



—— 建築家として独立するまで

玉井 建築を志したきっかけについて教えてくださいませんか。

アタカ 両親が工芸家だった影響もあって、はじめは美術関係の何かに行こうと漠然と思っていました。でも工芸家ではなくて、どちらかといういろいろなもののデザインの仕事がしたいなと思っていました。中学2年の時に2ヶ月間ヨーロッパに行っていて、観光名所的にマッキントッシュとかガウディなんかを見ていたんですが、ガウディのカサ・ミラの1階の床がうねって坂道みたいになっているのなんかを見て、日本では見たことがない空間だなって思った覚えがあります。自分が今まで見ていた世界や建物がものすごく狭い範囲のもので、実はもっといろんな可能性があるのかも、そのとき思いました。具体的に進路を決めたのは高校1年の冬で、内井昭蔵さんがつくった世田谷美術館で「大エジプト展」かなんかを観にいった時に、ある敷地の範囲の中で人が生活する世界を全部コントロールできるっていうのはすごいのかも、はたと思ったんですよね。それでデザインをやるんだったら建築をやって、大きいものから小さいものまで全部つくりこむような仕事ができるようになったらいいなって思って、その帰り道に「藝大の建築科に行く」って宣言した覚えがあります。

玉井 東京藝大での学生生活ではどのような影響を受けられたのでしょうか。

アタカ 藝大に行って一番大きかったのは同級生の存在だと思います。藝大の建築科は1学年17人しかいないんですよ。僕

の代は中山英之とか長坂常とか、西澤徹夫とか。大学院に行ったときに石上純也が同じ研究室に入ってきましたし、もう一人は河内一泰でした。大学院の1つ上の学年には中村竜治さん、下の学年には山口誠もいました。たぶん藝大の歴史の中で見てもすごく濃い時期で、しかもほかの学年にない仲の良さだったと思います。いまだに飲み会をやると、17人中15人集まったりするんですね。気持ち悪いって言われるぐらい(笑)。

玉井 確かにそれはすごい学年ですね。

アタカ 仲は良かったし、お互いの作品についてのコメントもしていましたけど、やっぱりお互いをライバル視していて、自分の作品はどうあるべきかということをずっと考えていました。そういう中で独立してやっていく姿勢みたいなのがだいぶ養われたと思います。ほかにも藝大には学生に比べて先生がいっぱいいて、設計系の先生だけで5人、常勤助手や非常勤助手が10人いて、非常勤講師も各課題で変わるから、本当にたくさんの方が関わっている。先生は、ほとんど実際に設計をやっている人たちで、内容も基本的に建築家教育なんです。だから学校での雰囲気も、意匠でやっていくかまったく別の道に進むか、っていう感じでした。僕自身は学部時代はあんまり評価されてなくて、でも自分のつくったものは好きだから、選ばれた人しか出れない講評会に勝手に出たりしてたんですけど(笑)、今から思えば独自の道を追求しようとしすぎて周りがちやんと見えていなかったんだと思うんですよね。その後大学院に行ってから少し状況を引いて見れるようになってきて、今に至るとい感じですかね。

玉井 大学院を卒業されてから建築家として独立されるまではどういった経緯があったのでしょうか。

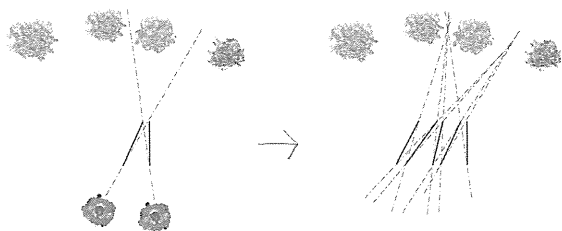


図1

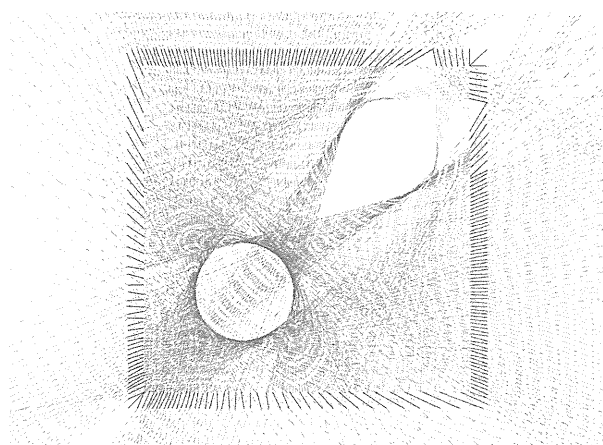


図2

への視界の対応を変えています。そうすると、この中を歩き回ると、ある側の視界がだんだん閉じていくなから、そのうしろ側の視界がだんだん開いていくとか、ずっと自分に開口がくっついてくるように見えたりということが起こります。同じワンルームの中でもどこにポジションをとるか、外の環境とのつながり方のバランスが刻々と変わっていくような空間が生まれるわけです。このときは、ルーバーのアイデア自体よりも、目には見えないけれど、はっきり経験として感じられるような場所の差異をどう発生させるかに興味がありました。

—— タカハギハウス

アタカ 次はタカハギハウスという、僕にとっては2軒目の住宅です。これは成人した女性が3人で住む住宅です。予算から考えていくと、個室をそれぞれが持って共有部もあってというような、いわゆる普通の住宅のプランを目指すと、3人で一緒にいる共有部がかなり小さくなっちゃいます。いろいろインタビューしてみると、仕事から帰ってきたら3人が一緒にごろご

ろテレビを見たり、本を読んでいたりと、食事を一緒にしたりして、それほどひとりぼっちになりたいという瞬間はなくて、どちらかというと3人で過ごしている方が長いということがわかりました。そこで、共有部を重視したようなプランにするにはどうしたらよいかと考えて、共有スペースと個室を一緒にしたような空間を3セットつくって、キッチンを加えて口の字型にするプランを提案しました。3人しかいないので、一人ずつがそれぞれの場所にいれば、それが全部個室だとも捉えられるし、2人以上が集まったら共有部だって言えるように、そのときの居方でプランの名前の付け方が変わっていきます。このときはとにかく設計し始めの頃で、いろんなことを疑ってかかろうと思っていました。本当に直角な必要があるかどうかとか、コンセントとかスイッチのレベルを同じ高さにしていく必要があるのかとか、いろんなことをとにかく大きい模型をのぞいたり、現場に立ってみたりして、そこにいる人の視点でデザインするというのをできるだけ優先してやって、建築を一から見直してみようと思っていました。プランを良く見るとコーナーが直角じゃないんですが、街を歩いてみると建物も直角で構成されていないことが結構多くて、集落とかもちょっと角が甘かったり角度が少し振れて建っていたりするのが居心地の良さに貢献しているんじゃないかと、そういうルーズさみたいなものを導入したいなと思っていました。あとはせっかく3つの共有部ができるので、それぞれ場所の差異をどういうふうにつ

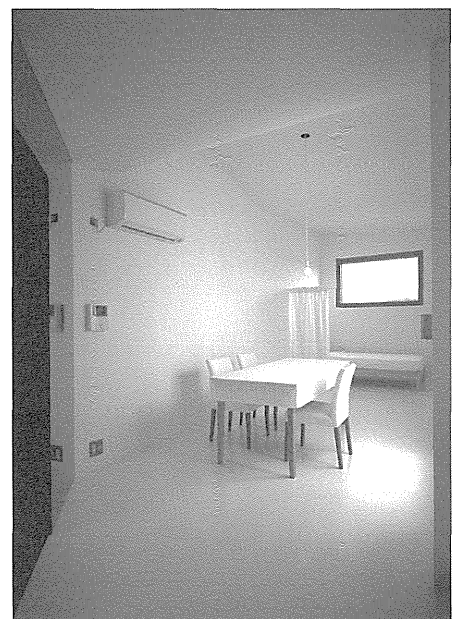


写真1 天井

くっていくかということで、天井の特徴のピークがそれぞれの場所の真ん中らへんにあって、そのまま次の変化につながっていくというようなことを考えました。特徴はあるけど、ひとつながりで、どこまでが特徴の範囲かは分からないという、そんな天井です（写真1）。全体は基本的に真っ白く塗って、壁・床・天井の分節を目立たなくしています。その上でいろいろな仕上げのスイッチやコンセントプレート、照明の吊り元、開口の枠、什器なんかを、場所ごとに関連性を持つようにレイアウトして、一歩進むごとに空間が特徴づけられていくような感じを目指しました。例えばリビングになっているところはコンセントプレートとか照明の吊り元とか、窓枠とかが全部木できていて、小さな仕上げが集合してなんとなく木質な雰囲気になるということをしていました。壁の下側は、一段降りたところにラワン合板を張っているんですけど、境目にラインができちゃうとほかの小さい木の仕上げの存在感が薄くなってしまいますので、グラデーションにして少しぼかそうかなと思って塗装を上からエアブラシで吹いています（写真2）。今の話をそのまま外観にして、彫刻のマケットみたいな感じになるように、壁も屋根も全部FRPで、防水兼外装にして白く塗っています。隣の家から見ると庭の延長に不思議な地形が生まれている感じです（写真3）。

宮本 ディテールについては最終的にはどういうタイミングで考えたり決定したりするのでしょうか。

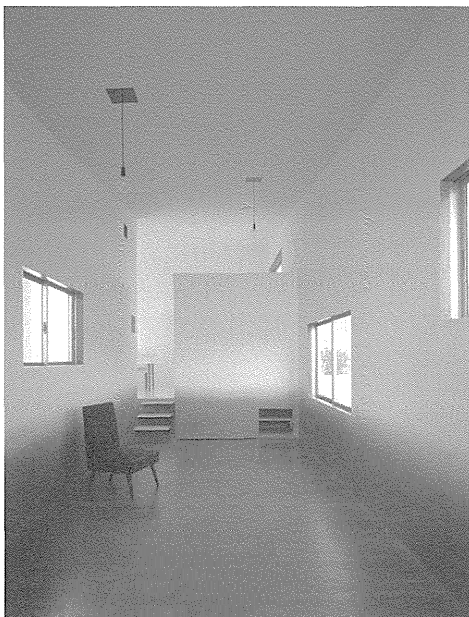


写真2 リビング



写真3 屋根

アタカ 重要なディテールや仕上げは工事の中でも後ろにずらせるだけずらして、最後は本当にそれを取り付ける直前まで考えていますね。模型でもずっと検討します。模型を1/20か1/30くらいでつくって、わりとリアルな仕上げをプリントして貼っていくと、出来たときのスケール感がほぼ想像できます。だからまずは模型で出来るだけシミュレーションをして、素材もどんどん張り替えていきながら、そこに立ったときのことを想像して、わからんなーとか、どうしようかなーとか、延々と悩みます。スイッチの位置とかも最初に図面に書いておくんですけど、最終的には実際に現場でコンセントのプレートとかスイッチとかインターホンとかを全部紙でつくって貼ってみながらあちこちから眺めて決めています。ただ小さい建物だと良かったんだけど、大きい建物だと大変で（笑）。

鈴木 大きい模型で考えるというのは実務で設計するようになってからですか。それとも学生時代からやっていたのでしょうか。

アタカ 実務を始めてからですね。とくにタカハギハウスをやったところから大きい模型をつくりだして、照明器具からスイッチプレートから全部つくりました。この頃はやたらと暇で、スタッフと2人でずーっと模型をつくったり仕上げの張り替えをして撮影したりしていました。「そこほんとに直角でいいの？」みたいなことをいちいち突っ込んでたんで全然設計が進みませんでしたね（笑）。大学の課題で設計する建物は、照明器具のレイアウトとかスイッチのレイアウトの話をしたら多分先生に怒られるでしょう。やりたいことは1つに絞れとか。僕もそう言われて育ちました。でもそういうことも1回知らなかったことにしたら、実はもっといろんなところにデザインの可能

性は満ち溢れているんじゃないかと。工事が始まってから新しいことを思いついてももう予算は決まっています工務店にはやってもらえないことが多いから、自分たちでも施工するんですよ。卓球のラケットのラバーだけを買って来てそのツブツブの面に蛍光ピンクのアクリル絵具を塗って、版画みたいに押し付ける仕上げを開発してみたり（笑）。一度白く塗った上にこれをやると、網点のピンクの下地に白が見えて、重ねた作業が視覚化されます。たとえば窓枠はいろいろな仕上げをしているんだけど、それもただ素材が変わっていくじゃなくて、白い壁をくり抜いて違う中身が出てきたというところ、プラスターボードをはがしたら下の階層がもう1つ出てきたというような表現をしているところ、白い粘土を成形したように見えるところ。そのちょっとしたディテールの違いで、建物がどういうふう構成されているのかとか、どういう順番で全体を組み立てていったかとかが読み取られていくから、単に表面の壁紙を変えているというのとはちょっと違う空間の現れ方や変化になるんじゃないかということを考えていました。

—— シャノアール研修センター

アタカ これはシャノアールの研修センターという、千葉県市川市の、周りが倉庫と工場ばかりの埋立地につくった建物です（写真4）。シャノアールという喫茶チェーンの会社が高層ビルに本社を移すにあたって、本社ではできなくなるメニュー開発のテストキッチンやコーヒー豆の焙煎、店舗の営繕などの部門を集約した施設です。もともとコーヒー豆の焙煎工場を先代の社長がつくろうと思って買った広大な土地だったので、ゆったり平屋で建っていて、半分くらいは芝生や植栽になっています。前面の道路から正門を入ると正面に庭園を管理するための農作業小屋が見えます（写真5）。そこに向かって少しなだらかな坂を上っていくと、道が右に折れてそこに本体の建物が見えてくるというアプローチになっています。ここはもともとテニスコートだったんですけど、その舗装をはがしたアスファルトや、土の中から出てきたコンクリートのガラ、建物の基礎をつくる時に出土した根伐土などは、全量を場外搬出しないで敷地内で使い切るように考えながらデザインをしています。外構デザインは、ランドスケープデザイナーのプランタゴの田瀬理夫さんという方がやっています。田瀬さんはもともとその場所にあるものをできるだけ捨てないで、あるいは外からなるべく持ち込まな



写真4 シャノアール研修センター

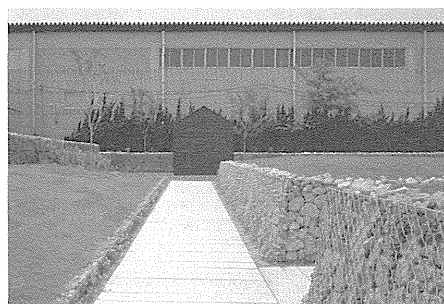


写真5 アプローチ



写真6 柱



写真7 事務室

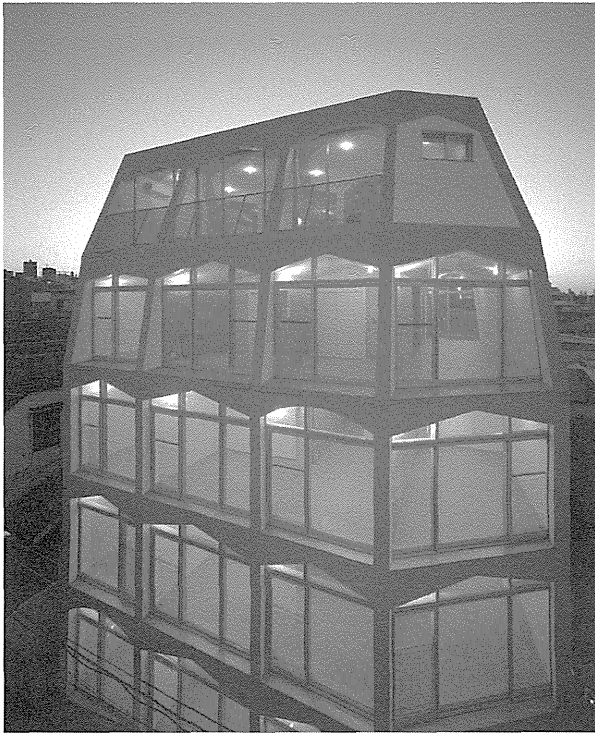


写真8 ハスハウス



写真9 グラデーション塗装

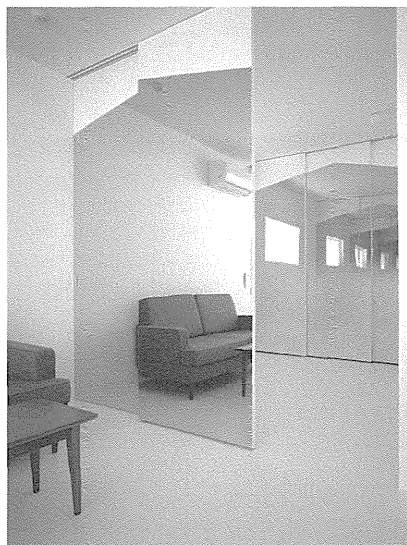


写真10 建具

いでデザインを考える方です。植物も、普通ランドスケープデザインの人たちは園芸用の改良品種を使うんですけど、そういうものも使わないで、できるだけ在来のその地域に生えている植物を使って造園することを30年くらい前からずっとやっています。周りは工場地帯で、緩勾配の家型をした建物がたくさん建っていて、だいたい全部スケールアウトした大きな建物なんですけど、ここでは全体を住宅スケールの小さなボリュームに分解して、なおかつ周りの建物のかたちを参照して、それらが集合したようなシルエットになっています。隣が鉄鋼の工場ですごく大きい音がするので、研修施設は周りに4つコンクリートの棟を建てて、その真ん中に大きな屋根をかけて中心に穴をあけて中庭にするというような構成になっています。これは庭から歩いてきて建物の中に入ったところです(写真6)。中庭に面して、屋根を支える柱が12本建っているんですけど、この柱の色がこげ茶→茶→薄茶→白というふうにグラデーションになっています。一度に数本ずつしか見えないので、ほとんど気づかないぐらいの変化です。柱の周りにある家具とか壁とか建具とかの仕上げはそれぞれ近くにある柱の色を参照して決めています。だから一周していくと全体に連続はしているんですけど、インテリアとか家具の雰囲気は、徐々に、いつのまにか変わっていくというふうになっています。柱の色を周りの何に適應していくかというのも、それぞれの場所でちょっとずつ変えていて、必ず家具とか建具がその色になっていくということではありません。例えばこれは一周してきた事務室のところで、柱の色は白に近くなっています。この部屋はコンクリートの打ち放しも、うっすら白くして、全体に白いもやがかかったような感じになっています(写真7)。

—— ハスハウス

アタカ これは東京の田端という場所につくった集合住宅です(写真8)。敷地がどちらかというと東西方向に長い形状なので、そちらに引きを取って、東西に抜けたトンネル状の空間を横に4列、縦に5層積んで20本つくっています。そのトンネルの1本に住んだり、1.5本に住んだり、2本に住んだりしてプランのバリエーションをつくるというような賃貸の集合住宅です。住民が変わるたびに全面塗り替えをするのは大変なので、コンクリートの打ち放しにできるところはできるだけそうしてほしいと言われたんですけど、天井や断熱をしている壁はプラスタ

ボードを張って白く塗装をしていて、そのままやると天井や壁面の変わり目と仕上げの変わり目が一致してしまって、要素を組み合わせつついているように見えちゃうなと思いました。そうするとコンクリートのボリュームからトンネルをくり抜いたような感じではなくなってしまうので、ここでもグラデーションの塗装をして、天井の白い塗装を少し壁の方に下げてきて、徐々に粗い白い点の集合に変わってコンクリートの地肌が見えてくるというふうに、境界をぼかしています(写真9)。5階はオーナーの住宅です。ここは全体がルーズにつながった開放的な感じを目指していて、全てのスペースがリビングの延長のようなプランです。だから下の階とは構成が違うんですが、4列のトンネルのデザインを援用するような仕上げを考えようと思って、建具の鏡面を家型に貼ってそれが反射しあって筒状に抜けているように見えるようにしたり(写真10)、シルクスクリーンの木目の版をつくって白い壁にボルトの形に刷ったりしています。表面的な操作で下階の骨格的特徴と関連付けようとしています。

—— 狭山ひかり幼稚園

アタカ これは狭山ひかり幼稚園という埼玉県狭山市につくった幼稚園で、実は僕の母校というか母園なんですけど、もともと建っていた幼稚園の建物が老朽化してきたので、創立40周年記念で建て替えることになったものです(写真11)。もともと建っていた幼稚園は、同じ大きさの教室が並んでいて、それを北側の廊下で繋いで遊戯室があるといういわゆる普通の、集団教育に適したプランでした。そうすると子供にとっては自分の教室と廊下で繋がった遊戯室が園舎内の主な遊び場として認識されて、ほかの教室はほかの人の場所という感じになっていくんですね。でもこの幼稚園はそもそもあまり集団教育をしないで、園児が朝幼稚園に来るとカバンを置いてそのまま走り回って遊びに行っちゃって、場合によってはほかの先生のところで遊んでいたりするような感じで、子供が興味を持って考え

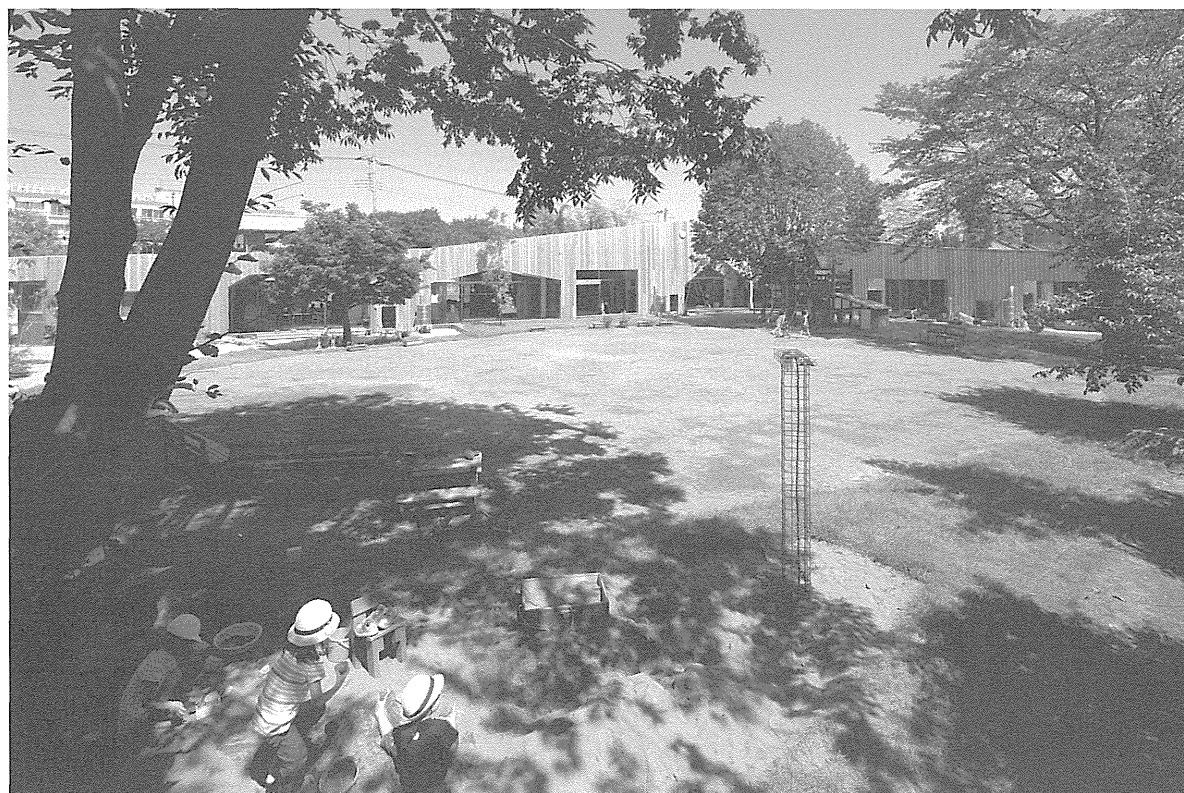


写真11 狭山ひかり幼稚園

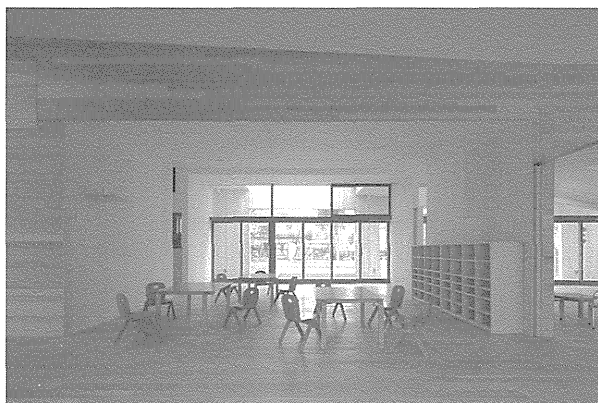


写真 12 教室から園庭をみる

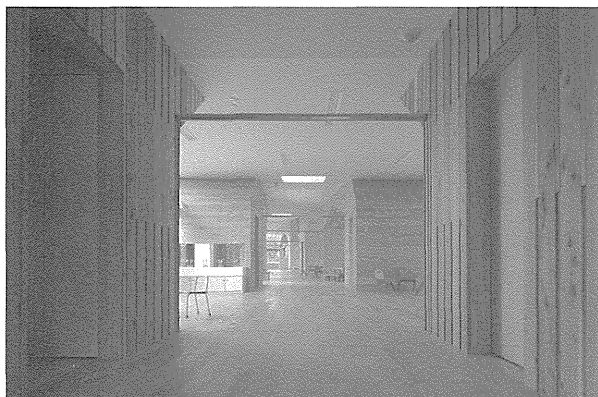


写真 13 「大通り」



写真 14 「こみち」

た遊びを先生たちが少しサポートするというような方針のところなんです。だからどちらかというと園舎内は園舎全体が遊び場になっていた方がこの幼稚園の普段の活動と合っているなどという話になったんです。最初、園長先生は巨大なワンルームをつくってそこに全員いるのもいいなど過激なことを言っていたんですけど、先生たちは教室で帰りの会をすとかご飯を食べるとか、そういう時は子供が集中できる閉じた環境をつくりたいということを書いていました。そこで必要なときは独立した教室にもなるけれど、普段は全体が遊び場にもなるということはどう両立するかというのを考えてつくったのがこの案です。各教室はそれぞれ少しずつ違う形とか違う仕上げになっていて、園庭の方を見るとそれぞれの教室の特徴が現れてくるつくりになっています（写真12）。その教室の中を横断するように通りのような空間が教室をぶち抜いていて、それによって全体が繋がるようにしています。通りは「大通り」と「こみち」という幅の違う通りが2本あります。これは「大通り」の方で（写真13）、さっきの教室の特徴が表れている見え方と違って、色んな環境が先の方にずっと見えている街並みのような感じになっています。これは「こみち」の方です（写真14）。全然意図していなかったんですけど、この通りの幅が85cmくらいでちょうど子供が腕を突っ張るとそのまま上がっていける幅になっています。半年くらい経った時に幼稚園で一番運動能力の高い男の子がここの間を手と足を突っ張って一番上まで上がってみせてしまって、そうしたらほかの子たちも皆それに憧れちゃって、そんなに元気じゃなかった女の子まで皆上られるようになってしまったらしいんです。先生たちは最初危険だという人たちと、面白い子供が育つからいいって喜んでる人たちとがいて、話し合いをした結果、先生たちが見てる前でだけマットを敷いてやってもいいということになりました。子供が手が届かないと思って書類を入れておく物入れにしていたところとか、小さな換気口がある教材庫にも子供が入って行くようになってしまっています。でもそれも面白いなと思っています。

竹山 壁に手の跡がついたりして面白いかもね。汚れるのが。

アタカ 外に素足で行って戻ってきた子がそのまま上るので足の跡も付くし、微笑ましいというか、それもいいなど。壁の間には建具が入っていて、建具を引くとそれぞれが教室として独立して使えます。それぞれの教室が何かやっているときは外の

デッキを通過して遊戯室まで行くことが出来ます。外観は以前の幼稚園の外観を踏襲しつつ、大屋根の下にいろいろな空間が抱え込まれているようにしました。園の中で子供たちがそれぞれ個性を発揮して遊びまくっているというのを外観が象徴しているいいんじゃないかと。でもどちらかというと外観は後で決めています。設計のときは最初にプランや内部の構成のことを先行して考えていて、中央に遊戯室がきて一番天井が高くなっていて、そこから両端に天井が下がっていく、それを外観上はどのようにデザインに反映しようか、という順番で考えていました。外装はレッドシダーという木です。庇が全然出ていないんですけど、レッドシダーを使って湘南の海沿いの一番過酷な条件のところに住宅を建てているメーカーがあって、そのメーカーの一番古い住宅が40年経っても一回も貼り替えていなかったんですね。庇が出ているものと出ていないのものを見せてもらったんですけど、出ていると色が変わらないところと、変わっていくところがまだらになって汚らしくて、むしろ全部雨に濡れてしまうのがいいということで、こういう形になっています。構造は、屋根面が緩い勾配の屋根になっていて、それを支えるように下からトラスを組んだり方杖をつけたりしています。ただ好きな形を与えているわけではなくて、骨組みとの関係を考えながら、仕上げの対応を変えていくことでそれぞれの部屋の特徴を変えていくことをしています。この外構デザインもプランタゴの田瀬さんがやっています。建物を根伐りした土の量を計算してマウンドに使ったり、既存園舎の基礎のコンクリートガラを砕いて全部捨てずに場内で使いきるといったように、そこにあるものをできるだけ活かす方針でやっています。もちろんもともと生えていた樹木はほとんど残しています。その上で新しく植える植栽は、この地域に昔から生えている植物の中で実のなるものを選んで植えています。地域固有の植生というのはどんどん失われつつあるわけですが、ここからまたこの地域固有の植生である「武蔵野の雑木林」が広がっていく、そういう種になるような場所に敷地全体をしていくことを考えています。

—— パブリックアート

アタカ これは『DROP』という作品で、パブリックアートのプロジェクトで初めて実現したものです(写真15)。大阪の千里中央駅の再開発でできた超高層マンションの足元で、文化

センターとの間の細長い広場にあります。駅から千里ニュータウンへの動線にもなっていて人の行き来がすごく多いところに、パブリックアートでもありベンチでもあるようなものをつくって、人が滞留するような場をつくるというプロジェクトです。周りは超高層の建物なんですけど、敷地は地下一階で少し暗い場所にあります。そこで丸っこい水たまりのような形をした7台のベンチをつくって、天板をアクリルにして空の明るさを反射することで広場に明るさをつくり出すということをまずは考えました。そのうえで、たくさんの通り抜けていく人のための表現を何か考えようと思って、これはこの映像を見ると水の波紋がふわっと広がって消えていくというような模様が見えると思うんですけど、「歩いている人にだけ波紋が広がって見える」という天板をつくりました。これは絵葉書とかおまけのシールとかで、角度が変わると絵柄が変わるっていうものがあると思うんですが、それと同じレンチキュラーシートというものを使っています。絵葉書とかは裏から印刷した紙を貼ってつくっているんですけど、そうではなくてシートの上に直接印刷すること



写真15 『DROP』



写真16 波紋

で透明感がある天板の中に模様が出てくるようなことができます。しかもシルクスクリン用の鏡面インクという、樹脂板の裏側から印刷すると鏡面になるインクを使って印刷しているので、波紋の模様が鏡のようになっていて、空の色や木々の緑とかを受けて反射しています。プロジェクターとか液晶モニターを使ったデジタルな表現に一瞬見えるんだけど、そういう環境を反射するような鏡面の素材はデジタルでは再現できないものなので、少し不思議な物質感があるし、ちょっと不思議だなと思って立ち止まると波紋の動きも止まる。自分が動き出すと動く、戻ると戻ったりというようなかたちで何か驚きを与えるようなものになっています（写真16）。

玉井 パブリックアートと建築では意識的にアプローチを変えたりするということはあるのでしょうか。

アタカ 問題に取り組む姿勢としては多分ほかのアーティストの人に比べたら建築をやっているのと変わらないやり方で、つまりコンテキストと条件を聞いてそれをどう解決するかという建築的な姿勢でやっています。ただ建築を設計するときよりは、それ自体が図になってもいいと思っているのと、建築ではあまり1つのアイデアが建物を決定づけるかたちで出てこないようにしたいと言いましたが、そういう意味でいくとパブリックアートの方は決定的な1個のアイデアでやっちゃってもオーケーということに自分の中でしているかもしれませんが。そこが違うくらいかな。

—— イムラアートギャラリー

玉井 イムラアートギャラリーでの展覧会についてお話を聞かせていただけますか。

アタカ イムラアートギャラリーは京都のギャラリーなのですが、東京の「アーツ千代田3331」という場所で今年の5月から新しいギャラリーをオープンさせることになったんですね。3331は中学校の廃校になった校舎を改修して、そこに現代アートのギャラリーや、カフェとかイベントスペースが入っている新しい形の文化センターなんです。そのうちの1つの教室を新たにイムラアートギャラリーが借りることになったんですけど、既に中学校の教室を何度かギャラリーとして改修した場

所で、そこをさらにもう一度我々がギャラリーに改修するということでした。ただちょっと変わっていたのは、普通に内装をデザインして、綺麗なギャラリーをつくってほしいというだけじゃなくて、アーティストの土屋貴哉さんと一緒に、この改修プロジェクト自体が何か展覧会としても見せられるような面白いことをやってくれという依頼だったんです。僕のスタンスとしてはアートであるとか展覧会になるということはもちろん頭にはありつつ、でもむしろ淡々と通常の仕事としてギャラリーの内装に取り組むという方が、土屋さんとの関係としても面白いんじゃないかと思っていました。出来るだけ前のギャラリーのプランや仕上げを活かしつつ最小限の介入で井村さんの要求も満たした新しい空間に生まれ変わらせようと考えていました。京都のイムラアートギャラリーは道路に面してガラス張りで、中の展示が外から全部見えちゃって、それで見たことにしちゃうという人も多いので、東京のギャラリーは全面壁にしてしまって、中に入らないと何もわからないようにしたいという話も最初はあったんです。でも全体を管理している3331側からは、廊下からいろんな活動が見えるということを施設として重視していて、それによって活気も生まれるので壁で閉じるのはNGですと言われました。それでどうしようかということになって

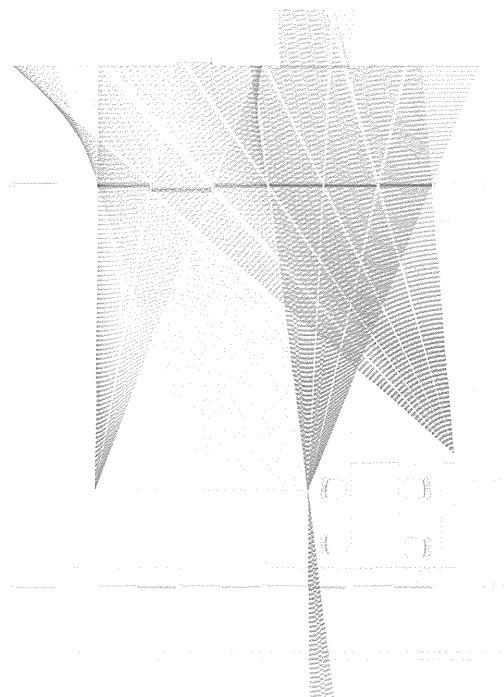


図3 イムラアートギャラリー

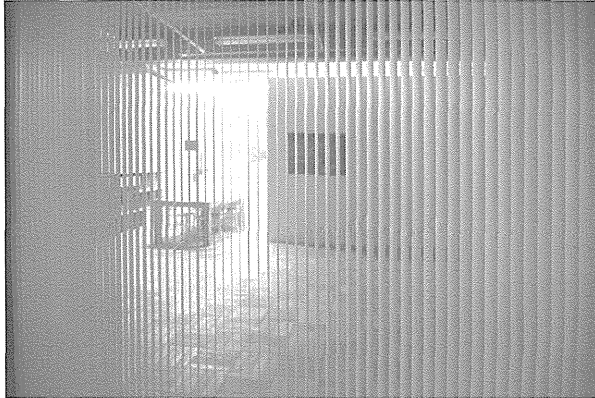


写真17 ルーバー

最初にお見せしたルーバーの案があったと思うんですが、あの原理で解決してみようと思い立てて提案をしました。大学院を出て実に12年経ってはじめて実作になることになったんです。これは例の補助線を全部描いている図面なんですけど（図3）、階段から上がってきて、廊下を歩きながらギャラリーの中を見ようとする、スタッフが働く大きなテーブルのあるワークスペースだけが切り取られて見えるようになっています（写真17）。ギャラリーの中の活動が全部見えているようで、実は作品は一切見せない、というふうになっています。ただそれだと本当に何も展示のことが分からなくなってしまうので、廊下の半分から先を越えると、徐々に視界が開いていって、正面の壁だけは見せて、最後は徐々にワークスペースのほうから視界が開いていってフェイドアウトして終わる、というようなシークエンスになっています。

—— 『昨日はどこへいった。』展

アタカ 展覧会の方は「昨日はどこへいった。」という題名です。いわゆる絵を描いたり、彫刻をつくったりするのではなく、中学校時代から積み重ねられてきた時間や痕跡、ギャラリーをつくってオープンの準備をしていくこと自体を素材にして作品化していくことを考えました。それで一か月半くらい現場に通って、ほとんど自分たちで壁を解体したり新しい壁をつくったり、塗装をしたりという内装の工事をやることにしました。その作業をしている間ずっと真ん中に三脚を立てて、ちょっと作業としてはカメラを15度ずつ回転させながら360度撮影するというのを続けて、それを合成して長い画像データをつくりました。それを展覧会の際に教室の真ん中に「1分間に1回転す

るプロジェクター」を設置して、撮影したのと同じ壁面に原寸になるように映像を投影し続ける、ということをやりました。だから回転するたびに壁が解体されたり、新たにつくられたり、色が塗られたりといった感じで、今ある場所に昔の時間が重なるように再現されていくというふうになっています。これは土屋さんの作品で、原寸サイズの床の画像が延々とスクロールし続けるという作品です（写真18）。教室の床材を一枚一枚撮影してそれをつなげて、教室と同じサイズの画像データをつくっています。この画像データが1秒間に1回ランダムなスピードでスクロールし続けていくという作品です。これを撮影した後で床の全面に一度サンダーをかけているので、映像で見えている以前のギャラリーとか中学校時代の痕跡は実際には、はぎ取られています。だから、はぎ取った薄皮一枚が電子データに置き換えられて、床の上を滑り続けているというふうにも見えます。大きいテーブルとか棚とか照明は僕がデザインしたものです（写真19）。スタッフが閉じた部屋で仕事をするんじゃなくて、大きいテーブルでオープンに仕事をしながら、訪れたお客さんの接客もさせたいという井村さんのオーダーがあったので、ギャラリーの一角の壁を切り取って、そこに日常業務をする場所をつくることにしました。非日常的な展示スペースに、ギャラリーにおける日常性をもったワークスペースが自然と入り込んでいることが大事だという思いもありました。このあたりの仕上げについてはコンクリートに見えますが、実は天井に露出していた既存建物の躯体のコンクリートを参照して土屋さんがスーパーリアルにコンクリートの絵を描いたというもので、これは絵画作品でもある、ということになっています。土屋さんは藝大の油絵科を出た作家なのですが、在学中に絵を三枚しか描い

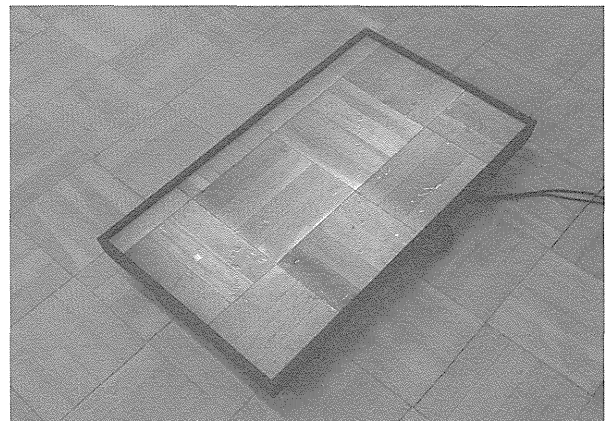


写真18 土屋貴哉作品

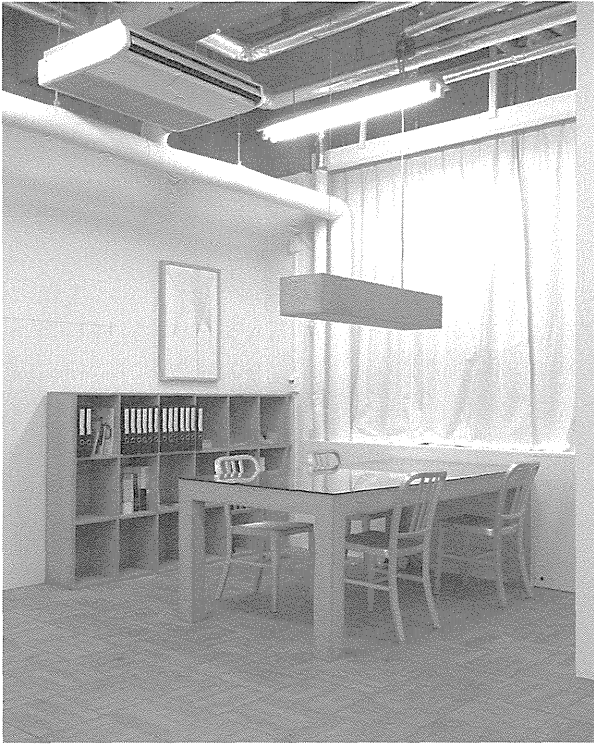


写真 19 オフィススペース

ていなくて、藝大を出てからも絵を1枚も描いていなくて絵の道具すら持っていないという人なんです。でも実は絵が超絶上手いという噂だけが流れていました。それで今回の僕の裏テーマで土屋さんに絵を描かせようと思っていたこともあって、天井のコンクリートをモチーフにして絵を描こうと言ったら描くんじゃないかと思って提案したら、すっごく喜んで描いてくれました(笑)。ちょっと写真じゃ伝わらないんですが、触ってもわからないくらいリアルなんです。本当に超絶上手かったです。これはテーブルの天板を真上から見ている写真(写真20)なんですけど、テーブルを先に制作して、土屋さんの指導の下、7人の男女が星に見立てた碁石を動かして続けています。それをテーブルの上に仕掛けたカメラで撮影して、パブリックアートのプロジェクトでも出てきたレンチキュラーシートに印刷しました。通りががると碁石を動かしている手の動きが一瞬見える。昔起こったことをその場所に定着させる作品をつくらうというものです。他にもいろいろやっていますが、ざっとこんな内容の展覧会でした。

玉井 アーティストの方と共同で仕事をするということで心がけたことはありましたか。



写真 20 天板

アタカ 土屋さんとは回転するプロジェクターの話とかも含めてできるだけ2人で一緒に決めるようにしていました。アイデアはそれぞれ考えるんだけど、それを持ち寄って飲み屋でしゃべりながら、相手が出してきたものを展開してみたり、自分の案を乗せていったりしているうちに、どっちが出したアイデアかわからない感じになっていくっていう状態を目指していました。最終的な判断としては、たとえば長いタイムスパン、ここでいうとギャラリーとして使い続けることに対する判断は僕がして、展覧会として成立するか、価値を持つかという短いタイムスパンについての最終判断は土屋さんがするというふうに暗黙の了解というか、自然とそうなっていましたね。お互いの専門分野に関してはそっちの判断が正しいだろうなと尊重し合っていた感じで、驚くほどスムーズに進みました。僕はアートの文脈でどう見られるかということは判断できないと思っていたから、展覧会として成立するかどうかとかアートとしてどう読まれるかといったことは土屋さんにおまかせして、何かやるにしても背景になるように、地になるものだけをやる。そのほうが良いなと思っていました。表のルーバーもアイデアとしては結構強く存在感としても、かなり決定的な存在だけど、

でも観客とアートの間に入り込まないで、その関係は保存したままその風景をどう切り取るかということだけをやっていますし、そこで見えているもの自体は僕がつくっているわけじゃない。フレーミングの仕方とか背景とか地になるものだけを扱ってなおかつ強い表現をするっていう、そういうことが両立するポジションをちゃんととろうと思っていました。でも土屋さんも凶になるようなことはあんまりしていなくて、背景とか地になるものをどう扱うかを考えていたように思います。もともと日常的なありふれたものに少し介入して作品化するという作家だから、普段の作品との連続性もあったんだと思います。結果的に2人でギャラリーがオープンするための作業をコツコツやっていて、作品らしいものはないのに展覧会になっちゃっているという状態が面白かったなと思っています。

—— 遠野でのプロジェクト

アタカ 5年ぐらい前から、岩手県遠野市にあるクイーンズメドウ・カントリーハウスというところで、馬付き住宅プロジェクトというものに関わっています。今からお話するのは僕の計画というよりも、そういう活動の紹介と僕が今からここで何をしようとしているか、という話になります。遠野は北上高地の中の唯一広く盆地になっているところで、その東側に三陸の釜

石とか大船渡とか陸前高田、気仙沼があって、震災の時は一番近い内陸の町として、後方支援の前線基地になっていた場所です。大学のキャンプも結構張られて、東大の研究室もそこにキャンプを張ったり、ボランティアが滞在して遠野から各場所に振り分けられたり、そういう場所になっています。

竹山 人口は何人くらいなんですか？

アタカ 人口は3万人です。遠野駅があるところが中心市街地と呼ばれているところで、ここから車で20分くらい行ったところに我々が拠点にしているクイーンズメドウ・カントリーハウスがあって、さらに先に行くくと荒川高原牧場という国の重要な文化的景観に指定されている、正確な起源はわからないけど少なくとも江戸時代より前から夏の馬の放牧のために開かれていたといわれる牧場があります(写真21)。遠野は馬の生産で昔から有名だった場所で、1955年までは馬が4000頭ぐらいいたらしいんですけど、そこから1975年までの間に70頭くらいにまで激減したそうです。今はだいたい150頭くらいじゃないかと思います。クイーンズメドウがあるのは遠野市の中でも山の中の集落で、11軒しか家がないという典型的な限界集落にあります。そこで馬を育成してその馬の堆肥で無農薬の有機農業をやって、それを続けながら森林や農地の環境を少しずつ再生して行って、そこに宿泊ができる場所をつくって、

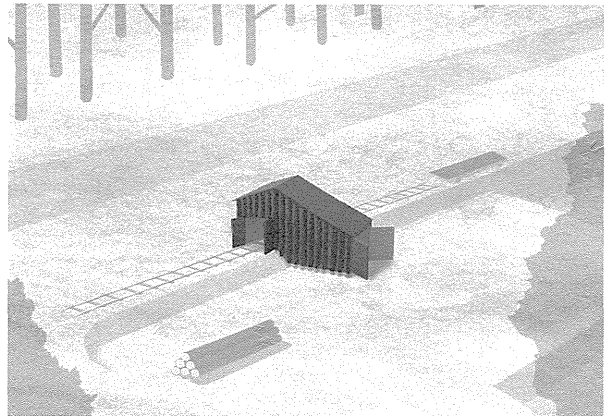


写真21 荒川高原牧場

自立して生活していけるような場所をつくるというのが馬付き住宅プロジェクトです。これは15年くらい前から続けられていて、全体のディレクションをやっているのは、シャノール研修センターとか狭山ひかり幼稚園の外構デザインをしていたランドスケープデザイナーの田瀬さんなんです。田瀬さんにシャノール研修センターが終わったときに、遠野で一緒にやらないかと声を掛けていただいたのがきっかけでスタートしました。1家族と2組の宿泊者が泊まれて2頭の馬が飼える住宅を敷地の中に点在させる計画をしてほしいということで、広い草原に連れて行かれて、「どこを牧草地にして、どこをパドックにして、どこに住宅を建てるか、道はどういうふうにつけるのか、電気はどうやって引くのか、水はどこから引いてどこに貯め池をつくるのか、全部自分で考えて」と言われました。およそ建築の、いままで僕が培ってきた技術では太刀打ちできない、建築すら始まらないという状態で途方にくれました。僕は東京の大学で設計を学んで、その延長でずっと東京で建物をつくってききましたが、その今までのやり方でつくっても、この風景の中に建って本当に良くなって思えるものがなかなかつくれないんですね。おまけに、インフラをどう引くかという建築を取り巻く一回り大きな範囲のことを計画するスキルを持っていない。ここで求められているのは、こういうフィールドや、曲り屋とかもあるような歴史のあるところで、例えば都会から移住してきて農業と馬のことをやりながら生活をしていこうっていう人の求める、本質的で新しいライフスタイルを表現するようなものだと思うんです。その答えは未だによくわからないんですけど。ただ、そういう移住者や旅行でやってきた人が、やっと遠野の奥地にたどり着いてげんわりするような建物や風景じゃいかな、と。そこをごまかさないうで、ちゃんと向き合っていきたいと思っています。

—— 駒形製材所

アタカ 計画の途中から、そもそもそれらの建物を何で造るかっていうことが話題に上りました。ちょうどそのころ取得した敷地に戦後植林をして放置された山林が多く含まれるようになってきたこともあって、できるだけ敷地にあるものだけを使って建物をつくるのが理想だ、そういうチャレンジをしていこう、ということになってきました。それで住宅をつくるのかという前に製材所をつくらうという話になったんです。製材所をつくっ



駒形製材所

て、そこで製材した木で堆肥置き場をつくったり、馬付き住宅をつくったり、そういうものをどんどん増やしていこうという話になって。製材所というのは他の事例を見に行くと、製材機があるだけじゃなくて、いろんな加工機械を置いた作業場や、製材後の材を置いておく場所なんかがあって、結構大きな建物なんです。なので最初はちょっとした工場みたいな大きさの建物を設計していたんですが、大きい建物になると構造計算はやっぱりしないとイケない。そうするとちゃんと含水率を管理した材を使わないと構造設計の人も計算できないからイヤだと言うので、この木だけは他の製材所の遠野の木を買ってくださいって言ったら、「何言ってるんだ」って言われてしまって。どうやったら可能になるかを時間のマネージメントも含めて考えるのが本来の建築家の仕事だろうと、却下されてしまいました。それでちょっと悩んだあげくに、そもそもから考えなおして、本当に製材所で屋根が必要なところは製材機のまわりだけで、そこだけ錆びないようにカバーすれば良いんじゃないかと思って、最初の大きな建物を、製材機のまわりの部分だけケーキのようにカットすることにしました。物置程度の小さな建物にして、それをたくさんの丸太で支えてたくさん梁があってたくさん頬杖があるという状態にしたら、いくらなんでも保つだろうと考えたんです。できるだけ小さくして、「構造計算もなにもないぜ」、という状態でやったらどうかと。小屋の中に製材機があって、レールは小屋を貫通して飛び出しています。台車に丸太を乗せて、小屋を通過して出てくると製材されているっていうものです。こうすると、何メートルの丸太でも製材できて超長物の材を使えるので、設計だって変わってくるはずですよ。

—— 地域再生のプロジェクトとして

アタカ 実は5年通って、建物はまだ1個も建ってないのですが、わりと遠野には通い続けています。たとえば3日間いて打ち合わせは30分ぐらいであとは雑草抜きをしたり、馬の世話をしたり。そういうことを続けていたら遠野市の方から、山の中だけじゃなくて街の再生も一緒に考えてほしいという話がきました。それで田瀬さんやクイーンズメドウのメンバーでチームをつくって、いろんな地域再生に関わる事業を立ち上げていくということになって、ここ1年やっています。その地域再生のプロジェクトのひとつとして、「遠野オフキャンパス」というのを去年から始めました。これは都会のいろんなジャンルの研究者とか、大学の先生、大学生をよんできて遠野に滞在してもらって、そこで実験や調査をしたり、実習をしたりして、地域の方と一緒に遠野の将来のあり方を考えようというものです。それに遠野の高校生を参加させて、高校生と一緒に調査をするとかワークショップやレクチャーをやったりしています。地元の高校生が参加していると、地元の方もにこやかに見に来るのて街の人たちもどんどん巻き込んでいける。

最初にやったのは、壊されそうになっていた大きな町家を再生しようというプログラムです。その再生の仕方やその後の利用を考えること自体をプログラム化してオフキャンパスにしようとしています。取り壊しは免れたものの、図面もなにもないので、空間の実測をして、まず大きさを把握したり、構造的に補強すれば何とかなるのかという調査をしないといけないんじゃないかということになったんですね。ただそれを業務として今までどおり地元の建築事務所とか工務店にやってもらうと、ただの仕事としてそれが終わってしまって、図面はできるけどそれ以上何も起こらない。だから自分が講師になって、大学生や高校生を巻き込んで実測することにして、町の方にかつての町家や商店街のことをインタビューするチームもつくって、いろんな効果を派生させて既にまちおこしが始まっている、というかたちになったらいいなという感じで進めました。遠野は高校までしかないのて、大学に進学するために盛岡とか仙台とか東京の方にみんな出て行っちゃって、20代から30前ぐらいの人口がぐんと下がってしまっているんですね。ちょうど大学生ぐらいの活きのいい人たちが街の中にいない。だから大学生がぶらぶらしていたり、街で仕事をしていたりするような状

況が常態化したら、それだけで価値があります。我々や大学生が高校生と話したり、地域の人と話したりするなかで、外から見た街の良さが伝わっていくというのも、とても大事です。行政と住人も地域について話し合おうとしても、あらたまった会議のようになってしまって、なかなか素直に話せないものですが、こういう枠組みの中で何度も話をしていると真意が伝わりやすいと思います。

他にもいろいろなジャンルのことをやろうと思っていて、例えば、馬を増やしていくプロジェクトだとか地元の無農薬の米をつかったお酢をつくるプロジェクトなんかもやろうとしています。馬の需要については、例えば馬を使った心理療法で、動物介在療法と言うんですけど、そういうものを考えています。都会の鬱病とか鬱の初期症状の人たちは大企業を中心にごくたくさんいます。そういう方の回復プログラムはいろいろあるみたいなんですけど、もともと人間関係でそういう状況になっているから、人間との関わりでやるのはなかなか難しいらしいんです。そこで馬との関わりで回復を図るプログラムが有効になってくるそうです。ひとり一頭の馬の担当になって毎朝エサをあげたりブラッシングしたり、何かの課題をやってみたりして、日中は少し農作業をして、お腹が空いたら化学調味料を使わない無農薬の野菜をつかった料理を食べて、疲れてぐっすり眠る、というようなことを繰り返していくと一週間から一ヶ月ぐらいでだいぶ回復すると聞きました。そのためには馬ももっとたくさん必要だし、環境のいい場所も必要だし、きちんとした食材も必要になってきます。そもそも馬を育成していて、馬が当たり前前に地域にいるなんて環境はどこでもできることじゃないですから、遠野で馬を爆発的に増やせばいいんじゃないかという話をしています。その中で遠野の小学生とか中学生とか高校生が馬の世話をしつつ、馬に当たり前に乗れるようになったら毎日ホースセラピー状態だし、遠野独自の教育にもなります。そここのあぜ道を馬に乗った子供が疾走している、みたいな環境ができればみんな見てみたくなるじゃないですか。そうしたら結果的に、本当に滞在して価値のある観光の場所にもなっていくし、子育てを遠野でしたいという人も増えるかもしれない。高校生にとっては、大学生や大学の先生と一緒に作業をするなかで、大学に進学した時のイメージもできるし、自分が何を専門に学んでくれば遠野の将来に参加できるかということもイメージもできる。将来の人材育成としても、とってもいいんじゃないかなと思っています。そういう効果がどんどん繋がって

くようなことを考えたらどうかなど。僕はそういったことの企画や運営、講師、あとフリーペーパーをつくるみたいなこと全部に関わっている状態で、最近そっちのほうが忙しくなっちゃっています（笑）。

遠野市とやっていること以外にも、市街地の小さな町屋とか、農村部の民家とかを買ったり借りたりして、一棟貸しするような宿泊の場所をつくって、食事をする場所や、小さな銭湯やセレクトの利いた貸し本屋だとかが点在していて、町や集落全体が旅館のようなものになるようなことをやっていると面白そうだなと思っています。新築の設計をするよりそういったことに取り組んでいるほうが今は面白くなってきちゃっています（笑）。我々に関わる仕事というのは、ある問題があってそれに対して「建築をつくる」という答えが出てから、建築家として選定されて仕事をはじめるのが普通です。でもその前提になるような与条件づくりから参加していけると建築の設計自体も面白くなるんじゃないかという思いもあって、少し仕事の仕方や内容をシフトしつつあります。今はもう必ずしも何かの問題に対して、建築をつくるという答えにならなくてもいいとすら思っていて、むしろそのほうが健全というか、そういうスタンスで設計に取り組んだ方が、結果的にいいものになりそうっていう予感がしています。

—— これからの建築について

アタカ これから建築がどうなっていくかはわからないけど、建築に関わる人の姿勢としては、建築にとらわれすぎないことが大事だと思います。なんというか、「建築」の眼鏡をかけないで仕事を出来るようになったら、そのほうが良いなって感じています。建築がどうなっていくべきか、とか、新しい建築とは、とか言わないほうがいいんじゃないでしょうか。地方も東京も問題山積ですごい状態の中で、その状態に対する答えが必ずしも新築の建物を建てるという解答にならないかもしれないと思うんです。むしろ新築の大きな建物をつくったり、地域の再開発をすることで何かを解決するっていうことが、もはや学生ですら信じられない状況だと思うんですよ。最近卒業制作のクリティックで呼ばれているんな大学を見に行くけど、再開発みたいなプロジェクトが急激になくなってきていて、つぶさに住宅の調査をしてそれをどうリノベーションするかみたいなものが

増えてきている印象を受けました。地域のリサーチをまじめにやればやる程、建物を建てないで解決する方がいいっていうふうになってきてるんじゃないかなと思います。自分がそもそも建築をやっているのは、いろんな人がプロジェクトに関わってきて、そういう人たちが採算度外視状態で120%力を出しちゃうような、そういう場が好きだからなんですよ。自分が考えていたプロジェクトがどんどんそういう状態になってきて、職人さんも「それ面白いからやってやる！」って言うってくれるような現場ってすごく面白いし、いいものができますから。それは建築に限らないかもしれないなど。さっきのワークショップもそうだけど、動いているうちにどんどん人が巻き込まれてきて、いつの間にか自分が企画していたのとは別の企画まで連動して動いちゃってるみたいなことが出来たら、すごく興奮するし、そういう状況にいたくて自分は仕事をしているのかもしれないと最近では思っています。それだけ人に力を出させるような、見てみたいって思うような空間とかアイデアとかプロジェクトを考えなきゃいけない。フラットにモノを見てその場所のためにちゃんと貢献できるような仕事ができたら一番いいなと思っています。とかいって設計もしたいんだけどね（笑）。ギャラリーの改修の設計をして、それを久しぶりに自分で施工していたらものすごく楽しくて、やっぱり建築好きかもって思ったりもしますけど（笑）、……そんな今日この頃です。

2013年7月2日 竹山研究室にて

聞き手：竹山 玉井
宮本 鈴木

記録：吉田 西尾
夏目 三浦
江川 森下
阿波野 杉村
鶴川 藤井
高岡 吉川

クレジット

写真 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 11, 12, 13, 14 撮影：鳥村鋼一
写真 8, 9, 10 撮影：阿野太一
写真 17, 20 撮影：端裕人
写真 18, 19 撮影：土屋貴哉