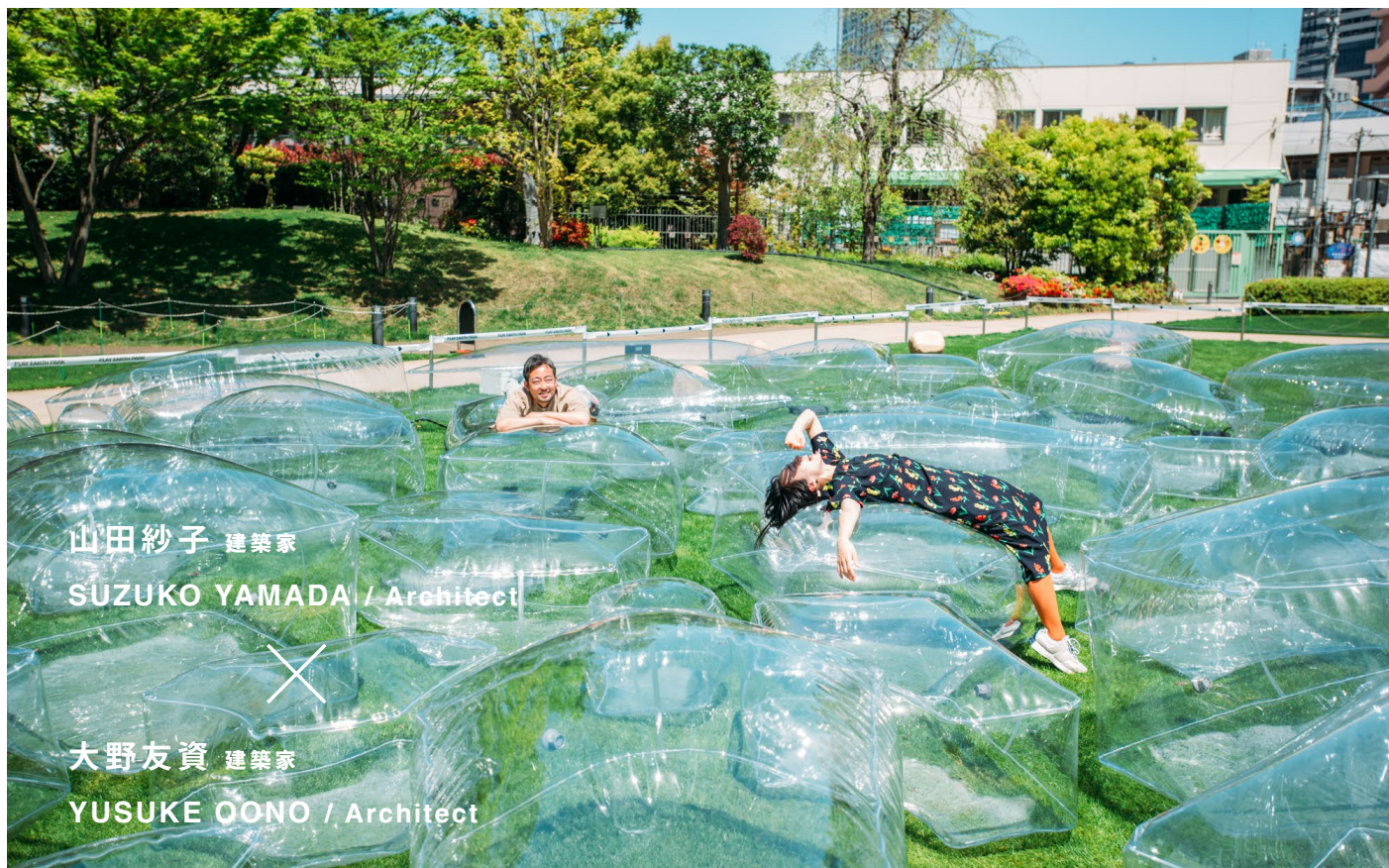
大野 気になる場所に出かけて、まずはその場所の印象を詩や短いテキストで描写します。そこで選んだ言葉を頼りに、その空間を構成している要素を観察して再構築していきます。例えば面白かったのは、東京・上野にある安藤忠雄設計の「国際子ども図書館」という建物を題材にした生徒が、「青い場所と赤い場所があった」と言うんです。実際、外部に面している空間はアルミとガラス越しに青空が入ってきて、たしかに空間全体が青っぽかったんです。一方で書架や談話室のエリアは昔ながらの木の色で温かい色になっていて、安藤さんがデザインした椅子も赤い木でできている。それを発見して、赤と青が混ざったようなモデルをつくったんです。講評の時にも技術力の評価ではなく、ものを観察する時の視点に関する話のできたので、面白い課題になったのではないかなと思っています。



国際子ども図書館

日本初の児童書専門の図書館。明治29年に帝国図書館として立てられた古い建築物の内外装の意匠と構造をできるかぎり残しながら、安藤忠雄氏の手によって改修が行われた。ルネッサンス様式の洋風建築の空気をそのまま残したレンガ棟、壁一面を埋めるガラスや美しい曲線が印象的なアーチ棟から成る。

山田 とても興味深い課題ですね。言葉にしていくことは、ある程度、訓練をしないと出てこない。嗜好はみんなが持っていると思うのですが、自分で意識できていないことがすごく多い。“なぜ黒が嫌い、明るい色が好きなのか”、“なぜ柔らかいものが好きで、硬いものが嫌いなのか”ということ、まずは意識することが必要です。建築って、基本そういうことだと思うんですよね。言語化できるようになると、図書館をつくってくださいと言われた時に、どんな図書館なのかをきちんと考えられるようになる。何にも増して、言語化できることが大切だと感じます。



published_2022.05.18 / photo_yuka ikenoya / text_akiko miyaura

違和感の中にこそ、“らしさ”がある。

大野 彼らが大学で教えているようなことを、社会で体感できるイベントや、プロジェクトがあっても、面白いのかもしれませんが。例えば、山田さんの自然・不自然をテーマにした授業のように、六本木の中の違和感を探すというか。六本木らしくない場所をみんなで見つけてみると楽しそうだな、と。

山田 たしかに、六本木ってじっくり見たら、面白いところがいっぱいあると思うんですよ。東京ミッドタウンや国立新美術館がある辺りと、六本木交差点から南に下ったあたりのエリアでは雰囲気は違いますか？ 南のエリアの方が街として古いからか、わりとガシャガシャしているイメージで。異国の方も多いですよね。

大野 そうですね。大使館も多いですし。

山田 異国料理の店も多くて、妙に主張が強く楽しい。掲げている看板や外装といった表層的なもののですけど、それが通りのイメージをつくるじゃないですか？ いい意味で、六本木は個々の建物が自己中心的にバンバンと立ち上がって、それが勢ぞろいしている風景が面白いと思います。やっぱり、人の賑わいって、キレイなマスではなく、一つひとつが主張している個の豊かさによって成り立つ部分もあるので。一方で、六本木は大きな開発もされているので、ヒューマンスケールの街のように人間がグッと入っていける場所が多くはないと思うんです。その中でも開発地と住宅地の狭間とか良い違和感がそこそこあるので、それらの点をつなぐように、ちょっといたずら感覚で手を加えていくと、都市の面白さが底上げされる

んじゃないかなって。現地を見てみないとなかなか思いつかないですが、東京ミッドタウンとか六本木ヒルズの境界の壁とか手摺とかフェンスをちょっといじってみたいな、と。ぐにゃっと曲げて、ベンチにしちゃうとか。境界をなくすわけではなくて、むしろ際立たせるかもしれないけど、ただの仕切りではなく、意思のあるユーモラスな存在になるといいなと思います。

大野 いいですね。あと、違和感でいうと ここ数年なのですが、植物の生態や形状にすごく興味があるんです。サイエンスやデザインとしての植物、めちゃくちゃ面白いです。友人のワイルドサイエンティストの片野晃輔さんからの影響もあって。彼の話で面白かったのが、ピート・アウドルフがランドスケープをデザインしたニューヨークのハイラインは、いろんな植物が生えていてとても素敵な場所なんですけど、実はハイラインの高架下に生えている雑草の生態系も観察するととても興味深いそうなんです。ハイラインに植えられた多様な植物の種や遺伝子が風や鳥、人などによって運ばれて、周辺の植生にも影響を与えている、と。



ハイライン

ウエストサイド線の高架線路を再開発したマンハッタンの公園。植栽デザインを手掛けたのは、ピート・アウドルフ。ニューヨークに自生している植物を中心に、できるだけ自然に近い持続可能な環境を目指してデザインされた。

六本木もランドスケープがデザインされていたり再開発されていたりする場所が多いので、周りの雑草に面白いことが起きているんじゃないかと思うんですよ。散歩しながら、道草食いながら、違和感のある草を探すのも面白そうです。

山田 雑草なり、街にあるものなり、違和感を探すと、いいかもしれないですね。

大野 「ここ、本当に六本木？」みたいな場所をみんなで探す、みたいな。逆に、付近に住んでいる人たちからすれば、「むしろ、ここが六本木らしさだよ」と主張する人もいるでしょうし。それぞれに、たくさんの気づきがありそうです。

撮影場所：『GOLDWIN PLAY EARTH PARK』（2022年4月23日～5月29日）

取材を終えて

この日は、『PLAY EARTH PARK』が見渡せるテラス席でお話を伺いました。人の心を震わせるものをつくる方は、芯のあるストーリーと強くてやさしい言葉を持っています。むしろ、自分の中に考え抜いた末の言葉を持っていない人は、何かを生み出すことはできないのだろうと、お2人のお話を聞いて改めて感じました。言葉や思考を具現化するときには建築を媒介しているけれど、メディアは何にでも変わり得るほど、普遍的、かつ柔軟。素敵な物語を、大きく揺るぎない人柄を表すようなお2人の心地よい声とさっと吹き抜けていく風の中で聞ける贅沢を味わわせていただきました。(text_akiko miyaura)