

六本木未来会議

デザインとアートと人をつなぐ街に

秋吉浩気 建築家 / 起業家

Koki Akiyoshi / Architect / Entrepreneur



CREATOR INTERVIEW ^{No} 146

秋吉浩気 Koki Akiyoshi

芝浦工業大学工学部建築学科を卒業し、慶應義塾大学大学院政策・メディア研究科X-DESIGN領域にてデジタルファブリケーションを専攻。2017年に建築テック系スタートアップVUILDを創業し、「建築の民主化」を目指す。デジタルファブリケーションやソーシャルデザインなど、モノからコトまで幅広いデザイン領域をカバーする。

主な受賞歴にSDレビュー入選 (2018)、SDレビュー入選 (2019)、Under 35 Architects exhibition Gold Medal賞 (2019)、グッドデザイン金賞 (2020)、Archi-Neering Design AWARD 最優秀賞 (2021)。

主な著書に、『メタアーキテクトー次世代のための建築』（スペルプラーツ出版刊、2022年）、『建築家の解体』（VUILD BOOKS刊、2022年）。

NO

146

秋吉浩気 建築家 / 起業家

KOKI AKIYOSHI / Architect / Entrepreneur

自ら手を動かし、「働く」と「つくる」を結ぶ。

クリエイターインタビュー

『最前線のクリエイションが集まる六本木で、失敗してもいい聖域をつくる』

published_2023.4.26 / photo_yuka ikenoya/ text_akiko miyaura

デジタルファブリケーション等のテクノロジーを用いて建築の民主化を目指す設計集団 VUILD の代表を務める秋吉浩気さん。“メタアーキテクト”を標榜し、建築物のデザインだけではなく、その背景の流通過程までを含む、全体の構造をデザインするスタートアップ企業の起業家でもあります。現在開催中の『MIDTOWN OPEN THE PARK 2023』では、「Picnic Lab」と題し、東京ミッドタウンとコラボレーション。一人ひとりがつくり手となる未来では、どんなことが可能になるのでしょうか。建築とテクノロジーの関係、デザインの拡張性、社名の由来である「“生きる”と“建てる”が繋がる世界」について、お話を伺いました。

誰もが建築家や設計者になれる世界を目指して創業。

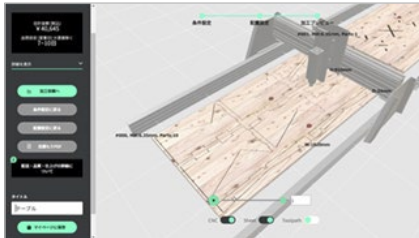
VUILD は、デザインスキルやテクノロジーを提供することで、誰でも建築家や設計者、制作者になれる世界をつくりたいという思いで立ち上げた会社です。社内のスタッフはデザイナー、クリエイターとしてより良いモノをつくりたいと願っている人や、副業で自分の作品をつくっている人たちですが、会社として中心に据えているのはインキュベーション。市井の人がつくり手になるために、あらゆる形でサポートする事業を行っています。

そのひとつが、木材用の 3D 加工機「ShopBot」の販売。日本の国土は3分の2が森林で、林業が根付いている国です。その中で、今までは木を売ることには特化してきた人たちに、デザイナーじゃなくても家具や小物を製作・販売できる仕組みを提供しようと、地道にテクノロジーのインフラを整備してきました。今では全国に 166 台の「ShopBot」が導入されています。それと並行してもうひとつスタートさせた事業が、「EMARF」というサービス。これは、都市部の人たちが気軽に家具や建築物のパーツを発注できる仕組みをつくろうと意図したものでした。



ShopBot

コンピューター制御により、正確、かつスピーディーに木材加工ができる機械。データを元に、切断加工や溝彫り、面取り加工など1台でさまざまな加工が可能で、手作業では難しい複雑なデザインも実現できる。キッチンツールなどの小さなものから、家具や住宅といった大きなものまで対応。



EMARF

デスク、椅子、棚などの家具はもちろん建築物まで、設計図をもとにパーツに加工する工程を、オンライン上で完結できるクラウドサービス。サイズや材質、コストなどをほぼリアルタイムでシミュレーションでき、工房で加工された商品は直接ユーザーに届く。

デザイナーが後ろからチアアップする場づくり。

東京ミッドタウンで開催されている『MIDTOWN OPEN THE PARK 2023』では、DIY のピクニック体験ができる「Picnic Lab」をお手伝いしました。今回のようなイベントでは、みんなが参加して巻き込まれていく感覚が重要。なので、あまり過度はディレクションはせず、テクノロジーが前面に出ないような場づくりをしています。



MIDTOWN OPEN THE PARK 2023

2023年4月21日～5月28日まで、東京ミッドタウンの芝生広場で開催されるイベント。VUILDとコラボレーションした「Picnic Lab」では、クリエイティビティ溢れる公園で、ユニークなピクニック体験ができる。ものづくりコミュニティ「EMARF CONNECT」のメンバーが制作したチェアやスツール、ピクニックトレイなどが自由に使用可能。「ピクニックセット」の販売や「EMARF」を活用したDIYワークショップなども行われる。

https://6mirai.tokyo-midtown.com/event/midtown_open_the_park_2023/

どうしても公共の場って、アーティストや建築家による完成品が置かれて、一般の人はそれを眺めるだけというような、“供給側”と“消費側”に分かれる状況が多くなりがちじゃないですか。我々に求められることは、テクノロジーで新しい形や事業を起こす以外に、現場と一緒に何かをつくっていくという面もあると思うんです。そこで、デザイナーが前面に出ず、依頼主をチアアップしながら一緒に“場づくり”に取り組む。そういった役割に特化したチームとして「VUILD PlaceLab」が立ち上がりました。



VUILD PlaceLab

空間・場づくりを共創型で行うクリエイティブチーム。アイデアワークショップやものづくりワークショップといったプロセスデザインを通じて、場に対するオーナーシップを育む。

写真：Tatsuya Tabii

ある程度こちらで図面やデータを起こすけれど、ユーザーが企画・製作プロセスに深く入り込むことで、彼らはほぼ自分たちでつくった感覚を得られ、“関わりしろ”を増やすことができる。今回の「Picnic Lab」を含め、「VUILD PLACE Lab」は、来場者を消費的受け身にしないことを大切にしているんです。

土地と材料、人と人の関係性を編み直すデザイン。

特にコロナ禍以降、ライフスタイルの見直しが人々の中で進み、地方との関わりや自然との共生に興味を持ち始めた人が増えていますよね。我々の事業でも、自分たちの店をつくるとか、社員でオフィスをつくるといった相談が実際に寄せられています。小豆島の複合施設「オリーブの森 ゲートラウンジ」では、約100人の社員の方々と一緒にお店をつくっているのですが、社員の皆さんが木の皮をはぎ、乾燥させ、加工し、建築が出来上がるプロセスを自分たちで手掛けているんです。



オリーブの森 ゲートラウンジ

香川県小豆島にある複合施設で、2023年7月にグランドオープン予定。VUILDと共に、新設するオリーブの体験スペースや宿泊棟、エステサロン、サウナを建築。VUILDのディレクションのもと、約1,000本の小豆島産ヒノキの丸太を切り出し、施主自らが運搬や樹皮を剥ぐ作業を手掛け、「ShopBot」で建築物などのパーツを製作。基礎にも小豆島の石材を使うなど、地産地産を実現しながら、約100人の社員らが自分たちの手でつくり上げている。

秋吉浩気 建築家 / 起業家

KOKI AKIYOSHI / Architect / Entrepreneur



published_2023.4.26 / photo_yuka ikenoya/ text_akiko miyaura

そこでの僕らの役割は、あらゆるクリエイションをまとめること。例えば、「島内の木材が使われない原因は乾燥機がないこと。それならつくってみましょう」とか、「小豆島は石の島なので、島の岩を調達して基礎にしてみましょう」と、デザインと同時に流通のデザインもしています。また、風やエネルギーの流れをシミュレーションして可視化することで建築の形を与えるとか、内部の壁の塗装や組立など施主が参加できてかつ品質も担保できる仕組の提案を含め、全体をディレクションしています。

何より一緒につくり、開発していく中で、UX（ユーザーエクスペリエンス）をちゃんと定義してつってあげることが大切だと思っています。ただ形をデザインするだけじゃなく、もともと場所が持っている文化を再解釈し、社会的意義を編み直すという要素や、プロジェクトをめぐる人と人の関係性もデザインの領域。富山県の《まれびとの家》なんかもそうですが、デザイナーとして関わるプロジェクトでは、よりそういった部分にも足を踏み込んでいますね。



まれびとの家

地域の木材×伝統×デジタルの融合として、この場を“稀に訪れる人”のために建てられた現代の合掌づくり。「ShopBot」と地元の木材を使い、設計・施工をVUILDが担当。短期滞在型シェア別荘として、“観光以上移住未満”の家のあり方を提案し、人が入れ替わりで家を共有していくことで都市と地方を結んでいる。2020年グッドデザイン賞では金賞を受賞し、大賞候補にも選出された。

写真:Ota Takumi

自分の手でつくることによって生まれる「100年後」の視点。

実際に島内の材料を使って自分たちで加工し、建築をつくっていく。そうやって“自分たちもやれる”という体験を得た人たちは制限が取っ払われて、より自由に、能動的になっていくんですね。そして、「次はこんな場所をつくらう」、「どんなふうに森を使っていこうか」と、“時間軸と全体性を持った発想”に変わっていくのが、とても大きなことだと感じます。

小豆島のプロジェクトと一緒にやっているのは地場の企業なので、僕らは内部にいる人たちにどう力をつけていこうかと考える。すると、必然的に「次の時代に継承できるのものはなんだろう」、「100年後をデザインしましょう」という文化的な話になっていくんですよ。長期視点を持った経営者って、やっぱり地に根ざしてる人たち。だから、その土地の方々と一緒に手を動かし、体験をデザインすることは大事にしていますね。

建築物のような有形資産は長期的思考で考える一方、「ShopBot」で土地の木を短期的にプロダクトに変えて、いかに事業として伸ばしていくかは別の話。そういう事業パートナーとしての側面と、長期的視点で未来に継承できるものをデザインできる側面、ビジネスとデザインの両輪でやれるのが僕ら VUILD の強みだとも思っています。

「世の中はもっと楽しい」と子どもたちと共有する大切さ。

VUILD で販売している木材用の 3D 加工機「ShopBot」は、事業としてだけでなく、未来の可能性に投資する目的で購入してくださる人が、どんどん増えています。近年、大工は後継者が減って、このままいけば消滅するとも言われている職業。木を扱う人が減れば、川上にある林業も危機にさらされ、家や建物の維持管理も難しくなる。我々の取り組みやサポートが、デジタルネイティブの子どもたちの未来に繋がってほしいという思いもあります。e スポーツの延長線上の“e 大工”のような感じで、デジタルでモノづくりをする人が出てくれば、と。

会社として、また創業前は個人的にも、子どもたちのためのワークショップを多く開催してきました。そこで感じるのが、思いもよらないアウトプットの面白さ。子どもって、名前のないモノをつくり出すんですよ。既成概念のストッパーを一度外してあげると、見たことのないものや、自己表現の延長にある新しいものをつくり始める。



秋吉浩気 建築家 / 起業家

KOKI AKIYOSHI / Architect / Entrepreneur

published_2023.4.26 / photo_yuka ikenoya/ text_akiko miyaura

ある時は、小1くらいの子が、「仲よしボックス」というものを開発しました。いくつも丸い穴が開いた箱で、みんなが穴から顔を入れて向き合うと仲よくなれるというもの。また、別の子は「もしもしベンチ」といって、お父さん、お母さんと真正面では本音を話せないからと、背中合わせで話せるイスのようなものをつくった。要は、ドラえもんみたいな世界ですよ（笑）。



仲よしボックス

VUILDのワークショップに参加した子どもが制作。木の箱に開けられた複数の丸い穴に頭を入れると、箱の中で他人と対面することになる。そこだけのコミュニケーションが生まれ、仲よくなれるという作品。

写真:NPO法人ハマのトウダイ

今、多くの人々が『マイクラフト』や『フォートナイト』といったゲームをするのは、自分の世界をつくりたいからだと思うんです。でも、現実社会で好きに建物を建てたりするには、高いハードルがあります。一方、遊びの世界の延長上で、目の前の都市や街もつくれるというところにシフトできれば、その感覚も変わってくると思うんです。



マイクラフト

ブロックを配置して建築したり、サバイバルをしたり、自由度の高さが人気のゲーム。「電子版ブロック遊び」とも言われており、知育目的で利用されることもある。

10年後に15歳、20歳になるのは、今の5歳、10歳の子どもたち。僕らが加工機やワークショップを通じてやろうとしているのは、その世代に「世の中って、もっと楽しいんだ」と共有していくこと。子ども時代の体験が、年齢を重ねた時に新しいビジョンになっていく。だからこそ今、子どもたちが何とどう触れ合うかは、すごく重要だなと思っています。

既成概念のストッパーを外し、失敗できる場所を。

子どもと違って、残念ながら大人のストッパーは、なかなか外れません。実は以前、六本木にも「ShopBot」があったのですが、技術の研修は受けるけれど、何をクリエイションしたらいいかわからないという人が意外と多くいました。失礼な言い方かもしれませんが、お金を稼ぐことに長けているけれど、クリエイティブには意識が向いていない人が少なくないというか。要は、働く場所になっているんでしょうね。

もし、六本木で働く人のクリエイティブストッパーを外すとしたら、まず「働く」と「つくる」をどう結びつけるかだと思います。そのためには、クリエイティブのマインドをつくるのが最優先。きっと、ビジネスのマインドでいると研修を受けたり、コンサルに聞いたりして、頭でっかちにはなるけど手は動かさない状況になってしまう。だから、実際につくってみる場があった方がいいですね。

ただ、アートやデザイン界の最高峰の作品が展示されている六本木で、何かをつくるって相当ハードルが高いと思うんです。一流アーティストの完成したものが数多く並んでいて、レベルの高いデザインやクリエイションの聖地になっている。そういう意味では、もっとも失敗できない場所と感ずるかもしれません。

だからこそ、失敗できる場所があるといいんじゃないかと思うんです。“クリエイションのための墓場”という言葉は悪いですけど、失敗を許容する場というか。成功しなくてもいいから、自分で手を動かして、見られる立場になってみる。きっと、人に見てもらうことから得られる気づきは、ビジネスの可能性も広げてくれると思います。

以前、僕らの展示を見て、素人がデザイナーになると世の中にゴミが溢れ返るんじゃないかという、厳しい意見をいただいたことがあります。プロにはディテールの甘さや未完成な部分が目につくかもしれませんが、そういう批判から逃れられる聖域をつくってあげないと、アイデアが一気に死んでしまう。もしかしたら、失敗の聖域をつくるアイデアは、六本木だからこそできるかもしれません。

秋吉浩気 建築家 / 起業家

KOKI AKIYOSHI / Architect / Entrepreneur



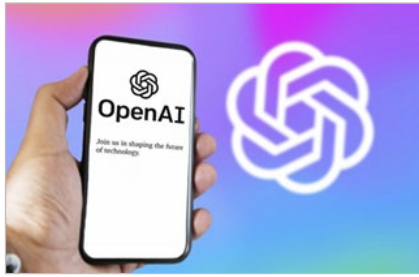
published_2023.4.26 / photo_yuka ikenoya/ text_akiko miyaura

VUILD の次の 5 年は、パートナーをつくっていく時間。

さらに、その先に価値観の変化が起こるといいなと感じます。「EMARF」を使ってもらえるのはありがたいという前提の話ですが、現状は自分のつくりたいものを、自分のためにつくっているユーザーがほとんどです。最初のフェーズとしては十分ですが、その先になかなかいけない。僕は“メタデザイナー”とか“メタアーキテクト”と呼んでいますが、一歩下がって物事を整理する、誰かの可能性を引き出してあげる、みたいな価値観に辿り着くのはすごく難しいな、と。それを打開する次のフェーズとして、新たな仕組みづくりも始めました。

そのひとつが、共同事業者をつくっていくこと。今までは「ShopBot」購入者との間に、サービスの提供者と利用者という分断がありました。でも、そこに線引きをせず、同じ座組みのパートナーとしてやっていければ、より広がるんじゃないかな、と。YouTube に YouTuber という職業があるように、EMARFER みたいな感じで職業化して、前向きにコミットしてくれる仲間を面的につくっていく。創業5年を迎え、次の5年はそういった目標を掲げています。

それから、個人的に興味があるのはジェネラティブ AI。世の中的にホットなテーマですし、僕らもこの波に乗り遅れまいと開発を進めています。画面の指示に合わせて言葉を打ち込むと、「EMARF」で思い通りに家具が出力できるものですが、アルファ版をローンチできるところまでできています。他の画像生成 AI などと違う一番の強みは、実際につくることのできることです。



ジェネラティブAI

さまざまなコンテンツやモノについて、サンプルデータからデジタル表現を学習し、独創的かつ現実的な、新しいモノを自動で生成するAI。新しい画像や絵をつくり出したり、設計図や文章を書いたりなど、やれることは多岐にわたり、今までにないアウトプットを生み出す可能性を秘めている。

建築や家具、空間をつくる楽しさを庶民の手に取り戻す。

もともと VUILD という社名は、生きることや生命にまつわる「Living」、「Vital」の“Vi-”と、建てるという意味の「Build」とを掛け合わせたもの。実は「生きる」と「建てる」の語源って、ほぼ同一だと言われています。まさに我々が目指しているのは、生きることとつくることが巡る社会なんです。

今はご飯が食べられない、雨風にさらされて生きていけないということはあまりないけれど、生きるための精神的なモチベーションを保つのが、結構難しいじゃないですか。でも、自分のやりたいことが叶うと、やっぱり楽しく喜びになる。建築家の人たちが様々な苦難に向き合いつつ、それでも続けているのは楽しいからなんです。その楽しさや喜びは、デザイナーやクリエイターだけのものではなく、もっと開かれたものはず。例えば、料理がうまくて、食べた人が喜んでくれると幸せを感じますよね。

本来、建築や家具、空間の世界も同じように、みんながつくる幸せを感じられるものなのに、現実はそのようではない。今は与えられた街並みと住まいに、自分が消極的にフィットすることが多いし、対象が大きすぎて関与できる余白がないと感じるものになっている。それをもう一度、庶民の手に取り戻していこうというのが、VUILD の考えです。

生きることと建てることが同じ次元で語れる世界に。

クリエイティブが庶民の手に戻ったら、職を失う人がいるかもしれない。でも、誤解を恐れず言えば、中途半端なデザイナーは淘汰されてもいいんじゃないかと思うんです。ただ、淘汰されても、職能を活かして市井の人々の設計をサポートするという役割が残されている。今、建築家という職業から想起されるのは、優れたコンセプトやアイコンックなデザインをつくる人。作品をつくるだけの人になっていて、建築家自体の可能性を矮小化させている気がします。

本来、建築家は“建てる人”。日本でいうと大工さんや棟梁のように職人たちをどう束ね、どうモチベートするのか。サポーターやメンターのような意味合いが強かったと思うんです。かつ、どこで材料を調達して、どうやって建て、どこの経済に還元するのかという、生態系やシステムを含めてデザインすべきなのに、今はそこまで踏み込まなくなっている。

僕も作品をつくる側ですが、やりたいのは建築家から想起されるところの作家性も備えつつ、見落とされがちな流通圏や経済圏といった周りのこと、人を育てること含め、デザインすること。エゴを出す建築家って、世の中に多くは必要ないじゃないですか。この人にしかできないという強い独自性だけが生き残って、それ以外はシステムで補完されて民主化されるような社会になればいいな、と。最終的に我々が目指すべきところは、生きることと、つくることや建てることをもう 1 度同じ次元にすること。おいしいごはんの話とデザインの話が、同じ次元で語られる社会の方が、生き生きしていて健全だと思うんです。

撮影場所：R-Studio (<https://www.miss-ty.com>)

取材を終えて

インタビュー中にも出てきたように、まさに"全体性"を持った発想、思考で、明快な言葉を返してくださった秋吉さん。生きることと建てることを同次元にというお話は、人々が本来持つ人間性を取り戻し、社会問題の解決に繋がるとも壮大な視点だと感じます。何かを生み出すことは、単に形をデザインすることではなく、体験し思考することが重要で、その先に何をつくるのか、何を未来に残していくべきなのかと、つくる当事者が価値観や想像力を広げていく作業なのだと再確認しました。

(text_akiko miyaura)