

建築は自由でなければならぬ ARCHITECTURE SHOULD BE FREE

設計演習の講評会を終えたばかりの伊東豊雄氏をつかまえて京大の建築学生や世界の建築状況、そしてご自身のめざしておられる自由な建築的思考について、お話をうかがった。

伊東豊雄インタビュー
INTERVIEW WITH TOYO ITO

聞き手：竹山聖、大崎純、石田泰一朗、伊勢史郎
記録：齋藤全弘、木村佐知子
於：2005年7月11日建築学科本館会議室

大学の個性っていうのはやっぱりありますね

竹山 伊東さん、いろいろな大学で教えていらっしゃるし、海外なんかもいろいろ行って学生の作品をご覧になる機会も多いかと思いますけど、どうでしょうか京大の学生の雰囲気とか。

伊東 いや、すごいと思うのはエネルギーを持っていることですね。なんて言うかな、基本的な、人間としての力があるっていうかな、そういうことを一番感じますね。もちろん全部の人に感じるわけではないけれども、意識的に設計をやっている学生たちには、すごくパワーがあるっていうかね。それは建築をやっていく、建築家になっていくためには必要な条件だと思いますね。

竹山 京大生はいろいろと理屈っぽい、うるさい、ものを深く考えていても、その割には手が動かないっていう批判もあったんですが、もう一つやっぱり建築家に飢えてる。東京にはいろんな人と出会う機会があるんですけど、京大の学生の場合は、ほとんど雑誌でしか見られないという人が実際に設計教えに来てくれるというので、ものすごく積極的に掛かってく学生も多いんじゃないかと思うんですけど。

伊東 あんまり情報が多いって言うのはいいことでもないの、そういう意味では東京のように毎日のようにレクチャー行くのがいいかっていうと、僕はそうは思わないんですけども・・・、かつて僕らが想像していたほど理屈っぽい人は少ないですよ。ただなんて言うかな、以前はエネルギーを言語だけに託していったところがあるんでしょうが、かなり今は描く能力っていうか、ドローイングの能力はすごく高いんじゃないかなー。うーん、去年も今年も京都の大学の卒業設計をみましたが、これは京大の学生じゃないか、というのがすぐに分かるんだよね。

竹山 そうですか。

伊東 それはある意味では優等生的ともいえるし、特に卒業設計ともなると、卒業設計とはこういうものではないかというような既成概念にとらわれているところもあるけれども、持ち前のパワーで、それとドローイングの能力で、相当レベルの高い設計をやっているなという印象が強いですね。

竹山　　そういえば、去年審査を伊東さんと一緒した、〈せんだいメディアテーク〉での卒業設計日本一を競うコンペなんかでも、東大とか早稲田とか、何となく気配がしますよね。

伊東　　そうですね。ま、なんか特別に一人の先生の個性ではないんだけども・・・大学の個性っていうのはやっぱりありますね。不思議なもので。

建築的思考が自由になった

竹山　　A+Uをはじめ世界中の雑誌が今、伊東さんの特集をしていますけれど、やっぱり僕が最近特に感動するのは、伊東さんが全く新しい空間のあり方を考えておられているということ。志がちがう、というか。そのときに大きな手掛かりはやっぱり構造的な発見ということもありますよね。そういう感覚については今どんな風に思っておられますか。新しい空間を開くための構造・・・

伊東　　そうですね、〈せんだい〉を体験することによって、それ以前に比べるとだいぶ建築的思考が自由になった、っていう感じがありますね。自分でも感じています。ま、平たくいえば、〈せんだい〉の時には特に反対もされていたから、こんなことやっちゃっていいのだろうかという思いが強かったんだけど、それを通り抜けてしまうと、公共施設でしかも政令指定都市ぐらいのレベルでも、意外に抜け道があるというか、一步超えちゃうと何でも受け入れられるんだっていう自信を持って。それからこんなことをやったらまずいんじゃないかっていう風に思っていたことを、オープンコンペティションだと平気でできてしまうようになりました。それからその自由さを得るための重要な手掛かりとして、今は構造と空間との関係、あるいは構造と表層との関係を手掛かりにしながら切り開いていこうとしているのは確かですね。

竹山　　僕は昔から伊東さんの作品をすぐうしろから見てきた方ですけども、構造と表層って言葉で思い出すのは〈PMTビル〉です。あの頃は、構造はラーメンのグリッドで極力シンプル

に持ってきて、表層の表現力で、そこに新しい透明性とか意味を見いだすっていう時代だったと思います。モルフェム——形態素——を語られていた時代に、〈中野本町の家〉が出て、時代に敏感な表現者は形を語ってよい、という発言があり、形の操作に関心が向かっていた。それが〈シルバーハット〉で構造と空間の関係の中に形の問題が解消されていって、さらに〈ノマド〉の自在さや〈風の塔〉の物としての存在感の消去、風や光が現象するだけの建築という方向に向かわれる。その延長に〈せんだいメディアテーク〉は位置づけられるように思われるのですが、それでいて、実はまったく画期的なのは、ついに構造そのものをデザインの主要なモチーフとされたことだと思います。近代建築で定義された一番シンプルな構造形式に、ドミノがありますよね。床を柱だけで支える。そのスタティックな形式にまったく新しい考え方を入れることによって、空間がダイナミックにゆらぐようになった。しかしある意味ではドミノの読み直し、再定義という感覚もなくもないですよ。

伊東　　はい。そのとおりです。

竹山　　で、今その先に、コンピュータによる新しい造形や解析技術を通して、近代建築の持ってきた立体格子の解析とは全く別次元の解析を前提にした空間を考えておられますよね。

伊東　　そうですね。〈せんだい〉で自分の気持ちとしては美しい空間から強い空間へ、という転換があって、その強さを求めるときに構造の問題がクローズアップされてきた。それで、そこから先、構造に興味を持つのは、竹山さんがおっしゃったように、解析の仕方が従来とずいぶん変わってきたんじゃないかと。つまり解析に入る前にある構造の持っている形式性という枠の中にはまらないと解析をしてもらえないという時代が続いたわけですけども、今はこちらがイメージである表現をすると、そこからいきなり解析が始まっていく。ですから、ま、それは構造とわれわれとの両方のフィードバックをくり返すことによって、表現が修正されたり、あるいは変わっていくわけですけども、どこがその一番いい解答なのかっていうのは、ない。つまりいろんな適切な解答はたくさんあって、そのうちの一つをどこかで選ぶってような方法になりつつあって、それは構造だけではないんだろうと思うんですけど、そこが僕は非常に面白いと思っているんですね。そこが建築の自由さを獲得する最大の突破口になっているような気がしますね。

大崎 <せんだいメディアテーク>は佐々木睦郎さん・・・

伊東 はい、佐々木さんもこの間対談したときに、やっぱり<せんだい>から佐々木さん自身もずいぶん変わったって、ご自分でもいってましたね。

大崎 最近構造デザインというのが、川口衛先生あたりからですけれども、だいぶ世の中に認められてきました。それで構造デザインと建築のデザインのやり取りというのは、どういう風なのが理想だと考えておられますか。今日は教育の話でもありますけど、教育という意味でも、例えば設計演習で私が構造を見てきた学生に対して、ここは柱があるだろうと言って追加させたら、今日の講評会では計画の先生からこの柱は何だ、といわれたんですけれども(笑)。そういう風に建築教育という意味でも、実務という意味でも、

伊東 佐々木さんにはうちの若い連中も、よくどなりつけられているんですよ。こんなもん持つかよっていわれて。まあ、それだけ構造とわれわれのデザインとの間に毎日のようにやり取りがあって、もう本当に一番最初からあるイメージの模型なりができると、それがまあ構造家のところへ行っていくなりシミュレーションに入る。もちろんそれ以前には、ある程度おたがいの、これは全然ダメだというような話はもちろんあるでしょう。けれどそこから先は本当にこんなもので大丈夫かなってというようなところからはじまって、それが少しずつ修正されていくような。ですからセシル・バルモンドとか佐々木さんといった何人かの構造家とは、どっちがどっちだってことがないぐらい、もう本当に共同設計っていいくらいですね、今は。これがもう少し空調の問題とか、光の問題とか、空気の流れ、音の流れ、光の流れと言ったことをふまえて全部がかかわりながら設計が進んでいくと、さらに複雑になって、建築家が思っている変なシンボリズムとか中心性とかがもうすこし消えていくんじゃないかと、それは面白いことだと思っているんです。

竹山 それがね、僕がここ数年ここ二年ぐらいですか、伊東さんに来ていただいでいて、講評会でも、学生たちとの会話でも聞いていて一番面白いところだし、スリリングなところなんですよ。つまりどちらかというと京都大学って建築性の牙城みたいところがある、建築とは何か、っていうのを僕らは学生のときからいわれて、まだ建築になってないなあ、これで建築になったな

あ、とかいっているところに伊東さんがさわやかに現れて、建築になっていてつまらないよ、まだ建築の尻尾を引きずっているね、という・・・ようなあたりで学生が脱皮していくんですよ。

伊東 遠慮がちにってますけど（笑）。

設計と施工の区別がだんだんなくなってくる

竹山 僕自身もそういうことって現代の時代の中で感じていますから。コルビュジエをはじめモダニズムの人たちが、様式建築やボザール流の軸線とかいったことから脱皮して、ある種の新しいコンポジションにトライしはじめた。原先生なんかはそれをつかまえてコンポジションの廃棄、構成の廃棄というような言い方をされる。原先生自身にはいろいろと建築の尻尾があるというような感じもあるんですが、ここしばらくの伊東さんの発言とか実際の作品を見ていて、本当に自由なことを実現されつつあるんだなあと思っています。これは、学生たちも同じこと感じていると思うんですね。

そういう風なときに、僕としてはもっと自由にブレイクしていった方がいいとは思いますが、ただなんというか、たぶん教育の順番としてはですね、さまざまな発想の背景を知らず、構造の背景を知らず、何かこう、人が集まる状態の経験を知らず、何となく伊東的な曲線を使うとかっこうよく建築ができるなど、実際はかっこうよくなかったりするんですが、構造的な裏づけもなかったりするんですけど、そういう傾向でしょっぱなから走られると、おいおいちょっと待てよ、と。何かちゃんとドレミファソラシドを弾けないピアニストみたいになる危惧もあるんです。

伊東 はい。

竹山 天才は最初から楽譜なしでピアノを弾けると思いますが、ある程度譜面の読み方から教えた方がいいかなという老婆心も現場にいとありますよね。そういった、長い目で、建築を突き抜ける脚力を養うといった点から見て、将来未来を担う学生に対してどんな風なメッセージをいただけますか。

伊東 僕はまあ、大げさにいえば建築ってすごく自由でなければならぬって思っているんですね。

それで20世紀の近代主義の建築もそれ以前の19世紀までの建築から自由になりたいっていう意志から、コルビュジエやミースがああいった空間を切り開いていったわけだけれども、その近代主義の建築も今やかなり不自由になってしまっているなあ、っていう実感があります。いま僕が最近一番面白いっ

て思っているのは設計と施工の区別がだんだんなくなるんじゃないかという問題なんですよ。最近二つの現場で、配筋する人たちが自分たちで3次元のCGを描きながら鉄筋曲げてる姿を見たんですね。それがものすごくきれいな配筋なんですよ。だから今まで配筋工とか型枠工とかいう職種の人たちはあまり、自分たちの・・・

竹山 クリエイティブという・・・

伊東 痕跡はなくなってしまうのだから、クリエイティブではありようがなかったんだけど、そういう腕のいい職人がコンピュータのテクノロジーを駆使しながら現れてきたとういのはすごく面白いことで、そう思って見ていくと設計の最初の段階からいろんな段階で、CGがそれぞれの設計者やエンジニアや職人たちによって描かれているわけです。それで、それが今のところは全部断片的にそれぞれが勝手に描いて、それでその間をあいかわらず二次元の図面が通過していくというか、そこでオフィシャルなやり取りが行われているわけだけれども、いずれ、それが近い将来、一連の連続的な作業になっていったときに、設計と施工の区別がなくなっちゃうんじゃないかと思って。そうすると、たとえばそれをさらに敷衍していくと、いきなり設計事務所で描いたものから現場のコンクリートが立ち上がってくるとかね。模型なんて今、光硬化樹脂なんかを使うとデータを与えればオートマティックに模型ができてくるわけです。で、それに近いことがコンクリートなんかでできてしまうんじゃないか。そうすると工場という、20世紀を象徴していた工業主義的な建築の意味がまるっきり変わってしまうんですね。工場を経ないで、工業的というよりむしろ農業的な建築ができてくるという。そのときに初めて建築には、20世紀とは変わったっていう実感があるんじゃないかというような、ね。

大崎 そうするとデザインすれば全部終わるという意味でエンジニアとかいろんな人の能力が下がるというようなことはないんでしょうか。よく三次元CADを使うと空間把握能力が下がるとか・・・

伊東 うん、だから今のところそうなんですよね。今日もいっていただけどスケール感がなくなっちゃうとかね、リアリティがなくなるんじゃないかとか。まあ、そういうレベルを超えるんじゃないかなと思っていて・・・つまり自分たちでCGを描きながら配筋する人たちは、いずれミサイルを撃ち込むパイロットと同じに、ナビゲーターを目の前につけながら曲げていくんじゃないかなあと思っていて。そうなるとやっぱり最後は手なんですけどね。その、新しいマン・マシン・システムっていうのはそういうレベルになってきたときに、建築って変わっていくんじゃないかなあ、それから設計者も変わっていくんじゃないかなあと思っていて。まだすごくプリミティブな段階にあると思うんですけど。

竹山 パイロットに直接指令を与える司令官というのが建築家になるわけですか？

伊東 うーん、そうですね。

日本の施工技術っていうのは輸出したらすごい技術なのに

大崎 エンジニアは要らなくなりますか。

伊東 いやいや（笑）エンジニアも含めた「建築家」で、それはもう絶え間なく全部がこう何か流動的な状態になっていくんじゃないかなあと思っていて。

竹山 そういうときに、現行の役所とかシステムが問題でしょう？

伊東 そうなんですよ。それが最大の問題ですよ。

竹山 そうですよ。

伊東 だって、建築を作るときに何が不自由かという、そういう制度的な問題が一番不自由なわけですよ。で、それがなしくずし的に、確認申請だって今はCD-ROMで提出する時代になっているし、

実際に確認申請の許可をおろす人たちも民間の人たちになりつつあるわけだし。まあ、なしくずし的にそれは変わっていくわけだから、各段階で行われている契約のシステム自体がやっぱりそうなったら変わらざるをえないだろうし。まあ、夢みたいな話でもあるのですが・・・

竹山 ヨーロッパは変わっているんですか？

伊東 いやいや、ヨーロッパの方が全然遅れているでしょ。

竹山 中国はどうなんでしょうね？たとえばコールハースの CCTV、あんなものがどうして中国でできるんでしょうね？

伊東 うん、中国では僕はまだ意図的にやってはいないんですが・・・まあ、うまくすると中国が一番早くそういうシステムをつくってしまうかもしれないですね。

大崎 向こうは構造技術者の地位が非常に低いついて聞いていますね。

竹山 あ、そうなんですか。

伊東 いや、施工者の技術ももちろん低いし・・・

大崎 デザインはそれから？で、結局作れなかったというのも出てくる・・・

竹山 自分のところでどこまでできるのかは別にして、20世紀の初頭にドイツがね、モダニズムの中心になったでしょ？これはイギリス・フランスに出遅れて、国策としてモダンデザインというのを教育の中心に据えたんですね。ムテジウスあたりが中心になって、ドイツ工作連盟っていうのを築いて、スタンダーダイゼーションをやって。で、ワイゼンホーフ・ジードルグなんてのは本当に世界中のモダニストを集めて住宅展をやって、ドイツが当時のモダニズムを国のバックアップで育てた。不幸にもその後ナチスになっちゃって、屋根かけろってなことになって、ドイツからみんないい建築家が出ちゃったわけですけど。当時のドイツは後進国ですけど、日本も含めてある意味で後進国の、なんていうか、破れかぶれのすさまじさっていうのが中国にあるんじゃないか、っていう気はしますけどね、今できているプロジェクトなんかを見て。

伊東　　今僕はヨーロッパに行って感じるのは、これだけ社会全体の文化的なレベルは日本より高いのに、施工技術、建築をつくっていく技術っていうのはものすごく低いんですよね。

竹山　　そうらしいですね。

伊東　　うん、だから日本の施工技術は輸出したらすごいことなのに、と思うんだけども、そうはならないっていう・・・

竹山　　フランスなんか住宅クラスの建物は鉄骨ではできないっていつてますもんね。かなり立派なちゃんとした建物でないと鉄工所はちゃんと動かなくて、小さな建物とか一般の住宅なんか、鉄骨なんて夢のまた夢、全然使えない。

伊東　　もうその施工管理、つまりスケジュール管理の能力だけでも工期が3分の2くらいにはなると思いますし、それからまた今のゼネコンの監督さんが行くだけでもすごい現場はきれいになるんじゃないかって思う（笑）。もう間違いだらけですよ。まあ変な話になっちゃったけど、何か設計から施工に至る一連のプロセスが変わって行くっていうことにすごく興味がありますね。

条件をいっぱい入れ込んでいった方がはるかに自由度が高くなる

竹山　　うーん、で、日本の教育体制とか制度、大学の今の状態っていうのも問題を抱えているんですよね。つまりそういうドラスチックな変化に対応していけない・・・

伊東　　そうですね、それでだから京大のようなエリートのデザイナーやエンジニアを養うところと、その一方で施工をする現場に行く職人のようなね、そういう人たちの教育とか今はすごいヒエラルキーがあるんだけど、その今のような連続した一連のプロセスになっていくと、そのヒエラルキーすらなくなってってしまうんじゃないかっていう・・・まあそうなって行くと面白いっていう、優秀な夕

イブの職人がいろんな段階で登場してくるっていうね、そうなってくると教育システム自体も相当変わっていかないと。今の大学の建築教育は、少なくとも施工のことをほとんど教えてないよね。僕らの時代もそうだったけれども。

大崎 設計が分業化されるとしても、京大で今やっているのはエリート養成の設計演習ですよ。住宅を作る人を養成するような設計演習をやっていないですけども、毎年そんなにたくさんエリートは要らないですし、出てこないんですが、それについては設計デザインの先生方はどのように考えておられるんですか？

竹山 京大がどこまでエリートかはともかく、各大学によって時代のリーダーシップをとっていく建築家の輩出率は違っていきと思いますけど、それでもやっぱりそこを狙うのがデザインを教える教育の仕事だと思っています。というのは、今の伊東さんのレベルで話すと高すぎますが、伊東さんよりちょっと下のレベルでもまあ、建築家っていうのがある程度社会に対して発言力があって、文化的にも力を持っている、っていう人たちだと想定されるとして、実はそれは世間一般で言われている建築家の一握りなんですよ。多くの建築家っていうのは施工会社にぶら下がり、住宅メーカーにぶら下がり、実は技術的にもたいしたことなくてろくなことをやっていない、っていうような状態がますます顕著になるんじゃないかっていう感じですね。つまり、司令官になりうる建築家と、本当にパイロットで直接ミサイルを打てる施工者とがどんどん伸びていくと、その間にはさまった中途半端な図面だけ引ける技術者としての建築家ってのがだめになってくる。で、そこを育ててもしょうがないと思っているんですよ。

大崎 だから、エリートはそんなにたくさん要らないから、2年生ぐらいで「あなたもうだめだから、あなたはもう構造をやりなさい」とか言ってあげた方がいいんじゃないですか？3年生、4年生まで全員がエリートになるような教育をしていくんですか、っていうような話がありますよね。

竹山 構造の方でもやっぱり施工と結びついた実践的な構造設計っていうのが教えられるような体制を組んでいくと、すごく強いと思うんですね。

伊東 それと最近僕らの事務所では、構造家とはどこまでがこっちのデザインで、どこまでが向こう側のデザインかわからないようになってきたらいいんじゃないかな。その、大学の今日のような課題なんかも、本当はそうならたらおもしろいんだよね。まあ、学生たちには僕はよく構造の先生と話を最

初からしなさいっていうんだけど、なかなか聞きにくいみたいですね（笑）。

竹山 去年くらいからね、構造・環境みんな一体で設計演習をやりましょうってことなんですけど、なんとなくやっぱり設計担当の先生が責任を持って、ちょっとお客さんみたいな感じで「構造どうですか？」「環境どうですか？」「アドバイスしましょうか？」っていう風になっているんですけど・・・、今年からはかなり積極的にインボルヴされてますよね。いかがですか？

石田 うーん、まあ積極的と言っても僕がやったのは今日の吉田スタジオの学生さんのアイデアを見て、僕の専門は光ですから光がどう入るか考えると・・・今日は切込みがあるような模型もありましたが、あれなんかもどこからどういう光が入ってきて、どこかにすごく印象的な場面ができるかどうか、そういうことを考えなさいとかはいうんだけど、さっきの構造設計・・・構造デザインかな、の話みたいには、こっちもまだそういうツールを持っていないんですね。実務では状況は違うのかもしれないけど、僕は大学で光環境を研究していて、じゃあ設計の図面とか持ってきたときに中にどういう光が入ってどういう風になるか、学生と一緒に見れる・・・例えば可視化したりとかそういったこともできるといいけど、とりあえず現状ではあまり助けになっていないかもしれない。でもそういうことを考えろってことは言います。つまり、実際には、いろんな構造だとか環境だとか、もっと実務になればコストとかクライアントの要望とか、社会的な・・・何ですか、いろんな法令があったり、住民の反発があったり。そんないろんな拘束条件がある中で、何とか満足できる解を見つけるということがおそらくデザインになると思うんですね。で、さっき伊東先生がおっしゃった構造デザインの人と協力することによって自由になったっていうのは、面白く思いました。つまり、選択肢の幅を広げることができたっていうんですかね、こういうことをやっても大丈夫なんだっていうことがわかれば、逆に可能性が広がるということを学生にも教えていけたらいいですね。

伊東 そうですね。いろんな構造で「ここに柱がないともたないよ」とかね、「空調のシステムがこんなんじゃないまいかなんないんじゃないか」っていうような、そういうことをいわれるのが自分が考えていくときのヒントに全部なっていく、プラスになっていくっていうのがなかなか理解できないんですよ。で、そういうことをいわれない方が自由だと思うんだけど、実は自由でもなんでもなくて、ある既存の形式の中にはまるだけっていう、そこから逃れられないっていうのがわからない。たとえば住民の反対があるんだよっていうことをリアルにその敷地で考えることによって、そこから何か今まで自

分が思ってもいなかったようなことを考える。こっちの方からは他の人が、裏を作ってはいけないとか高いものを作ってはいけないとか。そういういろんな条件を入れ込んでいった方がはるかに自由度が高くなるっていうことを、もっと認識してほしいなと思いますよね。

もっとゆっくりひとつの課題を

伊勢 先ほど伊東先生がおっしゃいましたね、技術者とのヒエラルキーがどんどんなくなっていくんじゃないかと。あと、構造技術者あるいは施工技術者と一体になって建築が作られていく時代が来ると。それは建築だけでなく他のものづくりでもそういう流れがあると思うんです。建築以外の例えば電機メーカー、自動車メーカーでもやっぱり単にデザイナーだけではなくて、工場も一体となってモノができていく時代が少しずつ現れてきていますよね。ですから伊東先生のおっしゃるとおりだと思います。竹山先生がさっきおっしゃっていたのは、そのような時代でもやっぱりデザイナーを京大では育てるんだということですよ。でも僕はそれよりもやはり、どうプロジェクトを企画するのかという、統合する力、コンセプトを作る力が必要だと思うんです。つまり、すごく美しい形をつくるっていう、それもひとつの突破口になるとは思いますが、いくらその形が美しいといっても、それは説明するのが非常に難しいものですし、それよりも重要だと思うのは、どうしても作るんだという強い意志をもった人を育てることではないかと。そういう意志を育てるためにはものすごくたくさんの知識が必要だと思いますし、伊東先生がおっしゃったような、例えば地元に行ってその土地の周りにどういう環境があるのかということを感じた上で、それをどう取り込んでものをつくるのかということを考えて、確かにできるんだという確信を動機として自分の中に取り込んで、実現していく力っていうんですかね、そういう実践的な力強さを育てるような教育が今後は必要になると思うんです。

伊東 それにはまあ、僕は門外漢だから勝手なことを言わせていただくと、ちょっと課題数が多すぎるんじゃないかな。もっとゆっくり一つの課題を、例えばすくなくとも3ヶ月かけているんな先生のチームの間でディスカッションをしながら作り上げていくような、そういう方法がおもしろいんじゃないかと思うんです。

竹山 ヨーロッパなんかもそうですね。1年ぐらいかけますもんね。

大崎 やっぱり詳細な図面とか、それからコンセプトを説明するための文章みたいなものを作らないといけないですね。

竹山 ああ、各段階でね。

伊東 そうですね。

大崎 もっと実務的に・・・

伊東 やっぱり何か最終成果物が出ればいいでしょう、みたいなのもってまだ色濃くありますよね。

大崎 例えば私が構造を見ていたスタジオのある作品は、1週間くらい前まで何もできていなかったんですね。それで済むと思っているから、完成品は中途半端になってしまうんですね。

石田 あの作品の場合は、いろいろ試行錯誤はあって、いろんな案が出ていて、あれがその土台の上に出てきたものだとすれば、それでいいと思うんですね。その試行錯誤がないと今日の案は出なかったかもしれないし、一週間先にはまた変わっているかもしれない（笑）

竹山 まあ難しいですね。学生のときは悩めば悩むほどいいっていう人もいれば、わりとすつと何かをつかんだ方が伸びるって言う人もいるし、そのへんがちょっと難しい。

石田 先ほど伊東先生がおっしゃった、どこかでその・・・選択をするとか決断をするとか・・・最適なものを求めても多分決まらないし、一応条件が成立するものからどれかをこう、選択していくというんですかね、そういうものだっていうこともどこかでは教えないと・・・、悩むことも必要なんですけど（笑）

伊東 そうですね（笑）。僕らもねえ、コンペティションやっているとなかなか、最後の1週間くらいが勝負になってしまうんだけど（笑）。