

# 六本木未来会議

デザインとアートと人をつなぐ街に

ミケーレ・デ・ルッキ 建築家 / デザイナー / アーティスト

Michele De Lucchi / Architect / Designer / Artist



## CREATOR INTERVIEW

No  
160

ミケーレ・デ・ルッキ Michele De Lucchi

1951年イタリア、フェラーラ生まれ。1970～80年代にかけて、前衛的なデザイナー集団「アルキミア」、「メンフィス」の中心的人物の一人として活動。1988年から2002年まで「オリベッティ」のデザインディレクター。世界的ベストセラーとして知られる照明器具「トロメオ」(Artemide)のデザインで、1987年コンパッソ・ドーロ賞を受賞。ヨーロッパの有名企業の家具デザインを手がけるとともに、文化施設、インダストリアル、住宅など多様な建築プロジェクトを実現する。

2000年、アゼリオ・チャンピ大統領(当時)より「イタリア共和国オフィサー」の称号授与。2001年、ヴェネチアIUAV教授。2006年、キングストン大学より名誉博士号授与。2008年よりミラノ工科大学デザイン学部教授。国立アカデミア・ディ・サン・ルカ(ローマ)、アカデミア会員。2018年、建築誌「domus」の編集長。2022年、コンパッソ・ドーロ・キャリア賞受賞。2024年、アカデミア・デッレ・アルティ・デル・ディゼーニョ(フィレンツェ)、アカデミア会員、フランス共和国文化通信省より、芸術文化勲章・オフィシエを受章。20年以上にわたり、ミラノとアンジェラ(ヴァレーゼ県)の工房で、ドローイング、絵画、木彫のオブジェ・模型の制作に取り組む。これらの制作活動が、建築形態の本質を追求する原動力、職業上のプロジェクトのインスピレーションの源となる。2003年、パリのボンビドゥー・センターが彼の作品の多くを収蔵したほか、欧米および日本の主要な美術館がデザイン作品を収蔵。

学際的なスタジオ、AMDLCIRCLEの創設者であり、そのヒューマンリスティックなアプローチが国際的に評価される。

AMDLCIRCLEは、建築、インテリア、デザイン、グラフィックなど、様々な分野で表現力豊かで戦略的なプロジェクトをクライアントに提供している。

amdcircle.com (IG: @amdcircle LinkdIn: AMDLCIRCLE)

No

160

ミケーレ・デ・ルッキ 建築家 / デザイナー / アーティスト

MICHELE DE LUCCHI / Architect / Designer / Artist



クリエイターインタビュー

『街を舞台に、より大きなスケールでデザインしてみる』

クリエイティビティは自分の内からではなく、自分を取り巻く環境から生まれる。

published\_2024.10.2 / photo\_yuka ikenoya / interview\_rumiko inoue / text and edit\_shawn woody motoyoshi

イタリアを代表する建築家、デザイナー、そしてアーティストのミケーレ・デ・ルッキさん。

ヨーロッパの有名企業の家具デザインを手がけるとともに、文化施設、インダストリアル、住宅など多様な建築プロジェクトを実現しているデ・ルッキさんですが、20年以上にわたり、ミラノとアンジェーラの工房で、ドローイング、絵画、木彫のオブジェ・模型の制作に取り組み、ポンピドゥー・センターほか、欧米や日本の美術館が彼のデザイン作品を収蔵しています。

今回は、三宅一生さんとの会話がきっかけではじまった、21\_21 DESIGN SIGHT ギャラリー3でのデ・ルッキさんの個展について、そして環境とクリエイティビティ、建築家としてのデ・ルッキさんのクリエイションの源について、などたっぷりお話をお伺いしました。

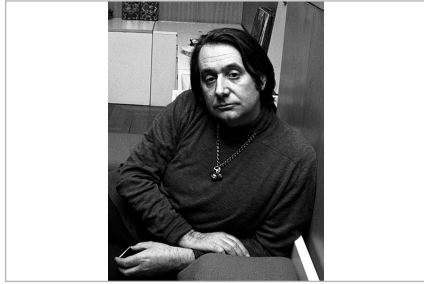
#### 建築家ががけるアートワーク。

初めて東京を訪れたのは 1982 年でしたから、もう 42 年前になります。私はメンフィスの主要メンバーのひとりで、そのときはチームも一緒に来日してメンフィスについての展覧会を開催しました。創始者のエットレ・ソットサスを迎えに、三宅一生さんが空港まで来てくれて、私も一緒に行動したのですが、あの時のインパクトは大きかったですね。



### メンフィス

1980年代、イタリア・ミラノを中心にデザイン活動を行ったグループで、建築家やデザイナーが参加。合理主義や機能主義的な既成概念を打ち破る革新的なプロダクトを発表し、ポストモダン的一大ムーブメントを牽引した。その影響力は強く、日本からも磯崎新、倉俣史朗、梅田正徳が参加した。



### エットレ・ソットサス (Ettore Sottsass)

イタリアの建築家、デザイナー。戦後イタリアン・デザインに対する世界的評価を高め、デザインのあり方を大きく変えた偉大な人物。メンフィスの創始者としても知られる。

現在、21\_21 DESIGN SIGHT ギャラリー 3 で開催中の「六本木六軒：ミケーレ・デ・ルッキの6つの家」では、《Loggia (ロτζジャ)》という彫刻作品シリーズを展示しています。これは、私がアーティストとして行っているプロジェクトで、誰かから発注を受けてやっているわけではなく、完全なセルフワークとして展開しているものです。

普段は建築家として、建築業界の活性化に寄与したり、建築分野に新しい話題を提供するために、ほかの建築家やアーティストとも協力しながら、未来を予測するような先見的なプロジェクトを手がけています。建築のプロセスでは、ルールに則りながら数学的手法を用いて世の中の分析を行ったり、最近では AI のような最新のテクノロジーを駆使できる能力も求められます。と、同時に、建築家として、知性や人間性も兼ね備えてなければなりません。時代の変化や文明の進化について、自分の意見や立場を持たなければならないのです。技術と哲学、両方を取り扱う職業ともいえます。そういう意味では、建築家は哲学者でもあります。

自分が表現したいことをアウトプットするプロジェクトを行うのは、建築家という職業にはそういう側面があるからです。



『六本木六軒：ミケーレ・デ・ルッキの6つの家』展  
デ・ルッキ氏が手がけてきた建築形態の研究を、21\_21 DESIGN SIGHT ギャラリー3の空間のために構成した個展。木製3点、ブロンズ製3点の彫刻作品、《ロτζア》が、制作過程の映像とともに展示されている。展覧会名は、会場のある六本木の地名がかつて存在した6軒の武家屋敷に由来するという一説を知り、6つの家の彫刻作品との間に偶然の一致を見出したデ・ルッキが命名。21\_21 DESIGN SIGHT ギャラリー3にて、2024年9月20日（金）から10月14日（月・祝）まで開催中。



《ロτζア》  
デ・ルッキ氏の多岐にわたる創作活動のひとつである彫刻シリーズ。《ロτζア》（イタリア語で「涼み廊下」の意）の制作のなかで、デ・ルッキ氏は、家の中と外をつなぐ空間であり、内で営まれる生活と外の環境が融合する「間（あわい）の空間」という考えを探求しています。デ・ルッキ氏にとって《ロτζア》は、人が生きる空間をイメージする自由な旅のようなもので、パッケージ化された建築の概念から離れ、外の世界を採り入れる透過性のある環境を見出そうとする試みです。  
クレジット：「Loggia 387」ウォールナット材（2015）

### 未来を予測する方法は今も変化し続けている。

《ロτζア》シリーズで探求しているのは、内部空間でも外部空間でもない、内と外の間位置する「間（あわい）の空間」という概念です。間の空間は、通常の住宅のように、気候の変化にも対応してくれて快適に過ごせる閉じた空間ではなく、完全にオープンになっている空間でもなく、部分的に開放されている空間です。何かと何かの間に位置する、部分的に保護されたスペースと、完全にオープンなスペースが織り交ざったような空間です。周辺の自然環境と共生できるようデザインしています。

コロナ禍のときは、誰もが閉ざされた箱のような家の中で孤立していたからこそ、このコンセプトは多くの支持を得ていました。たくさんの方が外界の自然ともっと触れたいと思っていたし、日の光、昼や夜、雨などを楽しめる、身近でパーソナルな環境に身を置きたいと思っていたからです。こういって、《ロτζア》はコロナ禍に立ち上がったプロジェクトのようですが、実はパンデミックの起る前に始動させたプロジェクトなので、その点は不思議に思うこともあります。



ミケーレ・デ・ルッキ 建築家 / デザイナー / アーティスト  
MICHELE DE LUCCHI / Architect / Designer / Artist

published\_2024.10.2 / photo\_yuka ikenoya / interview\_rumiko inoue / text and edit\_shawn woody motoyoshi

建築では、クライアントごとにニーズや制約も異なり、それと同時に今はすべてのことがすごい速さで継続的に変化するので、プロジェクトの方向性が変更になるのはよくあることです。これはいいことでもありますが、自分が子どもの頃のことや、両親の人生、兄弟の暮らしを振り返ってみると、昔、といってもほんの4、50年前、人生はもっと連続的でそれほど変化は速くなかったのではと思います。対して今は、科学的な発見やテクノロジーの発達によって、私たちの行動や生活だけでなく、未来を予測する方法も変化し続けています。そんな中、私たち建築家はより良く、より快適な生活を送れるような未来を予見し、わたしたち一人ひとりが創造性を発揮し、より高いレベルで自身を表現することでアイデンティティの確立をはかれるような未来を設計する使命を担っているのです。

## 異なる知識や考えをまとめることができるのは人間が持つ最も優れた資質である。

今回の展覧会は、2018年に 21\_21 DESIGN SIGHT で三宅一生さんと話したことがきっかけになっています。地下階のギャラリースペースや、ミッドタウン・ガーデンを歩きながら、穏やかな雰囲気の中で、一生さんは誇らしげに 21\_21 を案内してくれました。人生や未来について話したり、世界をよりエキサイティングで何よりも賢明なものにするために、どんなことが一緒にできるのか、それから、私は建築について、一生さんはデザインについて話しました。建築、ファッション、プロダクト、展覧会のデザインなど、すべてのクリエイティブな分野をつないでまとめあげることができるのは、アート概念なんだ、と言っていたことが特に印象に残っています。アートとは、常に、どの時代においても、自分自身を表現すること。アート作品のなかで、その表現がなされているものもありますが、時には問いかけのなかに、あるいは将来の野望や描く夢のなかに表現されることもありますね、といったことを話したんです。二人で話したアイデアや考えを一緒に展覧会を通じて表現できたらいいな、とごく自然に思いました。

正直なところ、どんな展覧会にしたいのか一生さんと具体案を話し合ったわけではありません。異なる分野の作品を一堂にまとめて見せるのは簡単なことではないので、展覧会をやるというアイデア自体が非常にエキサイティングでチャレンジングなことだね、と話していたんです。

私たちはそれぞれ専門家として、自身が携わる分野の専門性を高めることを強く求められています。しかし、建築家であれば建築について、デザイナーであればデザインについてだけ、というのは完全に違うと思うのです。なぜなら、私たちの頭の中ではいろんな知識や考えが混在していて、それらの異なる知識や考えをまとめる力もありますよね。それは人間が持つ最も優れた資質といえるでしょう。今だからこそ、この資質が生きてきます。ある一定の特化した専門知識の中だけに留まらず、あらゆる知識が統合された形で駆使できる方法を模索していくべきです。異なる分野、異なる学問領域にある知識を統合することができれば、私たちはより質の高い暮らしをおくることができるようになるでしょう。

## 木とブロンズ、古くからある素材で人類の原点に立ち戻ってみる。

今回、『ロτζジア』では木とブロンズの作品を発表していますが、このシリーズでは素材選びから仕上げに至るまで、創作のプロセスで様々な実験をしました。私は、新しいコンセプトや素材、未来に向けて新しいアイデアを生み出そうとする課程で、よく、過去に立ち戻ります。その中で、例えば、木やブロンズのような、使い慣れた古くからある素材を使うこともあります。先史時代、最初のホモ・サピエンスは道具をほとんど持たず、素材を開発することもしていなかったので、生活の中で唯一あったのは、森や草原で見つけられるものでした。

そういう意味では、木は彼らにとって最も重要な素材だったわけです。ずっと前からある素材で、たくさんあるので自由に使うことができ、素材としてもすぐれているという点で、木は今でも、人間にとって必要不可欠な、最も重要な素材だといえるでしょう。一方、ブロンズは人類が発見した最初の金属という意味で、古い素材のひとつです。ブロンズを使うことで最初のホモ・サピエンスは木を加工するためのより耐久性のある道具を生み出すことができるようになりました。



ミケーレ・デ・ルッキ 建築家 / デザイナー / アーティスト

MICHELE DE LUCCHI / Architect / Designer / Artist

published\_2024.10.2 / photo\_yuka ikenoya / interview\_rumiko inoue / text and edit\_shawn woody motoyoshi

昔の人のことを考えるといつも感動します。木は森のいたるところに生えていたと思いますが、道具がなかった時代には、数センチくらいしか切り出せなかったのではないのでしょうか。幹の部分なんて、どうしたって切れなかったはずです。もし私とその時代に生きていたら、木を使えないことがどれだけフラストレーションになったことか！ 当時の人たちも、相当なフラストレーションを抱えていたのではないかと想像します。その点、現代は柔軟性のある若い木であれば、いろんなシーンで活用できる木材になりますし、年数を重ねた木は堅くてしっかりとした長持ちする素材になります。それで今回《ロτζア》では、非常に原始的な2つの素材を使うことにしました。人類の原点に立ち返ることと、大きく発展を遂げた技術の原点に立ち返るという、よいメッセージにつながるのでは、と思ったのです。

私は素材を選ぶ際、自分の手で直接扱える素材か否か、ということを大切にしています。あわせて、その素材自体の開発に携わることができるかどうかも重要です。とりわけ自分自身のアート作品に関しては、今述べた2点を大事にしています。

#### 建築とアート、2つの異なるアプローチ。

建築家として建物を設計したりインテリアデザインをする時には、アイデアを実現するために、どんな専門性が必要とされるかはよくわかっています。アーティストとして何かをつくるときは、まず、自分の頭の中にあるものを目に見える形にしてみます。頭に浮かんだものを、あっという間に形にしていきます。対して、建築はプロセスがとても長い。経済的、財政的な問題があるので、自分が設計したものが実際に形になるには、もっともっと時間が必要になってきます。

## 人々のニーズや夢、感情などがつまった「時代のスピリット」。

健康的であることと、賢くあること。この2つは異なる概念に思えますが、実はそうではありません。健康であるためには、賢くなければならないし、賢くいるためには、健康でなければいけません。その場所や建物にいて、人々が攻撃的になるよりも、その人たちの平和でおだやかな面がでてくるような建築や環境を生み出したいと常に思っています。そのような場所に身をおくと、他人に対して暴力的、攻撃的になることがなくなり、平和に共存できているときの感覚がわかってきます。そういうデザインをしようと思ったら、単に素材や色、見た目をどう仕上げるかといった要素だけではなく、「時代のスピリット (The spirit of the time)」を理解することが必要になってきます。

「時代のスピリット」は、私にとって最も重要かつ必要不可欠な概念です。大学でも、毎年最初に「時代のスピリット」についての授業を行います。「時代のスピリット」には、その時代の、そこにいる人たちの、様々な欲求や夢、野望、感情、色々な出来事など、たくさんのもものがつまっています。ドイツ語で「時代のスピリット」を表現する言葉として、「Zeitgeist」という言葉があります。英訳すると「The ghosts of the time (時間のゴースト)」という意味です。「ゴースト」というのは、とても美しい概念ですよ。幻想的で、かつ触れることができないけれども、存在しているもの。その存在を感じているものの、本質は説明しにくく、理解もされにくいものなのです。

建築家は、自分が暮らしている場所以外のためにデザインをすることもあるので、「時代のスピリット」について十分理解をした上で、テクノロジーを駆使しながら創造性を発揮し、そのスピリットを具現化した環境をみなさんにお届けする責務を抱えています。

## クリエイティビティは、自分を取り巻く環境から生まれる。

現在、神戸で、何年も前に建てられた古い建築の修復プロジェクトに携わっています。ここでも、「時代のスピリット」を表現しています。既存の建物を取り壊し、再び建てるというプロセスを経る修復は、非常に興味深い仕事だと思っています。修復を必要とする建物は面白いものが多くて、技術面で進化させたり、形を変えたり、インテリアもアップデートをし、環境を豊かにしていくことができるのです。



### 《六甲山サイレンスリゾート》

デ・ルッキ氏がディレクションを手がける、神戸のランドマークであった旧「六甲山ホテル」を、「六甲山サイレンスリゾート」として再生するプロジェクト。2022年には、旧六甲山ホテル本館を修復し、現在は新たにリング状のホテル棟の建設などを進めている。

画像: Courtesy of AMDL CIRCLE

プロジェクト: AMDL CIRCLE and Michele De Lucchi



ミケーレ・デ・ルッキ 建築家 / デザイナー / アーティスト

MICHELE DE LUCCHI / Architect / Designer / Artist



published\_2024.10.2 / photo\_yuka ikenoya / interview\_rumiko inoue / text and edit\_shawn woody motoyoshi

環境づくりで難しいのは、その場がいつも様々な情報に満ちあふれていて、意味のあるものであるべきだということです。クリエイティビティは自分の内から湧き出てくるものではなく、自分を取り巻く環境から生まれてくるものです。「創造性を磨きたい、もっとクリエイティブになりたい」と思うなら、その環境こそがクリエイティビティを最も刺激する要素となります。もし貧しく、無表情で、悲しく、憂鬱な環境の中で生きているとしたら、決してクリエイティブにはなれないのです。

エピジェネティクスと呼ばれる、遺伝学分野の科学研究をご存じでしょうか。環境が細胞の成長にどのような影響を与えるのかを研究する科学なのですが、私たちはおよそ 37 兆個の細胞から構成されています。ですからもし細胞が、異なる環境下でどのように反応するのかわかるようになれば、私たち人間が身の回りのものから具体的にどんな影響を受けているのかも理解できるようになるでしょう。その点で、建築家は環境をデザインしているともいえます。私たちが生きている今この時代は、環境をデザインするだけでなく、環境にインスピレーションを与えているのです。都市がもっとクリエイティブになるには、単にあっちらこっちらへ簡単に行けるようなアクセスがよく機能的な都市をつくるのではなく、人やアイデア、思いがけないものや景色、考え方との出会いがあるような、インスピレーションに溢れる都市をつくる必要があります。私たちの心は、思考や無形の欲望によって動かされているのです。

## インスタレーションは、アートと建築を結びつける概念。

都市がもっとクリエイティブになるために提案したいのは、シンプルに、インスタレーションを考えてみる、というアイデアです。開催期間は長くなくてもいいと思いますが、一度は足を運んでみると、と思わせる展示で、行くたびに新しいビジョンやアイデア、今までにない新しい何かを見つけることができるようなインスタレーションです。ある意味、常設であるといえる建築とは異なり、インスタレーションがいいのはその都度、最新のプロセスや技術、アイデアを簡単にチャレンジすることができることです。建築物は、永続的で、常に時間の経過と闘わなければなりません。メンテナンスも必要になってきます。一方、インスタレーションだったら、常にどこかをアップデートするのも容易でいつかなくなってしまう通り過ぎていくものなので、毎回実験的なことにチャレンジできます。建築と違って実現がしやすく、進化させることも他のアイデアを取り入れることもできますし、そのアイデア自体を他の建築家やデザイナーが取り入れることもあります。

私にとってインスタレーションとは、建築において非常に重要な概念で、アートと建築を結びつけることができる考え方ともいえます。実験をしなくなったら、人間は何者でもなくなってしまいます。一人ひとり、人間同士、異なる国の人、そして異文化の人たちが共存し、協力することができる可能性に対して挑戦を続けていくのです。もしうまく協力できれば、世界はきっとより壮大なものになるでしょう。

撮影場所：『六本木六軒：ミケーレ・デ・ルッキの6つの家』展（会場：21\_21 DESIGN SIGHT ギャラリー3）

## 取材を終えて……

六本木に6つの小さな家の彫刻が立ち並ぶ展覧会でお会いしたデ・ルッキさんは、終始にこやかで、ハッピーなオーラをはなっていたら、ここも「時代のスピリット」をまとった空間だな、とおだやかな気持ちになりました。

「クリエイティビティは、内からでるものではなく、その人がいる環境からしか生まれないものだ」というデ・ルッキさんの言葉に、はっとさせられました。日々自分を取り巻く環境や時間を過ごす場所への意識が変わった瞬間でした。建築の見方も、がらっと変わりそうなきっかけをいただきました。(text\_rumiko inoue)