デザイン学論考, vol.13, pp.12-29, 2018.

インタビュー：地面について

Interview: About Jimen

北 雄介
KITA, Yusuke
京都大学大学院横断教育プログラム推進センターデザイン学リーディング大学院　特定講師

今回は知る人ぞ知る「地面マニア」であるKさんを訪ね、ロングインタビューを敢行しました。匿名を条件に、インタビューを受けていただいています。

― では、よろしくお願いします。

地面マニアK（以下JMK）：よろしくお願いします。

― 今回は、地面マニアとして人知れず活動を続けておられるKさんに、地面の魅力というものを教えていただきに参りました。…ですが、あっついですね！

JMK：やっぱりアスファルトは熱いですよねえ。非常に。

― えっと、読者の皆さんには伝わらないかもしれないですが、このインタビューは真夏の焼けるようなアスファルトの上に腰を下ろすかたちで始まっています。あっついです。

JMK：この新しいアスファルトの、もわっとする臭いもいいですよね。ええ。

― マニア恐るべし…でもさすがに、ちょっと移動しません？

JMK：わかりました。ではあっち行ってみましょうか。そうそう、白っぽいタイルも照り返しで結構熱いんですよね。…このへんでどうでしょう。

― おお…今、草地に来ました。熱いは熱いでも、全然違うんですね。

JMK：はい、ピクニック気分もありますよね。

― （この人、日陰に入れてくれる気はなさそうだな…）

地面にハマる

― えー、いきなり地面マニアの洗礼を受けましたが、そろそろ本題に入らせて

地面に腰を下ろし、
地面を語るKさん。
インタビューは2018年7月某日に、
京都市内某所にて行なわれた。

いただきますね。まずKさんは、いつ頃からどんなかたちで、地面にハマっていったんでしょうか？

JMK：んー、それがはっきりとはわからないんですよね。割と旅行先とか出張先で街をよく歩くんですけど、気づいたら地面の写真をいっぱい撮るようになっていたというか。意識して撮ってるのはここ7〜8年ぐらいですかね。

それで初期の写真をちょっと漁ってみたんですけど、印象に残ってるのはこういうのとか（pic.1）、こういうの（pic.2）ですね。これはハタチのときに一人でヨーロッパうろうろしてたとき、たしかフィレンツェかな？の写真なんですが、この人が地面に黙々と絵を描いてて。やたらうまいなーと思ったら、四隅にお皿が置いてあって、小銭集めてるんですよね。こっちは北京の天壇公園っていう、それはそれは面白いところで、朝から元気なオッチャンオバチャンたちが太極拳やったり謎の球技してたり、社交ダンスでめっちゃ盛り上がったりしてるおもろい公園なんですが、そこで、一人のオッチャンがやたら達筆で、黙々と地面に文字を書いてるんですよ。それで周りのオッチャンたちもそれを眺めたりなんか話したりしてる。しかも水で書いてるもんだから、書いた順から蒸発して消えていくわけですよね。なんなんやこれは、って感じでしたね。

pic.1 フィレンツェ, 2003.

pic.2 北京, 2006.

— 両方とも人が地面に何かを描く、というものですね。

JMK：そうですね、まあ描くってことに限らず、こう、道とか公園っていうある種公共的な空間の地面を、人が勝手に使っちゃってる感覚というか、この北京のオッチャンなんかは石畳を文字のフレームにするというなかなかハイセンスなことしてます

けど、そうやって地面ってものを勝手に解釈して使いこなす、そういう状況に、なんでかよくわからないのですが興奮する、今風に言うと「萌える」んですよね。

― なるほど。これが壁だったら、スプレーアートなどのかたちでよくあるんですけど、地面っていうのが面白いですね。

JMK：はい。んで、それ以降は描くシーンに限らず、地面の写真を撮るようになっていったみたいです。たとえばこれ（pic.3）なんか、非常にどうでもいい写真ですけど。こう、マンホール閉める人、もうちょっと頑張って回してよ、みたいな。つくる人は点字ブロックをわざわざ丸く切り取って、貼り付けてやってるのに、閉める人にそれが伝わらなかった。それか、単にめんどくさくなったんですかね（笑）。どっちにしろ、なんか滑稽やなあ、と。

あと…いろいろありますけど、これ（pic.4）とかこれ（pic.5）なんかもたまらないですね。こっちは沖縄ですけど、道なのに草が生えてきてて、無骨な石のテクスチャとの対比が出ている。こっちは石川県にある戦国時代の山城の跡なんですけど…、なんでしょうかね、この感じは。地面にぽこぽこといろいろ埋まっている、往時の雰囲気が少し伝わるような、でももの悲しいような。こういう復元ができるのも、建物が壊れても地面には基礎の跡とかが残るからなんですよね。

pic.3 網走, 2013.

pic.4 伊計島, 2015.

― 地面だけで見ているのではなく、人間が関わっている、というのが面白いんでしょうか。

JMK：そうですね。ヴェネツィアや北京の例のように、つくられた地面を後から勝手に解釈して使っちゃったりとか、マンホールのやつみたいに人同士の意志が通じてなくて、なんか雑になってしまうとか。沖縄の写真からは人と自然のせめぎ合いみたいなものが見えますし、山城のも人の活動の痕跡ですよね…そしてそれが風化して、あるいは発掘されて。地面という物理的な現象の裏側に、人の意志とか、エゴとか怠惰とか、あるいは人と環境とのかかわり方とか、年月の蓄積とか、そういったものが見えてくる気がするんです。

pic.5 鳥越城, 2010.

一枚の絵としての地面

― Kさんの元々のご専門は建築ですよね。建築においても、そういった人の意志の痕跡のようなものは見えてくるとは思うのですが、なぜ、建築ではなく地面ばかり追いかけられているんですか？

JMK：えっとまず…、地面だけ見てると思われると建築で村八分になるんで言っておきますけど、もちろん建築も好きですよ（笑）。たしかに建築の世界でも、そこに人がどのように住まい、空間を変えていったのかというところは非常に関心が持たれているところだと思います。建築に限らず、あらゆるデザインというのは対象に対して意志を刻みつける行為だと思っています。クルマにも法律にも、人の意志を読み取ることはできるんですよね。

その中で地面は、もっとも複雑で、かつ単純化可能な対象の一つじゃないかと思っています。

まず地面って、ものすごく寿命が長いんです。建築は建っても壊されちゃいますけど、地面はその上に建物があろうがなかろうが、舗装されようが造成されようが、そこに地面があるということは変わらない。なのでいろんな人の意志がそこに蓄積されやすいんですよね。今うちらが座ってるこの公園の地面も、きっといろんな歴史があるんでしょうね。たとえばそこにちょこっとコンクリート残ってますけど、水飲み場かなんかの跡ちゃいますか？

― 確かに…。気づかなかった。

JMK：これ（fig.1左上）は、京都市内によくある感じの町家の軒先の写真です。で、その地面の上に見られる線について、誰が、いつ、なぜそれをつけたのかを、推測ではありますけど、書き込んでいったのがこっちです（fig.1右）。詳

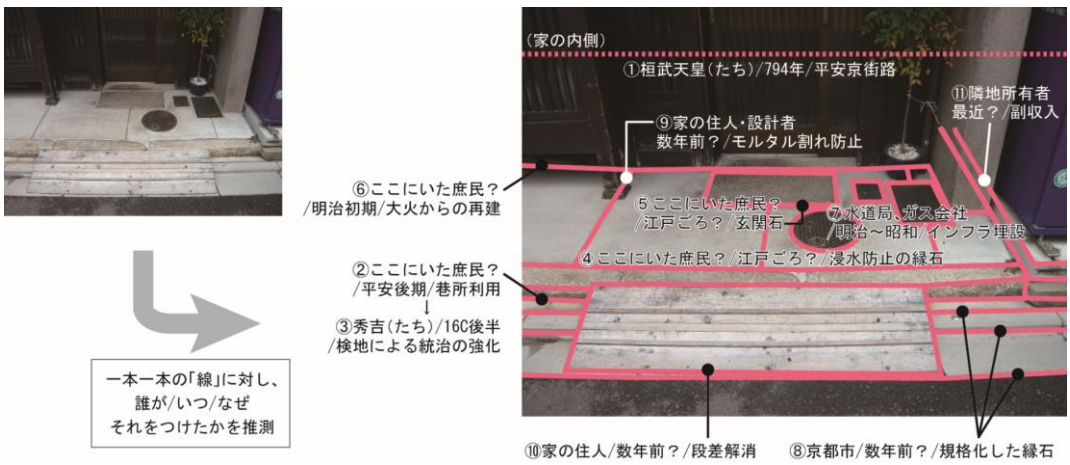

fig.1 地面の線に隠された意図の推測

細は省きますけど、まず桓武天皇が都市計画をして（①）、その道が広すぎたから中世の庶民が勝手に占拠して（②）、江戸時代ぐらいには町家の空間形式が完成して（④⑤）、明治以降は企業や行政によるインフラ整備があり（⑦⑧）、最後は住民が、自転車が段差を登りやすいように板を敷いて（⑩）…と。この狭い空間の、一本一本の線にいろんな人の意志が垣間見えるわけです。それも天皇から庶民まで、1,200年前から現在まで。新しいコンクリートの縁石（⑧）ができたのに、古い石のやつ（④）を残してるというのも面白いですよね。縁石としての機能はもう果たさなくても、過去の記憶を残したいというのがあったのでしょう。

― 時代時代に、そのときどきの文脈に応じて、うまく地面がデザインされているというわけですね。

JMK：まあそういうことですが、「うまくデザインされている」という表現がいいかどうか…。特に今の地面についてなんですけど、いわゆる「うまく」というか、「ちゃんと考えてデザインされている」かというと、そうでもないかなあと私は思っています。町家の前でも、石とコンクリートが無理矢理つなぎ合わせられている感じがしますし、さっきのマンホールのふたの点字ブロックが合ってないという写真もあったように、地面は建築とかプロダクトとかと比べるとどこか雑に、いい加減にデザインされてきたのかなあというのが正直な感覚です。だからこそ、人間のエゴとか怠惰とかが出やすい。

それに建築なら一人の建築家が、自分の意志によって全体をデザインするじゃないですか。でも地面はそうもいかない。ある敷地の中の地面だけだったら、建築を設計した建築家が、あるいはランドスケープデザイナーとか庭師とかいった職能の人たちが、きちっとデザインできる。でも隣の敷地は別の建築家がデザインしますし、駐車場や空き地の場合もある。仕上げは大体バラバラになりますね。さらに道路は行政の管轄で、べたっとアスファルトが塗られている。アスファルトは安価で施工しやすくて性能もいいですからね。そんで最後には、さっき言ったように、自転車が登りやすいようにスロープつけたり、ここには花を植えよう、みたいなことを住み手が勝手にやる。つまり、地面全体をデザインするという視線は不在なんですよね。

それが、観察者というか地面マニアの目線でいうと非常に面白い。でもデザイナー目線でいくと、個々の場所においても、全体においても、地面のデザインはまだまだやりようがあると思っています。「建築デザイン」という言葉はあっても「地面デザイン」って聞かないですよね。「都市デザイン」になれば

また、交通計画とか景観計画とかもうちょっと大きなスケールのものがあるんですけど。

― 地面というのが、建築みたいな一つの分野になっていない、ということでしょうか。

JMK：はい、きっと、地面というのは領域横断的な概念なんですよ。少なくとも敷地と道路との境目には建築と土木という2つの分野の出会いがありますし、その境目を規定しているのって実は経済や法律の原理だったりします。もちろん地質学や歴史学なんかも関係してくるでしょうね。自然現象が地面を変えていく、ということも往々にしてあります。

― おー、なんだか壮大な話になってきましたね…。こうしてみると地面というのはものすごく複雑な対象に思えるのですが、でもKさんは先ほど、地面は「もっとも複雑で、かつ単純化可能」とおっしゃっていました。その単純化というのは、どういうことなんですか？

JMK：ああ、そっちですね。えーっと…、建築って、なんやかんや言っても三次元なんです。三次元のものって全体を把握するのは結構難しいですよね。ある角度から見ても、必ず隠れてしまう部分がある。でも地面って、高低差を除けばほぼ二次元じゃないですか。高低差でさえ、等高線とかを使えば二次元で表現できる。建築とか都市も非常に複雑なものなんですけど、その複雑さを二次元に落とし込んだものが地面だという見方もできるんですよね。

これを私は比喩的に、「一枚の絵としての地面」と呼んでいます。絵であれば平面ですから、建築とは違って紙の上にその全体を描けますね。これが私の言う単純化です。

ただし絵と言っても完成した作品でなく、いろんな人によってどんどんと塗り重ねられていきます。延々と続くライブペインティングのようなものですね。そして全世界的につながっているんです。額縁のない絵とでも言いますか。その全体を見ても絵だし、一部分を絵として捉えることもできます。

― 「絵」というと、何か審美性のようなものも関係してくるんですか？

JMK：はい、まず引いた目線で見てみて、地面が美しいという場合がありますね。googlemapの航空写真を飽きずに見ていられるのも、人や自然がつくりあげる形態や模様がどこか美しさをもっている、というのがあるんじゃないかと思っています。

一方で、地面のある部分にクローズアップしてみた際に、それが美しいというときもある。また写真を撮っている話に戻りますけど、ある時期から私は、

pic.6 東広島, 2015.

pic.7 上五島, 2015.

pic.8 竹原, 2015.

地面を意識的に真上から撮ってみるというのをやっているんですよね。単純に面白いとか美しいとか見たことがないとかいった地面に出会ったときに、自分の姿や影が入らないように気をつけながら、腕を精一杯伸ばして真下を撮る。何が美しいかというと、人間がつくりだした幾何学模様が面白い場合（pic.6）とか、自然による風合いが絶妙な場合（pic.7）とか、異なる素材が妙な出会い方をしている場合（pic.8）とかがあります。まあ私が画角を調整してそれっぽく撮ってる、という側面もあるんですけど。これらはやっぱり、地面を額に入った絵として、あるいは模様として捉えているということになるんでしょうね。ちなみにこういった平面写真は、私が編集長をしている、とある雑誌の表紙に使ってたりします。

ただもちろん、こういう撮り方だけをしているわけではありません。やはり建物や人との関係こそが地面の醍醐味ですから、それがわかるように撮る場合がほとんどです。

jimen.siteについて

― それで、こうした写真が「jimen.site（じめんどっとさいと）」に結実するわけですね（fig.2）。Kさんはこれまでに撮影してこられた地面の写真を、「http://jimen.site」というサイトにアップしていらっしゃいます。

JMK：そうです。地面の写真をやたらと撮り続けてきたわけですが、ちょっと整理したいなと。最初FileMakerとか使って自分用だけにやってたんですが、どうにもモチベーションが続かなくって。それで、地面って面白い、かっこいいと思うところがあるんやから、ウェブサイトにして公開してしまったらどう

かなあと。それでつくったのがjimen.siteです。今のところ2,000枚くらいの写真が入ってます。

― 2,000枚！　しかも1枚1枚にタグづけされてますよね。

JMK：はい、タグは重要な機能かなあと思います。単に写真が並んでいるだけではなくて、地面の見方を示す、興味に応じて検索できるようにする、という意味で。まあタグづけ作業がほんと地獄で、最初にばっとまとめて1,500枚ぐらい入れたときには、1週間ぐらいそれだけをひたすらやってました。地面のことが嫌いになりかけましたね（笑）。そもそもタグのセットも最初からあるわけではなく、探り探りでつくっていったわけですから。

それで、撮った年「Year」とか撮った場所「Site」とかいうわかりやすいカテゴリーのタグもあるんですが、その中で「Aspect」っていうのが特に重要なんです。その写真に写ってる地面の何が面白いのか、ということを示してまして、今のところ53個の言葉が出てます（tab.1）。たとえばさっきのフィレンツェとか北京の写真には「active」っていう、人間の活動が関係しているという意味のタグをつけてて。山城の写真だと「morphological（形態の）」「vestigial（痕跡の）」というタグがついてます。それで見る人は、ページ上部のタグ一覧からたとえばactiveというのを選べば、人間の活動と関係ある写真だけを見れると。このAspectタグを整理することで、自分が地面の何を見たいのか、ということを網羅的に出すこと

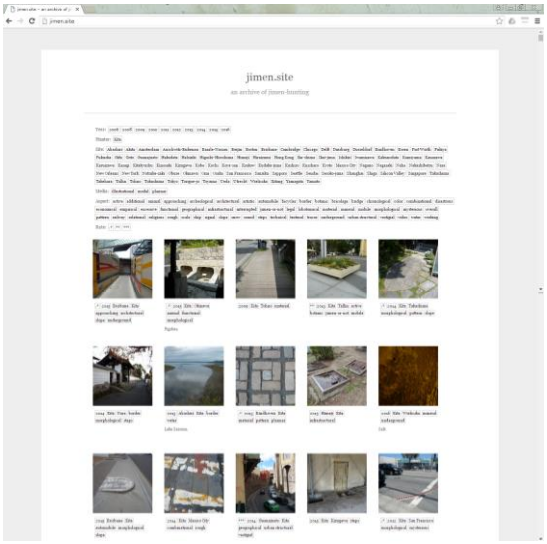

fig.2 jimen.siteのスクリーンショット

tab.1 Aspectタグ一覧

英語	日本語	英語	日本語
active	活動の	material	素材の
additional	付加的な	mineral	鉱山の
animal	動物の	mobile	移動可能な
approaching	アプローチ空間の	morphological	形態の
archeological	考古学的な	mysterious	謎の
architectural	建築的な	overall	俯瞰的な
artistic	芸術家の	pattern	パターンの
automobile	自動車の	railway	電車の
bicycler	自転車の	religious	信仰の
border	境界の	rough	荒っぽい
botanic	植物の	scale	大きさの
bricolage	ブリコラージュの	ship	船の
bridge	橋の	signal	記号的な
chronological	年代学的な	slope	傾斜の
color	色の	snow	雪の
combinational	組み合わせの	sound	音の
disastrous	災害の	steps	段差の
economical	経済的な	technical	技術的な
empirical	体験的な	textural	テクスチャの
excessive	過剰な	tracer	跡の
functional	機能的な	underground	地下の
geographical	地形的な	urban structural	都市構造の
infrastractural	インフラの	vestigial	痕跡の
jimen-or-not	地面か否かの	water	水の
legal	法的な	working	工事の
lobotomical	ロボトミーの		

はできましたね。

あと「Rate」というのも設けています。これは、私がどれくらいその地面写真を面白いと思っているかを、無印から3つ星まで勝手にレーティングしているものです。人にもその面白さをわかってもらえるかはわからないんですが、自分の地面観を洗い出してる、ってことになるんですかね。

― ウェブで公開するにしても、あくまで自分からの目線ということですか。

JMK：はい、自分のためのサイトという側面はやっぱり大きいです。でも一応、AspectやRateのタグを定量的に分析して、地面研究の観点を整理する、っていう論文も書いてます[i]。

― ああ論文ですか。Kさん研究者ですもんね。

JMK：一応ね（笑）。まあ論文といっても完全に自分の好みに立脚したもので、当然査読はついてないんですけど。ただ最近、慶應大学の諏訪先生たちが中心になって「一人称研究」[ii]というのを提唱しておられますけど、その流れにくるのかなあとは思ってます。地面という、よくわからないけど面白いと思うものについて、まずは私の主観をひたすら突き詰めて研究してみるという考え方です。

都市と一人称研究というと、あの「路上観察学会」[iii]なんかもそうなんですよね。街を歩き回って変なもの見つけてくるという。赤瀬川さんとか藤森さんとかの活動ってやっぱり、今見てもかっこいいですよね。

― なるほど。街を歩いてひたすらかき集めてみる、それを言葉にしてみることから始めるという探索的なプロセスが共通しているんですね。

ところでjimen.siteってなんで英語でつくってるんですか？　しかも「ground」じゃなくて、ローマ字で「jimen」なんですね。

JMK：海外の街を歩いていたときに思いついたから英語でつくってみたというのが大きいんですけど…、一応、jimenって概念をtsunamiとかmangaみたいな国際的なものにしていきたいな、という遠い遠い目標は持っています。あと、日本語の「地面」っていうのは私が捉えたい対象の感じとなんとなく合っ

[i] 地面マニアK：地面の研究とデザインの可能性 ―地面写真のアーカイブサイトの作成を通じた探求―，景観・デザイン研究講演集2016，pp.324-331，2016.

[ii] 研究者が直面して興味を抱いている状況について、その個別具体性を捨て置かずに、その研究者の一人称視点で観察・記述し、そこで得たデータをもとに行なう研究。従来の科学は三人称視点による、つまり誰にでも一般化可能な客観的事実を求めた研究であったのに対し、一人称研究では個々人の興味、好み、感覚、身体性などを重視する。特に研究の初期段階において、新しい仮説を得るために有効な方法論とされる。（諏訪正樹・堀浩一編著：一人称研究のすすめ–知能研究の新しい潮流，近代科学社，2015.　他）

[iii] 街を歩き、路上にある奇妙な建物、看板、マンホールなどこれまでに顧みられなかったものを鑑賞し、新しい価値を見出す集団。美術家・文筆家である赤瀬川源平、建築史家の藤森照信らを中心に1986年に設立された。（赤瀬川原平・藤森照信・南伸坊編：路上観察学入門，筑摩書房，1986.　他）

てるんですけど、英語の「ground」ってのがそれと本当に合致してるのかがわからなくて。ひょっとしたら「地面」より「ground」の方が私の感覚と合っている可能性もあるんですが、そうでない可能性もあって。やっぱり言葉のニュアンスってのは難しいですからね。それもあって、英語では「jimen」にしておこうと。

あ、ちなみにタグとかの英語表現はまだ精査できていないので、あんまり真剣に見ないでください。校閲の業者さんに見てもらおうとしましたけど、こんなややこしい仕事はお受けできませんと断わられました（笑）。

地面の記述

― 先ほど研究というお話が出ましたけど、地面というものをちゃんと研究として扱っていくためには、どういう方向性があるんですかね？

JMK：一つの方向性として以前から取り組んでいるのは、「一枚の絵としての地面」というものを実際に平面上に記述してみよう、という研究です。地面の、しかも敷地間をまたいだ図面というのは普通は存在しませんから、実際に写

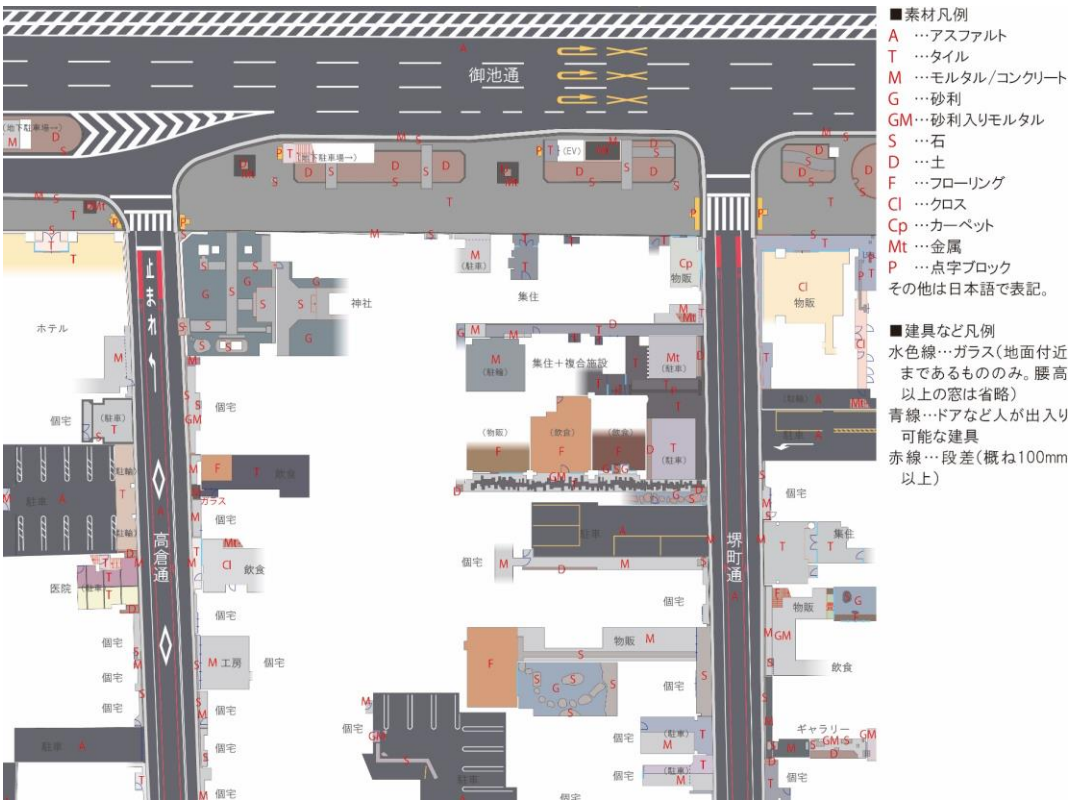

fig.3 京都市中心部の一街区周辺の地面の面的記述（部分）

真を撮るなり測るなりして、図面をまず起こそうと。

これ（fig.3）は5年前に、京都の中心部の一街区周辺の地面を記述したものです。実測と目視、写真撮影を組み合わせて図面をつくりました。建物内部の床も、地面と見做しています。ただし入れない建物も多いですし、裏庭なんかも仮に地面が露出していても調査できないですから、そういう見えない部分は白抜きにしてあります[iv]。

― 普通の建築の平面図だと建築の内部のつくりが細かく描き込まれているんですが、この図は、建築の部分がほとんど白抜きになって、逆に建築のないところが詳しく描かれている、なかなか見ないような図になっていますね。

JMK：その通りです。図と地を反転させたわけですね。

あとこの図は、地面の見た目の色を反映しているだけなんですが、一応その素材も書き込んであります。素材というのはアスファルトとかタイルとか土とかですね。さっきAspectタグの話でもあったように、地面って本当にいろんな側面をもっていて、平面で記述するにも多数の視点があるんです。色とか素材の他にも、物理的な面で言うと高さ、摩擦の強さなんかがありますし、機能とか所有権とかいった意味的な側面、さらには「歩きやすい」とか「見た目が好き」とかいった人間の感性の面からさえも、図面をつくることができます。ひとつの地面が、多数のレイヤーの重なり合いとして表現できるわけです。これは一枚の図面ですが、こういうのが何枚も描けるはず。

― なるほど…図面描くの、結構大変そうですね。

JMK：でしょ。まあ概形図が一枚描けたら、他のレイヤーもそれを元にして描けるんですが、その概形を取るのが大変で。だから、写真でどうにかならないかと今試しているところです。写真できっちりと平面形が取れれば、そこからいろんなレイヤーを重ねていけるかなと思いまして。GoProとロング一脚とスタビライザーを組み合わせて、「地面撮影棒」（pic.9）というのを開発しています。これで真上から撮った写真をPhotoshopとかでつなげて、結果的にこういうのができてます（pic.10）。

pic.9 地面撮影棒を持つKさん

― 道路に打ち水か何かをした様子が鮮明にわかりますし、道路だけでなく個々人の敷地の軒先も写って

[iv] fig.3 の作成方法の詳細や全体図は、以下の論文に掲載されている。地面マニア K, M：「地面デザイン論」の構想, 土木計画学研究・講演集, Vol.48, 2013.11.

pic.10 地面撮影棒で撮った写真をつなぎ合わせたもの(部分)

ますね。

JMK：はい、かなりの高解像度で地面を連続的に見ていけて、落ちてるガムとかもわかって面白いんですけど、撮影の精度もつなげる精度もまだまだで、これから改良せんとあかんなあと思っています。それにこの棒を持って歩いてたら、すれ違う人に「棒高跳び」だの「釣り竿」だのと言われまして…（笑）、実は結構重くて、こっちは必死で撮影してるんですけどねえ。

― （笑）。ところで、そういう記述をするだけで研究になるのでしょうか？

JMK：私個人としては、複雑な現象を可視的に記述する、その記述の方法論をつくり出すだけでもある程度価値があることだとは考えています。でももちろん、その先の分析というのも視野には入れています。複数のレイヤーで記述することで、可能になる分析がいろいろあります。たとえばさっき、敷地同士、敷地と地面とではデザイナーが違って素材も違ってくる、というようなことを言いましたが、所有権のレイヤーと素材のレイヤーとを掛け合わせて分析すれば、所有権の境目で素材が変わっていることがほとんどだ、というようなことも定量的にわかるでしょう。

これはごく単純な一例にすぎませんが、各レイヤー内での要素の配置の仕方とか、レイヤー間の関係とかを分析することで、いろんなことがわかってくるんじゃないかと思ってます。

境界を越える

― 先ほどから敷地と敷地、あるいは敷地と道路との境界のお話が度々出てきますね。

JMK：そうそう、その境界に着目するのは結構いいラインかなと思ってます。jimen.siteでも「border」っていうタグが結構重要になってまして。今の街ってほんと、道路はアスファルトで、歩道はタイルで、それぞれの敷地内は土な

pic.11 京都, 2016.

pic.12 pic.11のコラージュ(石畳)

pic.13 pic.11のコラージュ(草地)

りコンクリートなりタイルなりとバラバラなんですよね。この通り（pic.11）なんか、折角道を石畳できれいな舗装にしてるのに、住宅地の中は見事にバラバラ。制度上は、それぞれの敷地内のことはその持ち主がなんとでもしていいことになっているので、それぞれの地主や建築家が独自に何らかのデザインをした結果、所有権の境界がもろに浮き出てるんですよ。

まあこれが悪いと言いたいわけではなくて、これはこれで現象として面白いとは思うんですけど、たとえば道路も敷地内も全部同じ舗装にしたりとか(pic.12)、なんなら全部草地にしてみたらどうかとか(pic.13)。こっちの方が、人が自由に行動できたり、庭先から道にはみ出してバーベキューでもしたくなったりしませんか？　もちろん排水とか交通とかいろいろ問題はあるんでしょうけど、あまりに敷地至上主義が当たり前になるとこういう考え方ってできなくなるんですよね。

― 確かに、すごい伸び伸びした空間になる感じはあります。地面を変えるだけで街は大きく変わるんですね。でも、実現するのは本当に難しそうな…。

JMK：郊外の戸建て住宅地では、こういう発想で開発しているところがいくつかあります。私が一番好きなのが、北九州市にあるサトヤマヴィレッジという住宅地ですね。この写真を見てください（pic.14, 15）。でっかい林の中に家がぽつぽつ建ってるという感じですよね。これ、各住戸の敷地というのが形

pic.14 サトヤマヴィレッジの共用アプローチ, 2016.

pic.15 サトヤマヴィレッジの中央の共有地, 2016.

式的には分かれてるんですけど、地面の仕上げも連続してるし、壁とか垣根も一切ないから、見た目にはその敷地境界が見えてこない。住人は、他人の敷地であっても自由に行き来しています。

― へ〜、こんなところがあるんですね。とても開放的で、子どもとか走り回ってそうですね。

JMK：はい、実は私はこの住宅地で人がどういう行動を取ってるかという調査をやってまして。全方位カメラを8台据えつけて、人の行動の軌跡とか内容を記録するというものです。それを見てても、やっぱり子どもたちが元気なんですよね。追いかけっこしたり、自転車で駆け回ったり。しかも、よその家の子としょっちゅう遊んでます。こういうつくりだったら、すぐ友達の家に誘いに行ったり、上がり込んだりということができますからね。そして子どもだけでなく大人も仲良くて、一緒に食事会したり、子どもを預け合ったり、お隣さんの荷物を受け取ったりとかいうことが日常的にあるみたいです。

― コミュニティが自然とできているわけですね。

JMK：はい、それがほとんど地面の工夫だけでできちゃってる、っていうのがミソです。仕上げの連続性とかいった物理的な面もそうですけど、配置とか使い方のルールも含めて、地面がデザインされているんです。建物はというと、郊外住宅地ではよくある感じのものにすぎませんから。

― でもさすがに、道路は普通にアスファルトなんですね。

JMK：そうですね、やはりその壁は高いと言いますか…。

でも道路とか敷地とか建築とかいった区別も吹き飛ぶような事例というのが一つあるので、お見せしますね。まあ特殊な事例ではなく、熱帯のビーチでは共通の感覚なんでしょうけど…、タイのパンガン島の風景です（pic.16）。ちょっと田舎くさい雰囲気も残るビーチリゾートなんですが、ここの地面のあり方は面白かった。基本、全部砂浜なんです。それで海と反対の山側に海の見えるバンガローを建てて、その下に一応コンクリートで道をつくって、このへんはバナナとか植えて、ここに祭壇置くからコンクリートの台つくって、ここは砂浜に紐を張ってビーチバレーコートにして…、みたいな。要するに地面が、その場その場の必要とかアイディアとかに応じてアドホックにデザインされている。

このレストランなんて、砂浜の上に屋根をかけただけで、床もありません。砂浜がそのまま床の役割になっていて、建築の中も外部とズルズルつながってるんですよね。あとこのレストランの屋根、海側は柱で支えてるんですけど、

pic.16 タイ・パンガン島 Haad Yuanビーチの地面(中央はバンガローから撮影したパノラマ), 2017.

もう片方、山側は、柱はなくて砂から出てる巨岩に乗っけてるんです。地面と建築が融合してるんですね。

今言った話は、おそらく同じ運営者の敷地内での話なんですが、このビーチでは隣の敷地との境目もよくわからない。ひとつのバンガロー群が終わったなあと思ったらちょっとつくりが違うバンガローが出てきて、なんとなくそこで切り替わってるんかな、というぐらいです。敷地の概念が極めて希薄に見えます。そして道らしきものもない。日本の街では、ここが道路、ここがAさんの敷地、みたいな境界ありきでデザインが始まりますけど、おそらくこのビーチでは、最初に海と山に挟まれただだっ広い砂浜だけがあって、そこに建てたい建築を順次置いていった、地面も必要があれば変えていった、というノリでつくったんじゃないかなと想像できるわけです。

― デザインの過程、というか、前提や価値観からして全然違うわけですね。

JMK：そうです。まあこれがどこでもできるかといったらそうではなくて、当然、都市をつくる上で敷地とか道路といったものにもそれなりの制度的な必然性はあるんですが、どうしても現代都市にいるとそれだけが頭に刷りこまれてしまって。だから、こんな地面のあり方というのもあるというのは、ちょっとした衝撃でしたね。まあ、そのへんの外人さんとかは普通に泳いではって、僕が勝手に衝撃受けてただけなんですけど（笑）。

地面研究の展開

―この例だとたとえば、タイの土地所有制度ってどうなってるんですかね？

地面について研究とかデザインをやっていくには、土地の制度も、舗装や排

水にかかわる技術も、地質とか植物のこととかも知っていないといけないから、大変そうです。

JMK：うーん、実はそこが泣き所でして…。

― というのは？

JMK：元々私は地面の専門家じゃないですから、土木技術とか地質とかに詳しいわけじゃないんですよ。建築と不動産周りの最低限の知識ぐらいはありますけど。地面マニアというには少しお恥ずかしい状態ですよね。もちろん今から学ぶべきなんでしょうけど、それぞれの分野にはそれぞれの歴史的な蓄積があるわけで、ちょっと今の私のキャパシティでは難しいかなと思っています。

むしろそういう地面に関する個々の分野をきちっと突き詰めるというよりも、そういう分野の中の目線だけでは出てこない地面の魅力、可能性みたいなものを掘り起こしていきたいなとは思っています。たとえば道路工学だけをやってると、やっぱりアスファルトが機能的で安くて施工もしやすくて、当然この道もアスファルトでつくるでしょう、となる。でも人の行動とか価値観というのがそれに合ってるのかな、とか、道路だけでなく周りの地面と一体に考えたらどうでしょう、とかそういう視点を提示していきたい。

― それでjimen.siteや平面記述のような方向性になるわけですね。

JMK：そうですね。ただ今のところ、研究の方向として明確なわけではなく、もうちょっと鋭い切り口、切り方がないとまずいんじゃないかなあ、というのは常に思ってます。サトヤマヴィレッジみたいな地面の先進事例を総合的に調べるというのは一つのやり方ですが、そうするにしても、なんのためにその調査をやってるのか、とか、地面研究全体の組み立てみたいなものをつくらないと、とは思っています。

― 一人で研究されてるんで、大変ですよね。

JMK：はい、研究室がないという意味では現状一人でやってます。ただ、地面研究というのに興味をもってくれる方はたまにいて、じわっと広がりつつもあります。Hi大学のKu先生とは地面を歩いたときの足裏感覚について共同研究をやっていましたし、Ha大学のKi先生とは、地面をデザインするワークショップを一緒にやらせてもらいました。両先生やそこの研究室の学生さん、K大学のN先生らと一緒に街を歩いて地面を見る「地面研究会」なるものもやっています。Ku先生は生体工学、Ki先生はグラフィックデザインがご専門で、こ

うしたいろんな分野の人がそれぞれに切り口を見つけて研究できるのが、地面なのかなと思っています。

― いいですね。一枚の絵であり、一枚の大風呂敷のような感じもしますね。その中でKさんは全体を広く見ている、と。

JMK：うーん、基本的にはそうなんですけど…。でも広く見ているようで何も深くは知らないというのは、ちょっと悔しいところもありますね。
それで最近、研究とか勉強とは別の方法で地面というのを学んでみようということで、地面いじりを始めたんです。

― 地面いじりというと…庭造りとか、畑を耕すとかですか？

JMK：いえ、ユンボを買ってプチ土木工事みたいなことをやってます。

― え、ユンボ！

JMK：はい。村おこしのプロジェクトをやってる友達と一緒に買ったんですが、一応私が筆頭で。実技講習も受けて、週末には京都の山奥の村に行って動かしてます（pic.17）。具体的には湿地を排水してビオトープにしたりとか、ガタガタの道の整備とかですね。最初はもう操作に全然慣れなくて、自分たちでつくったユンボ小屋をすぐアームで破壊してしまったりしたんですが（笑）、ようやくうまく、土を掘り起こせるようになってきました。

― すごく身体的なところから地面を学ぼうということですね。

JMK：そのつもりです。やっぱり掘ってみると、ちょっと掘っただけで違う地質が出てきたり、昔使われていたであろう木材とか看板とかが見つかったり、同じ草原でもこのへんではすごく堅いのに、数m離れるだけで水分を含んですごく掘りやすくなってたりとか。いろいろ感じるわけですよ。詳しい人に聞いてみると、土の中にも地形に応じて水や空気の流れというものがあるから、そういう場所による湿り具合の差が出るそうです。そこに人間が変に道路をつくったり造成したりするから、地中の水や空気の流れが止まって、水たまりができてしまったり、しょっちゅう川が氾濫したりするそうです。
あと地面いじりって、幼稚園の頃に砂場で山をつくったり水を流したりしてましたけど、やっぱりあの感覚と近いんですよね。自由に変形できて、いろんなものをつくっていく。土以外でも、アスファルトなんかも道に穴ぼこができたら適当に埋めていきます

pic.17 ユンボに乗るKさん

し、一旦はがしても100%近くリサイクルされるらしいですから、やっぱり砂場感がある。一方で建築は、積み木遊びなんです。いくつかの異なった、固形のパーツを組み上げることで、かたちをつくっていく。地面は彫塑的で、建築は構築的と言いますか。

そのあたりの、地面に関する感覚とか感性みたいなものを、地面をいじりながら手に入れていきたいなと思っています。

― それが研究にも活きてくる、と。

JMK：そうなるといいなと思います。研究としてはまだ始まったばかりというか、切り口がよく見えずにいろいろ探ってる段階なんですけれど、ともかく、地面が面白いんや、という一人称的な目線は忘れないようにいきたいですね。

― 本日は暑い中、長時間のインタビューありがとうございました。

JMK：いえいえこちらこそ。こんな長いインタビューでよかったんですか？　ほとんどカットですよね。

― いえ、全部掲載する予定ですよ。載せる媒体も、Kさんが編集長をされている例の雑誌ですからね。

JMK：あ、そうなの。なんか自作自演みたいで嫌やなあ（笑）。

― 自作自演を否定したら、このインタビュー形式の記事というもの自体が…

JMK：はい、終わりにしましょう。

「デザイン学」への問い
+ あなたは何マニアですか？