

"建てる"という挑戦

鹿島建設 豊田郁美 インタビュー

—— 25年目のプロジェクト

森下 豊島美術館（2010年開館）の建築プロジェクトにはどういったタイミングで関わるようになったのですか。

豊田 ずっと最初から携わっています。西沢立衛先生（豊島美術館設計者）が福武総一郎会長（ベネッセホールディングス取締役会長）にプレゼンをしたとき、私はそれを横で聞いていたというぐらいですから。そして敷地をどう決めるかとか、大きさや環境、法的な話から、どうやって建物をつくるか、そして作品をどうやってつくるかということまで、最初からずっと関わってきました。それは地中美術館もそうです。最初から最後まで見届けて、今もメンテナンスのことについてずっと関わるといえることは、ある意味ですごく幸せなことでしょうね。例えば物をつくっていて、図面があって、前後はわからないけれども、ただつくれと言われて「つくりました、終わりました」。これは非常につまらない。私は設計図を作る段階から関わっていますから、どういう形にするのかに携わって、つくって、その後どうやってこれが老化していくかっていうことも踏まえてみていく。それはすごく幸せなことだろうなって思います。同時に大変なことでもあるのですが。そういう経験をしている方は、他にはあまりいないでしょうね。

森下 直島での一連のプロジェクトはどれも最初から関わられたのですか。

豊田 全部最初からです。途中からという建物はないです。最初の「何をつくる」、そして「設計者は誰」、「どこに」、「いくらで」、「どういう作家で」という会話から始まります。先日、新聞に出雲大社の改修をずっとやっている監督（清水建設、金久保仁）さんが載っていましたが。あの方も幸せなのだろうなあと思いましたね。あの方も最初のきっかけというのはたまたまだろうと思います。

こうして長いスパンでお付き合いさせていただくとそのぶんだけ要求はすごくなりますが、やはり「競争の原理」は働きづらくなりますね。競争で安い、高いという話じゃない。この建物も元々「なんぼでできるかな」、「んー、〜円くらいでしょうかね」、というところからの話です。その上でぎりぎりのところで、下請業者や作業員の人たちも、無駄のない支払いになんと

かまとめようとしているという状況です。

今日も美術館の開館前の清掃作業で、たくさんのスタッフの方々が丁寧に清掃をされていたのを見られたかと思いますが、こうやってしっかりと使っていただき、うれしいと同時に頭が下がります。

森下 豊島美術館の建設プロジェクトでは、皆さんが有機的に全体に関わっている、という意識があるように感じました。

豊田 結局私が手で作るわけではないですから、常に職人というか、手を動かす人、要するに私の周りの色々な人に声をかけて、一緒に作り込もうという意識を持っています。最終的には頓挫してしまう場合もあるんですけども、それ以上に最初からとにかく自分の気持ちの中でのチームを作っていて、やっていけばその職人の気分も高まる、ということになる。ですが、それは私が長いスパンで関わっているからできることです。急に「こんな建物をすぐつくれ」と言われてもなかなかできないでしょうね。だから、どうしてもつくるためには時間があるわけです。

日本の場合いろいろな状況がある。例えばまず設計図があって、妥当性をとるために競争の原理を働かせてその中で一番安いところを選んでやるというように。するとそこには作り込みの思想がなかなか入ることができないでしょうね。それは良い面も悪い面もあると思うんですよ。つくったものに対してのこだわりなどは薄れると考えられますが、その分だけ値段というか金額の妥当性はとれるかもわからない。

しかし、そのようにして、あまりにお金がかかって設計者をつくる側が「お金がかかるからできない」とかいう話になると、これは非常につまらない話になってくる。特に最近、そのようにして作り込みに対する意識が薄れてきたと感じますね。

直島に私が関わり始めたのが平成元年（1989年）です。最初はキャンプ場をやり、25年くらいの間にいろんな建物をやって豊島美術館へという流れです。そしてその中で同時に作品の設置についても、ダン・グラハム、ブルース・ナウマンや、ジョージ・リッキー、大竹伸朗とか、そういった方とずっと関わりながらやっていました。

こうしてひとつの場所に携わり続けることができたというのはやはり幸せな話ですよ。けれどもその分だけいろいろ大変なこともありました。特に家プロジェクトの『南寺』（安藤忠雄設計、1999年竣工）は強烈に失敗しましたね。

現代美術館において、アートは建築と融合して空間化される。その中において施工者は、発注者、設計者、職人、そしてアーティストと複雑に関わりながら空間を実現していく。地中美術館や豊島美術館で現場所長を務めた豊田郁美氏に、その実際を伺った。いかにして空間は実現されたのか。豊田氏が「奇跡」と表現された達成への、関係と努力による「必然」的な道程があった。

家プロジェクト 『南寺』

Architect : Tadao Ando Photo : Tadasu Yamamoto

—— アートに誤差はない

豊田 ここでは何が作品のポイントかわからなくて作っちゃったんです。

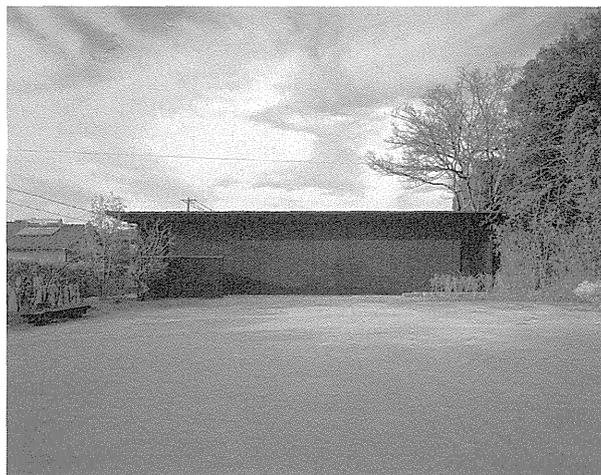
展示しているのはジェームズ・タレルの『Backside of the Moon』という光を用いた作品です。作品として光をまわすために、空間全体をどうみせるかということが重要になっています。そのためにはすごく細部に渡って神経を使わないといけないんですが、特に作品の開口部のわずかなエッジの差で、その光が思うように出せなくなってしまうんです。ここで一番のポイントは、作品に開けられた四角い開口部のエッジなんです。

それを理解できずに、アーティストが「こうしなさい、あしなさい」と言ってきたので「はいできます、こうやってこうやればいいでしょ、まあ大丈夫ですよ」という具合でやってしまったんですね。

アートの場合は建築の場合とは異なってザクツとした図面しかないから簡単に「つくっちゃえる」わけです。そのために重要な要素を見落として、間違いや失敗がいろいろありましたね。

例えば我々のものづくりには誤差があります。ですから「数字で何ミリ誤差があつていいんですか」と聞くわけです。すると「ノーノーノー、誤差とかそういう話じゃない。10mは10mで、5mは5mで、3mは3mだ」と。「いや3mでも誤差はあるんですよ」、「なにあってんだ、3mは3mだ」なんて。図面は出てくるから、そうつくったわけですよ。「じゃあどうしたらいいんですか」、とこちらは聞き直していくわけです。本当はそういう対応そのものが違うんだろうと今は思っていますが。けれども、そういった経験の中で徐々に、作家が何を求めているか、じわじわとわかってきました。タレルさんがいっていることが、最後になって「あー、そうかな」、と思ったり。その後の同じく家プロジェクトの『護王神社』(杉本博司設計、2002年)のときもそうでしたね。

そうやって相手を理解し、様々なことをやるためにこちらとしても日本国内から世界中に至るまで、現地に実際に見に行くわけです。全て経験でしかないですから。例えば地中美術館(安藤忠雄設計、2004年。ジェームズ・タレル、ウォルター・デ・マリア、クロード・モネの作品を収蔵)のときはこのときの教訓からジェームズ・タレルの作品を見に行きましたね。また、ウォルター・デ・マリアの『The Lightning Field』という、砂漠に1キロメートル四方に何本ものステンレス棒がずらっと並んでい



る作品も見に行きました。すごいところでしたよ。そのようにして、今日もみなさん豊島まで来られていますけども、とにかく見る。それは安藤忠雄先生から教わりました。

地中美術館は上手く出来たかは別物として、頑張れたのはその前にこうして、いろいろな失敗や経験をしたからだろうなあと思っています。

—— 目地ひとつない美術館 ——地中美術館——

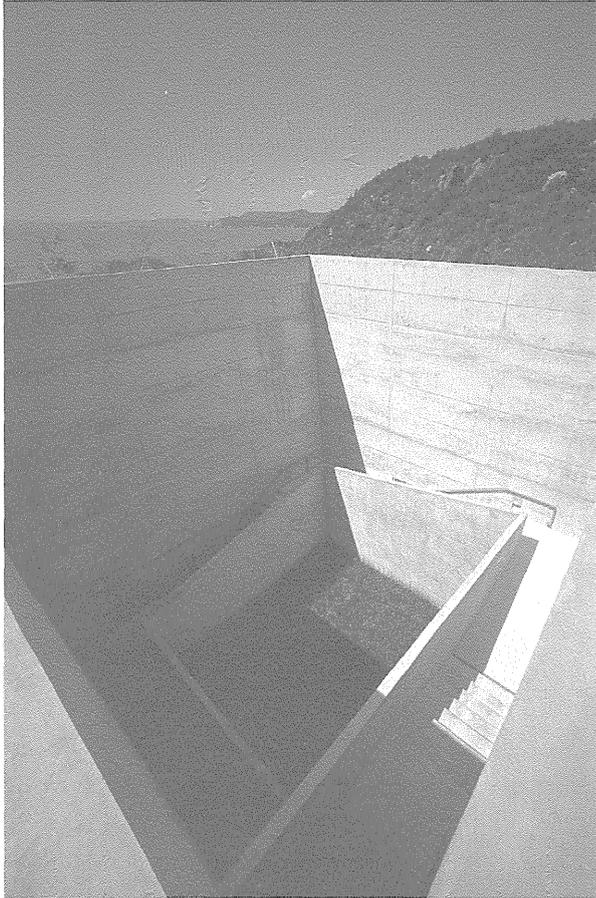
豊田 地中美術館ではいろんなチャレンジをし、勉強させていただきました。

安藤建築というのはラインの組み合わせなんです。外の道路も含め散水栓から街灯、木の位置に至るまで全てグリッドで成り立っています。入り口のアプローチもグリッドを意識して、作り込んでいます。そしてきれいなラインを出すために無駄なものや装飾は全て取り除くということになりました。新幹線というのはほとんどビスやボルトが隠されていて、乗っていても椅子の形、天井から、床まで感心するほどなのですが、そのようにして地中美術館でも部品を接続するボルトやビスをほとんど隠しました。

また打継ぎ目地も無くしました。外壁では普通、コンクリートは目地を5メートルおきにとる。それを一切全部なくしてしまっただけです。またドアもドア枠をなくするためにコンクリート打設前に仕込み、コンクリートを打設した後で、また外すというようなことをしました。そうすると枠がなくなるんですよ。ガラスも、ガラスを入れた後でコンクリートを打設するとか、色々なことをやりました。また、照明の穴あけ一つにおいてもいる

地中美術館

Photo : Mitsuo Matsuoka



いとこだわりました。

そしてコンクリート打ち放しには漏水は致命的です。まして地下ですからね。地下水圧を落とすために、透水層を壁全体に設けています。これは手間がかかりましたね。また階段の打ち方においてもチャレンジをしました。

モネの部屋も色んな事をやっています。そこでは壁や床、天井の作り込みはもちろんですが、展示ケースが最大の難所でした。どうやってモネの絵を額装するか。本来なら額縁屋さんに頼んで製作していただくのですが、当時学芸員であった秋元雄史さん（現、金沢 21 世紀美術館館長）から建物と一体となった額装にしたいという要求もあって、巨大なガラスをドイツから取り寄せたりもしました。

こうして、安藤先生と西沢先生という違いはありますが、地中美術館の経験があったから私もこの豊島美術館ができたというのがあります。

—— アートに直結する施工 —— 豊島美術館 ——

豊田 安藤建築はグリッドなんですけど、この豊島美術館は点の集合体の建築ということもあり、豊島美術館では地中美術館のさらに上を行かないといけないと感じていました。

豊島美術館のこういうような曲面は合板型枠で作ることもありますが、その場合パネルラインがどうしても現れてきますので、合板型枠ではないもので形成しようとして動き始めました。これは大変でした。結局、土型枠を採用しました。

森下 土型枠とは、本当に斬新ですね。

豊田 土でつくった理由というのは思いつきです。「土でどうかな」って、それ以上何もありません（笑）。「じゃあ、ちょっとやってみようか」ってやってみて、鋳物を作っていくようにやってみたんですよ。最初は精度は悪いけど意外と出来たんです。当然、型枠が無かったらコンクリートは形成しません。普通はしない、というよりできないですよ。流動的な物を建てるということですから。それを職人たちはやってくれたんですね。

スランプ、コンクリート硬さは同じです。入口あたりが一番まっすぐ立ってますから、この入口の部分をどうやって建てるか、ということが問題になりますが、これを職人たちは手で掻き上げてやってくれました。またコンクリートの供給についてもプラント船を使ったのですが、それもたまたま神戸の港近くでプラント船を使って施工していたのを見て確信を持ちました。発想はそんなもんなんです。ずーっと興味を持って見てたら、土かな、プラント船かなって具合に。後から言うとそこに必然性が出てくるんですけど。まあこれも長いスパンで継続的に携わっていたから出てきたという面もあると思いますね。

また作品制作の段階においても工夫をしています。ここでの作品のポイントは、地面から水が自然と湧いてくるようにすることです。職人と一体となって作り込みました。

森下 家プロジェクトの『南寺』、地中美術館から豊島美術館まで、それぞれにおいて作品性に直結する作りこみは本当に施工段階での影響が大きいのです。

豊田 そうなんです。だから本当は施工者と設計者が会話できる状況でないと、いいものにならないんですよ。安藤先生は

職人に直接会話するもんだから、職人が意志を感じてやる。あれはすごいなあと思います。会話しなかったり意志が通じなかったら良くはならないですよ。

—— 職人と向き合う

豊田 建物は我々が直接、手で作るわけではない。職人につくってもらわねえです。でも、常に一緒の人と組んでいたら何も言うことはないんですが、毎回違うんですよ。そこでどう説明するかという話になるのですが、どのように説明しても大体はそのとおりにやってくれないんです。そこでは「どう教えるか」っていうよりも、「どうやってもらえるか」というのを説明しないといけないんです。

そのためには人を見て「これをこうしたら」と言う。するとこれ以上のことをしてくれるんですね。彼らもプライドがあるわけですから。「こうしたらどうか」って言ったら、例えば「素人が言うな」みたいなことを言うわけ。するとこちらとしては「ああ、これ入ってきてくれたな」というように思うわけです（笑）。またそのためには図面も描きます。図面を描いても、なかなか見てくれないですが、「ここまでかいてくれたら会話できるな」と、職人に熱意を多少でも伝えるわけです。逆に私も職人を見て反応が良いか、悪いかを見るんです。そういうようにして図面を見ながら職人と話すわけです。ここでもやはりこうやって、「キャッチボール」を健全に行うための見えないうちでの努力が必要ですね。

まあ難しいですよ。難しいというのは人間同士ですからね。嫌いな人もいますよ。そう簡単には皆さんが好き、みたいな話にはならない。そして逆に毛嫌いされることも結構あったりしますからね。でも例えば「人間的に呑みにいきたくないけど、会話するのは好き」というようにして、根本的な「つくる」ということでパワーが生まれれば、それはそれでもいいんですよ。私的に付き合うかといえばそれは違う話で、あくまでプロとしての会話ですから。そこには努力があったり、人間性があったり、社会性があったり、っていうのは当然必要なんだろうなと思いますけどね。でもまあそうやってメインの職人4、5人は、25年前からずっと一緒なんです。直島の人たちで、最初からずっとやってくれています。

—— 設計者、発注者とのコミュニケーション

豊田 設計事務所によっても仕事の進め方は若干違います。安藤先生や西沢先生といったアトリエ設計の人。それから日本設計さんや、日建設さんといい企業設計事務所というように。やっていることは一緒なんですけどね。その人たちの「建物の本質」への向き合い方が若干違うんでしょうね。

森下 豊島美術館プロジェクトもアトリエ設計（西沢立衛建築設計事務所）ですが。

豊田 そうですね、豊島美術館はまた特殊なんです。立地条件とかいろいろなこと、結局、福武会長の意向で豊島でつくることになりました。そして豊島の中でここがいいということで決まったわけですけども。その過程も結構長く、この建物の模型を見たのも、7～8年前。じゃあどうつくるか？みたいなことで。当初はやるかやらないかもわからないし、敷地も決まっていない状況でしたが、まあこういう建物をどうやってつくるんだらうねと素直に興味湧いてきました。

森下 直島では多くのプロジェクトで設計と施工が分離しています。しかしそれらを一括して受注する設計施工一括という発注方式も一般に存在していますね。

豊田 設計施工も良い面はあるけど、やはり全部が良いというわけではないと思います。設計施工の場合は確かにミスは減ります。しかし多少緊張感が薄れます。

アトリエ設計はキャッチボールでいえば、時として違うところにボールを投げてきたりするわけなんです。で、それをこうとった。すると「おー、とったな」となる。で、ゴロで転がして返す。「あー、きたな」となる。決してそれは対峙しているのではなくて、キャッチボールするんだっていう二者の意志が存在している。その関係性が面白いじゃないですか。さらにお客さんが入って三者が上手くキャッチボールができることが重要です。そこでは取れない場合もある。しかし取れないときはどうするかって言ったら、例えば、強すぎたなら一緒になってボールを取りに行く。そのほうがすごくいいですよ。こういう関係性だったら面白いキャッチボールでいい作品が出来上がってくる。理想はそうなりたいし、今までそのようにやってこれたように感



豊島美術館
Photo : Ken'ichi Suzuki

じています。ですがそのためには一生懸命受けてあげるし、一生懸命投げてあげないといけない。それにはひよっとしたら日ごろの努力が要るのかもしれない。お互い一生懸命にキャッチボールするためにはグローブはちゃんと磨いておかないとならないし、ボールをまっすぐに投げようと思ったらそれ以前に投げる工夫をしないとならないです。それは例えばモックアップで検討をする、というような事です。そうした上でちゃんと投げたり、返したりという面白みがあるような気がしますね。

—— 施工者のあり方

杉村 直島の場合だとすごく特殊な関係の設計者と施工者と発注者だと思うのですが、これからの日本の体制について、こういう風になったらいいと個人的にはお考えですか。

豊田 うーん、難しいですね。ここは特殊ですから。環境がそろったこともあるし、関係者の条件がそろったということもある。そして今回がこうだから次があるかという、その保証は全くありません。理想形はもっと違うかも分かりません。工場でも倉庫でも、やっぱり違う関係性はあるだろうと思います。そしてまた、違う会話の道具もあるかもしれませんね。そして我々はこのあとまた別の建物をぜんぜん違う環境でつくっていかないといけないし、その境遇も受け入れていかないとけない。私たちはあくまで会社から指示を受けて現場に臨みます。直島への関わりもそのような流れからです。美術館だろうが、倉庫

だろうが、工場だろうが、基本的には一緒なんです。建物をつくるのに建物用途は一切関係ないです。ゼネコンという建設会社において、与えられたことを図面に基づいて忠実にやるというのが基本です。

私の家の近くに変電所があります。それは何の変哲もないのですがすごく綺麗に作られた変電所です。そういうものはやはりすばらしいと思う。私は倉庫だってきれいな倉庫をつくってみたいと思います。お客さんは「ただの倉庫でいいよ」と言ったら、倉庫は倉庫なりにどういう使い方で、一番いつくり方はないか、ということを考えたい。するとそれは美術館とも一緒だと思っているんです。役者もそうでしょう。「舞台とテレビと映画ってどこが違うんですか」といっても、演じることに對してどれもそう変わらないのではないかなと思う。それと一緒にですね。

—— 建築を施行する魅力

森下 建築を学ぶ学生の中には施工を敬遠する人もいますが。

豊田 どうしても施工でなく、設計にいつちやいますよね、建築の学生は。大変じゃないですか、汚さとか。好きな人は別だけど、パッと感じたときにやっぱり建築学科なら設計のほうがクリエイティブな感じしますよね。施工は例えば工期が2年半あるとしたら、その中で喜びを感じられるのは最後の最後ですし、そしてその喜びも感じられない場合もあるわけですよ。つ

2013年7月11日

豊島美術館にて

聞き手 森下・阿波野・鶴川

記録 杉村・西尾

くるのは苦しい。なかなか施工に魅力を感じるのには難しいですよ。まあ設計者もそうかもわかりませんがね。そもそも建築が好きって人がすごく少なくなっている。なんでかなあと思いますけどね。

森下 例えば豊島美術館に関わっている方は、みんなが主体的に携わっていらっしゃるように感じられます。そしてこういうことが達成できる場合は今の社会にもものすごく少なくなっている。建築という営みに存在するこういった側面は建築業界の中だけにとどまらない、社会全体に通用する魅力ではないかと思えます。

豊田 そうなんです。もちろんそれにはやっぱり我慢がありますが、最終的に存在している魅力をなにか感じてくれればいかなあと思えますね。ですがやはり施工者にはつくった責任というものがあります。雨漏りしたりクラックができたり。なかなかきついですね。私が最初の頃につくった建物でもう壊しちゃったものもあるんです。出来の悪いものは壊しちゃったって聞くとほっとします。これは正直な話ですね。責任をずっと感じてやっていかないといけないので。

森下 豊島美術館(日本建築学会賞作品賞などを受賞)のように、携わられた建物が大きな賞をとられたりすることに対してはどう感じられますか。

豊田 そこで喜びがあるかと言ったら、それも意外とないですよ。賞は評価ですから、特殊なものだったら多少評価が出てくる。先ほど言ったように、倉庫を単純に作りまして、そしてそれを評価してくれるかという話ですよ。それはないですから。美術館で特殊だから評価されるっていうことになっちゃうんですよ。「アトリエの先生がやっていて、チャレンジしていて面白い」と。でも倉庫だって皆さんチャレンジしたり、どうやって作るか一生懸命やったりしているわけですから。つくる側としては一緒なんです。できれば究極の普通の、安くて良い倉庫をつくりたいと思います。もう「認めてくれる、くれない」とは別なんです。そういう小さいものに評価とか賞をくれるという事はないでしょうから。でも私も10年前はそんなこと思っていないです。今ですよ、そういう気持ちになったのは。20代、30代、40代、50代となって今、なんか倉庫をつくってみたいなあと思うだけの話です。

杉村 もしくれるなら賞がほしい自分の自信の作品というのがありますか。

豊田 ないですよ。さっき言ったように、賞をもらえるような自信がないんです。たまたま設計とかに絡んでいますけど。賞をもらえるだけのものなんてつくってないです。どれも問題点があるんです。今こうして豊島美術館の空間がありますけど、これができたのも奇跡なんですよ。床もクラックがないし。作品に使う水の井戸も掘ったら出てきた。普通出てこないですから。そこで「なんで掘れて言ったんですか」と言われても、わかりません。ずっと直島に携わり続けて、そしてこの空間ができた。そんなのばっかりですね。

—— 最後に

森下 現在携わられているプロジェクトはどういったものなのですか。

豊田 今年で定年ということになるのですが、最後にまた現場に戻って岡山大学の中のSANAAさんのカフェをやっています。今、岡山大ではもうひとつ同じくSANAAさんのJ-Hallという面白いものをつくっていて、それにも関わっています。

森下 建築を学んでいる学生に、メッセージをいただけますか。

豊田 難しいですね。それぞれの人生がありますからね。ものづくりというのは人生の中でもものすごく僅かな世界ですから。例えば結婚だったり、会社という組織での生活だったり、そっちの世界のほうが人生に影響が多いんじゃないですか。ものづくりのためにそこまで突き進もうとしたら周りを犠牲にしないといけない。上手く調整していかないと。信念みたいなものが本当はあればいいのですが、出来上がるのは40か50ですね(笑)。長い目でものをつくるというほうが……。20代でつくるなんてとんでもない話。30代でも……。長いスパンで考えられればいいよなあと思えます。我慢が要るのかもしれない。20代は遊んでもいいと思いますよ。長いですから。気張らないほうがいいと思います。呑むにしても何にしても。楽しいほうがいいですね。あんまり眉間にシワを寄せないほうがいいと思います。なんかそのほうが人生、いいんじゃないかなあと思えますね。