

六本木未来会議

デザインとアートと人をつなぐ街に

クマタイチ 建築家

Taichi Kuma / Architect



CREATOR INTERVIEW ^{No} 161

クマタイチ Taichi Kuma

建築家。TAILAND主宰。

1985年、東京都生まれ。ニューヨークの設計事務所に勤務を経て、2020年から東京を拠点に活動し、設計とシェアハウスなどの運営を行うTAILANDを始動。「隈研吾建築都市設計事務所」のパートナーも務める。

代表作に「SAZAE」「SHAREtenjincho」「Weaving Carbon Fiber Pavilion」など。

2024年10月には初のホテル「SHORTsuido」を文京区水道にオープン。

Instagram @taikuma

<https://taichikuma.jp/>



クリエイターインタビュー

『いつもと違う行動をとってしまうような仕掛けを街にインストールする』

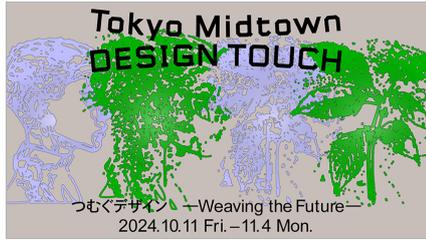
待つだけではなく、自ら居場所を変えて人に会いに行く行動力。

published_2024.10.23 / photo_yuka ikenoya / text_ikuko hyodo / edit_shawn woody motoyoshi

ユニークなコンセプトのコンビニやシェアハウスなどをプロデュースし、都市における空間とコミュニティのあり方を模索する、建築家のクマタイチさん。秋の恒例となった、デザインを五感で楽しむイベント「Tokyo Midtown DESIGN TOUCH 2024」では、芝生広場のメインコンテンツ制作クリエイターとして、円盤型の巨大なインスタレーション《リレキの丘》を手がけています。本作に込めた思いのほか、ご自身のプロジェクトを通して未来につむぐ建築のあり方などをお聞きしました。

帰属感をもちにくい公共空間。

「Tokyo Midtown DESIGN TOUCH 2024」で展示している《リレキの丘》は、木を使って新しい地形をイメージしています。発想の起点として、そもそも公共空間には、帰属感をもちづらいのが問題だと常々思っていました。そのうえで、今回のテーマ「つむぐデザインー Weaving the Futureー」を踏まえ、使う人の個人的な履歴を残せるような仕組みをつくりたいと考えました。遊具というより、地形的なことがつむがれていくような形にしたかったのです。



Tokyo Midtown DESIGN TOUCH 2024

「デザインを五感で楽しむ」をコンセプトに、東京ミッドタウンが2007年から開催しているデザインの祭典。今回のテーマは「つむぐデザイナー Weaving the Future」。持続可能な社会に向けて、テクノロジーやシステムなどあらゆる分野で変化が起きているなか、新しいカタチ、コトを生み出す、未来への変化と人の心をつむぐデザインが集結。東京ミッドタウンにて、2024年10月11日(金)から11月4日(月・振休)まで開催中。



《リレキの丘》

子どもも大人も年齢問わず、遊びの感覚が呼び起こされるインスタレーション。集う人々の行動がつむがれて、新しい景色が生まれていく。木材の構造や工法のチャレンジにより、大中小3つのリングが作りだす地形は、遠近感が歪み、遠くに行ったつもりなのに距離が縮まったり、横にいるはずのない人が急に隣に現れたり、思いがけない場面やコミュニケーションを生み出す。

《リレキの丘》は、3つのリングがずれながらつながる、木の曲面で構成された、直径10メートルほどのインスタレーションです。使い方は特に決められていなくて、その曲面で何をするかは自由。個人の「履歴」を残していく公共の場となります。《リレキの丘》がある東京ミッドタウンの芝生広場は、もともと緩やかに傾斜した地形なので、つい奥に向かって歩みを進めたくくなりますよね。建築でもそういった地形をつくってみたかったのが、今回のインスピレーションのひとつになっています。もうひとつヒントになったのは、芝生広場にあるフロリアン・クラール氏のアートワーク《フラグメント No.5》。あのモニュメントの穴に呼応するようなものをつくりたいと思いました。穴には内と外を分けたり、通り抜けたりするようなイメージがありますが、その特性を生かしたいと考え、3つのリングを使っています。



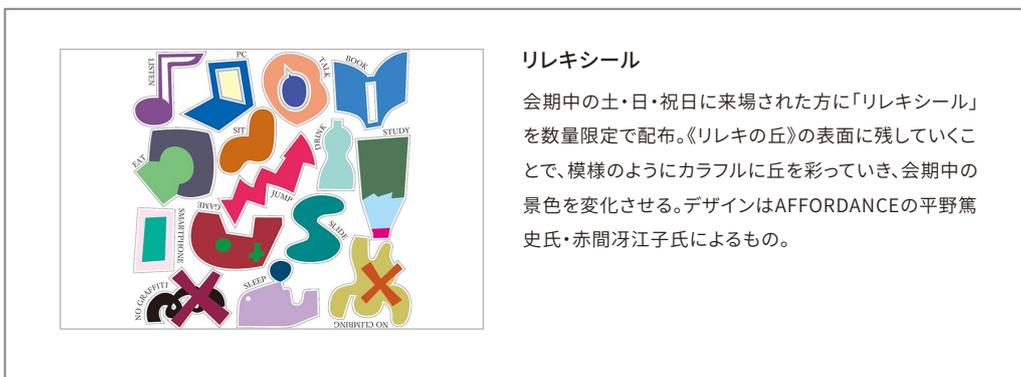
《フラグメントNo.5》

東京ミッドタウン芝生広場にある、ドイツのアーティスト、フロリアン・クラール氏によるアートワーク。月のパビリオンをテーマに、11個の基本パーツを組み合わせて制作している。

建築、と聞くと何となく身構えて対峙してしまうところがありますよね。なので、今回のインスタレーションでは、どう使えるのか自由に想像を膨らませてもらうために、型にハマった建築物よりも、自身で体感できる構造物の方が本能的にリラックスして向き合えるのではないかと狙いがありました。たとえばですが、丘のこの辺りに葡萄を植えてみようとか、この辺は住みやすそうなど、人間がより自由に表現できるものとして、あえて「地形」と表現しています。

個々の「履歴」が愛着へと変わっていく。

土日と祝日、来場した方に、この場所ではどう過ごしたのかが描かれた「リレキシール」を渡して、《リレキの丘》の表面に貼っていただきます。公共建築に限ったことではないのですが、使う人にとって建築をいかに身近な存在にできるかは、僕のテーマで、そのための手段のひとつが履歴を残すことです。人々が履歴を残していくことで、やがてカラフルな模様を彩られた丘に変化させていってほしいなと思っています。歩道橋の欄干などにカップルが南京錠をかける観光スポットがあるじゃないですか。街なかのグラフィティも同様に、建築サイドからはネガティブに捉えられがちですが、こういった行為が公共空間に対する個人の帰属感や、場所の個性につながっていくのではないのでしょうか。シールで個々の足跡を表面に残すことで、《リレキの丘》が愛着のある場所になってくれたら嬉しいです。



今回、つむぐデザインというテーマのもとで制作をしたこともあり、将来的には、《リレキの丘》のようなインスタレーションを今後、六本木のような都会ではなく、もっと自然の多い環境に置いてみたらどうなるのか、という探求もしていきたいと思っています。例えば、神社や公園など、すでに、たくさんの履歴が刻まれた場所に、新たな「地形」が置かれることで、何かの意味がでるのではないかと、次の計画をはじめてみようと思っています。

クマタイチ 建築家

TAICHI KUMA / Architect



published_2024.10.23 / photo_yuka ikenoya / text_ikuko hyodo / edit_shawn woody motoyoshi

身体感覚を意識して建築やまちをつくる。

企画・運営している「SHARE プロジェクト」では、同じ地域にシェアハウスやレストランなどをつくっています。建築をつくるときや、コミュニティやまちをつくるときは特に自分の感覚を大事にしています。その土地の写真や図面を見ただけではわからないことの方が多いので、まずは実際に足を運んで周辺を歩き回ったり、食事をしたり、お酒を飲んだりして、住んでいる人や通っている人たちと話してみます。それらの体験や感覚を通して、ここからあの場所へはこういう目的なら歩いて行けるのかなか、自転車だったら頑張っていきたいと思うかもしれない、などとイメージを膨らませていきます。そうやってつくっていかないと表層的なものになってしまうし、AIにはできないアプローチだと思っています。



SHAREプロジェクト

神楽坂の住宅地、矢来町にある「SHAREyaraicho」からスタートしたプロジェクト。シェアハウスやシェアオフィスを通して、東京の見えなくなってしまったコミュニティを再び可視化したいという思いから始動。

「SHAREtsuboya」「SHAREtenjincho」

「SHAREyamabukicho」など各地で展開。

建築の観点から持続可能な社会の実現を目指すうえでも、愛着を持てるかどうか、やはり鍵になるのではないのでしょうか。より多くの人々が建築を身近に感じることができたら、耐用年数についても自分事として考えるだろうし、壊すか残すかという議論が出たら、なるべく残そうとする道を探るはずです。リノベーションも同様で、つくる人だけでなく、使う人にもいかに愛着を持ってもらえるかという点を意識しています。

空間をつくったあともその地域と関わり続けていくこと。

具体例をあげるとちょうど今、文京区の水道という地名の場所に「SHORTsuido（ショートスイドウ）」という小さなホテルと台湾料理店をつくっています。もともと中華料理屋さんをやっていた建物をリノベーションしているのですが、商店街の中で長い間、大事な役割を担ってきた場所だったので、生まれ変わってもそういう存在にしていきたいです。リノベーション前の雰囲気可能な限り残したいし、商店街のイベントなどにも積極的に参加していきたいです。本来は建築家の仕事ではないのかもしれないけれど、仕事の範囲を自分で決めきらず、空間をつくったあとも関わっていきたくなんです。商店街のつながりで出会った近所のおじさんがポロツともらした一言に、インスピレーションを受けるようなこともありますからね。



ショートスイドウ

2024年10月、文京区水道にオープンしたクマタイチ氏が手がける初のホテル。1階は家庭的な料理を味わえる台湾料理店「BANRAI HANTEN（バンライハンテン）」。

飲食店だけでなくホテルを併設しようと思ったのは、水道がもともと観光客が訪れるような場所ではなかったからです。江戸川橋と飯田橋と茗荷谷の3つのエリアのまん中にある文京区の水道は、近隣住民でも意外と行ったことのないような場所です。そんなところに商店街があること自体、興味深いと思ったので、もっといろんな人に知ってもらいたくて。ローカルでちょっと不思議なエリアだけど、東京に行ったら泊まりたいと思ってもらえるような場所をつくりたかったです。これまで各地でつくってきたシェアハウスにする選択肢もありましたが、シェアハウスの滞在サイクルは年単位だったりもするので、より短期間でたくさんの人が入り出るホテルにすることで、新たな人の流れが生まれることを期待しています。

欧米と日本、建築の制作プロセスの違い。

欧米と日本で、デザインや建築の制作プロセスに違いがあるとしたら、日本は職人の技術が高いので、そこに頼って設計できるのが特長だといえます。リノベーションの場合は、特に図面だけではわからない部分が多く、現場に足を運んで何ができるのか話をすることで生まれる要素が少なくありません。そういったアプローチは、欧米だとなかなか難しいのではないかなという気がします。

クマタイチ 建築家

TAICHI KUMA / Architect



published_2024.10.23 / photo_yuka ikenoya / text_ikuko hyodo / edit_shawn woody motoyoshi

一方で僕たちにとって欧米の街並みは、空間の使い方から発見できることが多いですね。ヨーロッパ全体にそういう傾向があると思うのですが、アウトドア席やテラス席など内と外の境目の使い方が上手だと感じます。最近では、行政の政策として街から車を排除し、道路のまん中に緑地帯を積極的に設けたりしている街もあります。なので、道自体がより歩きやすいというか、歩きたくなるように働きかけていて、さすがだなと思います。

滞在時間を歪めることで起きること。

街を舞台にしたプロジェクトを何か実施できるとしたら、人が滞在する時間を歪めてみたいですね。よく通る道でもただ通るだけで、立ち止まりもしないところって結構ありますよね。無意識のうちに固定されてしまっている、人と場所の距離感を歪めると、街の見え方も変わってくると思うんです。《リレキの丘》もまさにそれが狙いのひとつで、歪んだ側面が存在することで滞在時間が変わったり、普段だったら横にいないような人がいるというような現象を起こしたいんです。いつもは入らないレストランで食事してみるとか、普段は選ばないようなところで宿泊してみるとか、通常とは異なる行動を促すような仕掛けをつくることに興味を持っています。西野達さんというアーティストの作品が好きなのですが、彼は、街なかの有名な彫刻の周りなどに仮組みの小屋をつくって、ホテルの一室にしてしまうんです。彼の作品のようにそもそもの概念を変えさせられるようなプロジェクトには、インスパイアされますね。



西野達

1960年、名古屋市生まれ。武蔵野美術大学を修了後、1987年ドイツのミュンスター芸術アカデミーで彫刻を学び、1997年から主にヨーロッパで活動。「シンガポール ピエンナーレ」でのマーライオンを取り込んでホテルを建設した「The Merlion Hotel」(2011年)、ニューヨークのコロンブス像を囲ってリビングルームにした「Discovering Columbus」(2012年)など、公共空間の大型アートプロジェクトで知られる。2023年11月12日には1日限定で、渋谷のハチ公のベッドルーム「ハチ公の部屋」がつけられ、話題を呼んだ。

画像:《マーライオンホテル》(2011年)

建築の場合、基本的に用途地域が定められているので、現実的な難しさもありますが、発想の転換で街や空間に対する固定観念を外せたらいいですね。僕が手がけた「SHOPPE (ショップ)」というコンビニも、気軽に立ち寄れるけど、現代人が抱くコンビニのイメージとは異なる場をつくりたいという思いがありました。六本木の街並みは、美術館やホテルなどが高層ビルのような大きな箱の中に押し込められている印象があるので、その関係性を逆転できたら面白いかもしれません。たとえば同じ六本木でももっと雑多な場所に、アート作品を置いてみるとか。そういう意味でも「六本木アートナイト」はいい試みだと思います。



SHOPPE

2023年5月、新宿区山吹町のシェアハウス「SHAREyamabukicho」1階にオープンした新たな形態のコンビニエンスストア。「昔ながらのコンビニ」をコンセプトに、日本各地のグロッサリーや国内外のワインなどが並ぶ。酒屋のように角打ちができるスペースもある。

建築の未来について考えるうえでも、使う人にとって身近な存在にしていくという視点は欠かせません。サイズ感だけでなく、作り方も含めて身近になっていくのが理想的で、テクノロジーはその一要素といえます。たとえばイランのマダン族という部族の家は、藁でつくられているのです。藁をしならせてアーチ状にしたり、編み込んだりして家をつくるのですが、主に女性がその作業を担っています。なので、男性は狩りに行き、女性が家を建てるらしいのです。建築に使う素材が柔らかくて軽いため、女性の仕事になっているようです。こういう文化や習慣をヒントにしながら、テクノロジーによって建材を軽くて柔らかいものにすることができたら、建築はより開かれたものになっていくのではないのでしょうか。



クマタイチ 建築家

TAICHI KUMA / Architect

published_2024.10.23 / photo_yuka ikenoya / text_ikuko hyodo / edit_shawn woody motoyoshi

インスピレーションの源は、人と会うこと。

昔から、誰かものづくりをすることが好きだったんです。建築家になりたいと思ったのも、高校の文化祭でいろんな人の話を聞きながら、共同で作業していくことの楽しさを知ったことがきっかけのひとつでした。建築はひとりで作ることはできませんし、みんなでものづくりをすることに対する憧れみたいなものがあったのだと思います。

僕にとってインスピレーションの源は、人と会うことです。人に会うためには、待っているのではなく、自分で居場所を変えていく必要があります。移動して、話を聞いて一緒にごはんを食べるような行動力が大切です。遊びと仕事を一緒に共有できるような関係性が理想のクリエイティブにつながるのではないのでしょうか。

世界で好きな街をあげるなら、事務所と家のあるパリと、以前住んでいたニューヨーク。それとバンコクも好きですね。これらの街に共通しているのは、歩いていて楽しいこと、おいしいものがあること。そして、友だちがいることも大きいです。とはいえ、それぞれの都市で行くエリアは大抵いつも決まっています。ニューヨークのタイムズスクエアみたいな中心地にはほぼ行かないです。東京でいう神楽坂みたいに、下町の雰囲気が残っていて、人とのつながりが濃いような土地を、結局どこに行っても探しているのかもしれない。

建築やデザインのペアリングを考える。

今、関心があるのは、「ペアリング」という考え方です。先日、大越基裕さんの『ロジカルペアリング レストランのためのドリンクペアリング講座』という本を読んだからなのですが、ご存じの通り、ペアリングは料理と飲み物、両方の良さを引き出す組み合わせを意味します。この本では、感覚でセレクトしがちなペアリングを、酸味やうま味などの五味を基本に、ロジックで合わせる方法を紹介しているのですが、建築やデザインにも応用できそうと思ったんです。たとえば、この木にはこの色がなぜ合うのか、理論的に体系立てることができたら、いろんな可能性が広がりますよね。

素材として注目しているのは、やはり木の周辺です。最近だと、木目のアルミプリントなどが本当にリアルで、興味がありますね。僕はドイツで建築を学んだのですが、スイスやドイツはそういった新しい素材の研究が進んでいる印象です。日本の建築業界は、ゼネコンが主導しているため、横のつながりが薄い。大学の建築学部にはあまり予算がなく、学生たちにも人気がないのが課題といえます。

今回の《リレキの丘》は、木造建築のシェルターという会社と一緒に制作しました。大型の加工機があり、建築家と共同でものづくりをすることをとても大事にされています。こういう会社のおかげで日本の建築技術が保たれています。建築の未来を考えるうえで、共同でものづくりをすることは、とても大切なことだと思います。



株式会社シェルター

木造建築のトータルコーディネーターとして、最先端の木造技術を有する企業。日本で最初に開発・標準化した木造建築における接合金物工法「KES構法」、日本初の3時間木質耐火部材「COOL WOOD」、斬新なデザインを創り上げる曲線・ひねり木質部材「FREE WOOD」などの木造技術を全国へ提供し、環境先進「木造都市づくり」を推進。山形市に本社がある。

撮影場所：『Tokyo Midtown DESIGN TOUCH 2024』《リレキの丘》（会場：東京ミッドタウン芝生広場）

取材を終えて……

両親ともに建築家で、生まれたときから建築が身近な存在だったのであろうクマタイチさん。自身も建築家として活躍する今、より多くの人々が建築を身近に感じられるようになる術を、さまざまな角度から考え続けている姿が印象的でした。頭で考えるだけでなく、とにかく行動してみることを信条にされていて、体感した楽しさや心地よさを建築に落とし込んでいく。それも使う人が身近に感じるために、欠かせないことなのかもしれません。(text_ikuko hyodo)