

現在進行形バーゼル建築奮闘記

Progress in Progress

小室 舞

— はじめに

ETH チューリヒへの交換留学をきっかけに渡ったスイスでの滞在も、早いもので気がつけば7年を越え、Herzog & de Meuron での勤務も2013年で6年目を迎えました。1年の留学以上は何の予定も計画もないままでの渡欧でしたが、運良く職までいただくことができ現在の状況に至っています。このような大規模で国際的な事務所で働いてみて、多様な国籍の同僚たちと共に国際的なプロジェクトに関わることは苦労も多いと同時に多くの刺激にも溢れていて、そこに大きな魅力を感じています。

留学はしたものの海外インターン経験も日本での実務経験もなかったため、海外の建築事務所で働くという環境がどのようなものなのかは始めるまで想像もつきませんでした。ただ、想像のつかない世界だからこそ、それがどんな環境であったとしてもこれまでの既成概念や価値観の枠組みを壊すほど、新たな世界でできるだけ多くの影響を受けたいということだけは思っていました。自分が日本で当然のごとく見て感じていた世界は非常に狭い世界にすぎず、そこで形成された価値観や建築への考え方は、自分の思っている以上に偏ったものなのではないかと、留学を通じて薄々感じていたからです。そしてここならその先のもっと広い世界が見えるのではないかと。新たな経験や刺激を咀嚼してキャパシティを拡げて、想像もつかないその先まで手を伸ばしてみたい。そう思いながらこれまで目の前のことに取り組んできたつもりです。

実際にどこまで自分が変わって成長できたのかはまだはっきりわかりませんが、ある程度の時間も経ち積み重なってきた経験を振り返ってみると、それなりに自分の経てきた道程が見えてきて、手応えも感じられるようになってきました。現在進行形ではあるものの、今となっては自分の建築観や設計観とも呼べるものはバーゼルでの経験無くしては語れないようになってきていると思います。かなり個人的な経緯ではありますが、自分が海外で働いてきた経験や学んだことを振り返ってみたいと思います。

— 公共性

卒業設計で扱いきれないほどの巨大な設計に手を出し、大学院やETH 留学時のスタジオも意図せずして大規模プロジェクトに関わるが多かったため、小さいスケールの建物を詳細までじっくり設計したいなどほのかに思いながら、HdM での仕事をスタートしました。が、その期待は見事に裏切られ、待っていたのはかなり大規模なロンドンのクリケット場の設計及びその敷地のマスタープランのコンペでした。まさかあの学生課題よりも大規模なものにあたってしまおうとは。今までに取り組んだことのない規模であるのはもちろんのこと、そもそもクリケットなんてスポーツも知らず、コンペスケジュールも慌ただしい中、前途多難とも言えるスタートでした。

コンペで初めて関わることになったクリケットの世界。そもそもイギリスの伝統的で由緒あるクリケット場と言われても、日本人の感覚からして全くピンときません。クリケットという名前は聞いたことはあっても正直縁もゆかりもないスポーツです。ただ調べてみて



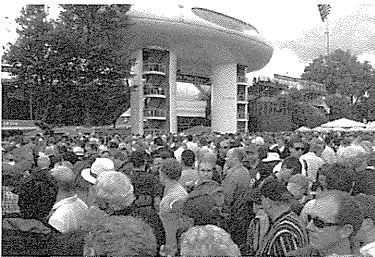
ETH 留学中のスタジオ最終講評会



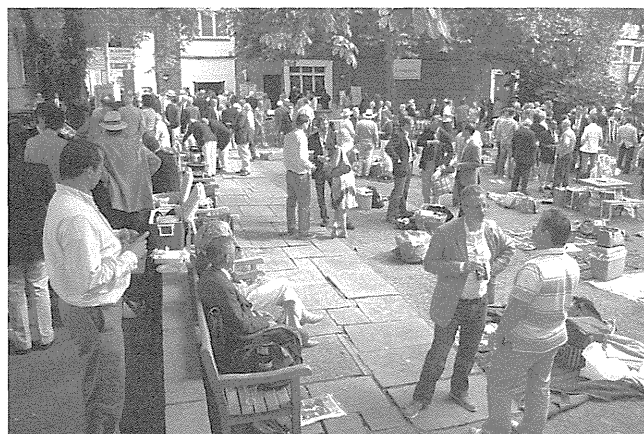
アッシュ大会中の満員のローズクリケット場

心を駆り立てたのは、英国伝統のスポーツとしての独特の文化や習慣が根付いていて、単なるスポーツ施設以上の存在らしいということでした。勝手に解釈してみれば、伝統や独自性という面での両国国技館と、熱狂性や人気面での甲子園を、足して2で割ったような存在といった感じでしょうか。そのクリケットの世界を身をもって実際に体験できたのは、コンペに勝利した後のことでした。このローズクリケット場では3年に一度アッシュというオーストラリアとの重要な国際大会が開催されます。エリザベス女王も観戦に訪れたほど由緒あるこの大会を見に行く機会を得ることができました。

当日朝会場に近づいてまず目に入ったのは敷地周辺を囲みこむような長蛇の列。格式あるクリケットクラブ会員の紳士たちでさえ、早朝から良い席をとるために並んでいたのです。その上クリケットの最も正式な試合は最大5日間にもわたり開催される長期戦。試合時間が長い分ランチタイムや英国式ティータイムまであり、観客は丸一日をスタジアムで過ごすことになります。そのため観戦スタンドは自由に出入りしやすいつくりになっており、レストランなどの飲食の場が多く設置されています。クリケット場はスポーツ観戦の場であると同時に社交の場やレジャーの場としての様相を呈しているのです。会場ではクリケット観戦だけでなくさまざまなその時間や場所を楽しむ人々が溢れ、今までに見たことのないような祝祭感と熱気に包まれていました。一つのスポーツを越えた世界観のようなものを共有しながら集まって熱狂する数万人もの人々の姿。思いっきり圧倒されました。事務所の中で一日中クリケット場のことを考えていても、何か遠い世界のように感じられていましたが、観客の一人としてその環境を経験して、一気にリアリティが湧いてきました。自分なんかがそのような歴史ある重要な場所の設計に関わっていることの意義、極端に言えば自分の描く線がこれだけの伝統と歴史やたくさんの人々の楽しみの質を握っているのだということを肌で感じ、ちょっと身震いしてしまいました。ものすごい大きな責任感とそのやりがい。そしてそれまでにプロジェクトが大きすぎるのだの何だのと若干不満に感じていた自分が情けなく思え、時間がかかろうとも公共プロジェクトの設計に携われることがいかに貴重で誇らしいことかを実感しました。かつては小さくてもいいから一人でも誰かを幸せにできるような設計をできればいいなと思っていて、今もそれはそうだとは思っているのですが、これを機に不特定多数の人に関わる公共性の高い場を設計したいという思いがより一層強くなりました。



議員のローズクリケット場敷地内



クリケット場敷地内でくつろぐ人々

—— スケール

結局そのクリケット場プロジェクトは紆余曲折を経て実現には遠くなってしまいました
が、この大規模な設計の経験はさまざまなことを教えてくれました。その一つが建築スケールと都市スケールを横断しながらデザインする視点です。一つのプロジェクトでも建築物のデザインとしての提案もあればおおまかなボリュームだけの提案もあると、それらを同時並行して考えなければなりません。一人のユーザーとしての目と、全体を俯瞰する鳥の目と、常に両方の視点からデザインを考えるようになりました。

つかみどころのないようなスケールを扱うにつれ、スケールに対しての考え方がどんどん柔軟になってきてしまった気がします。大規模プロジェクトも小規模プロジェクトも大きさに振り回される必要はなく、同じような構え方で取り組めるのではないかという感覚になってきたのです。住宅設計などでは 1:200 くらいのスケールから 1:50、1:10 などと各スケールを関連付けながら 5 倍 10 倍と思考対象の解像度を拡大していきます。都市スケールでも実は似たようなもので、1:1000 などのスケールから 1:200 や 1:50 といった建物スケールや部屋スケールへとつながっていく感覚です。

異なるスケールを往来しながらそれぞれで並行して考えていく過程は、どんなスケールのプロジェクトにおいても必要となります。そう思うと少し考えるのが楽になりました。どんな規模であれ、全体を司るコンセプトからそれぞれのスケールにおけるコンセプトを重奏するようにつなげて、一つのストーリーを紡ぎ出す。まだ感覚的ながらも少なくとも自分のデザイン思考がスケールに大きく左右されることなく対応できるようになったというのは大きな進歩でした。



都市スケールに及ぶローズクリケット場

そもそもスケール感というのは相対的なものです。日本ではさまざまな建築要素の基本寸法や最小寸法をベースとしていましたが、体格が違い、文化が違い、ライフスタイルが違い、法律が違う環境ではそんな基準寸法さえ当然変わってきます。自分が日本で身につけたスケール感が欧米のプロジェクトでは通用しないことも多々あります。日本人だからか何かと小さく狭く設計しすぎとよく言われたものです。その分狭い中に機能を詰め込むのは妙に上手かったりするのですが。あるスツールの原寸大モックアップを皆で試し座りしたときも、ちょうどいいと言う自分に対して、低すぎると言う長身の同僚や座面が小さすぎると言う巨体の同僚。そんなものです。もう自分の持つ感覚だけに頼っているわけにはいきません。

多様な場所でのプロジェクトに関わるたびに扱うスケールも環境も変わり、自分の感覚とのズレは避けては通れません。これまでは当たり前のように思っていたことが、なぜこれはこの寸法なのか、それがどこから来ているのか、常に意識せざるを得なくなりました。いい意味でも悪い意味でもスケールというものに対する感覚が緩くなったようで、これを肯定的に捉えるならば、もうどんな規模のプロジェクトでもドンと来いと思えるような度胸と柔軟性だけは成長したのかもかもしれません。

—— プレゼンテーション



ロンドンのローズクリケット場のプロポーザル
© Herzog & de Meuron

スケール感覚を崩すきっかけとなった巨大なクリケット場のコンペ。これだけの規模であるのでデザインの対象となるのは新たなスタジアムだけでなく、敷地内のマスタープランから既存の改修や付属施設、ランドスケープまでさまざまな要素が含まれるかなり幅広いものです。一部分の具体的な詳細というよりは、全体を見据えたビジョンが求められていました。複雑な要素を汲み取りながらも柔軟性を持つマスタープランを提示するのは初めての経験です。そもそも良いマスタープランとはどういうものが自分の中では掴みきれず、どこから考え始めるべきかすらもわからず戸惑いました。

チーム内でアイデアがまとまれば、その後の重要なタスクはプレゼンテーションです。具体的な建築の詳細が決まっていないので図面やイメージではアイデアを説明しづらく、ダイアグラムなどを含めて表現方法から考える必要がありました。各部分に対してさまざまなアイデアがありましたが、ただそれらを闇雲に説明すると情報が膨らみすぎてしまい、逆に焦点がぼやけてしまいます。

プレゼンで最も伝えたい内容が何かを考え、それを説得力を持って伝えるための一貫したストーリーをまとめ、そこに効果的に表現できるマテリアルを肉付けをしていく。学生課題でも基本は同じだと思いますが、実行するのはそう簡単ではありません。プレゼン上手なチームリーダーの元でパネル・パワーポイント・ブックレットを作るという経験は、プレゼン作りがあまり得意ではなくもっと設計をしたいと思っていた自分を大きく刺激しました。単にキレイでカッコいいマテリアルを作るだけがプレゼンではない。相手に伝わって共感を得られてこそ意味をなすのがプレゼン。プレゼンを通じて関係者に共感されて初めて、建築は実現への歩みを進めるわけで。建築のアイデアを表現するストーリーを組み立てるのは、設計して図面を描くのと同じように重要で面白いものだと思ってきました。

最初はいまいちピンときていなかったストーリーという言葉が、自分の中でその重みを増していきました。プレゼンって難しい。プレゼンって奥深い。

—— コミュニケーション

伝えるということ。プレゼンテーションを含めてそれはつまりコミュニケーションということです。コミュニケーションにはいくつもの方法がありますが、その最も基本となるのは言語です。しかしそれが自分にとっては最初の壁として立ちはだかりました。チューリヒでの一年間の留学を経てそれなりに英語力は伸びていたものの、事務所では学生インターンでさえ大半が自分より堂々と上手く英語を話します。自分の英語なんか全く物足りません。最初に入ったのは全員が国籍も母国語も違うという国際的なチームでしたが、周りの喋りに圧倒されて自分は劣等感だらけでした。一対一の会話では相手も理解しようとしてくれるので問題ないのですが、グループでの議論となるとついでに精一杯で、意見を言うタイミングさえうまくつかめません。

建築デザインではありがたいことに言葉が足らずともスケッチや模型でコミュニケーションがとれるので、それにはかなり助けられました。とにかく口は立たなくとも作ったもので何とか要求に応じて伝えようと必死でした。そのおかげで手はよく動くようになったと思います。京大で勉強していた頃「口で何も説明しなくとも伝わるようなプレゼンを心がけよ」という教えを受けていたことのありがたさ。と同時に、アメリカなどの大学で話すプレゼンを鍛えられてきたような同僚たちとの大きな差。とにかくよく喋り意見を主張する人たちを見ているとつい関心してしまうのですが、それはどうも英語力の差だけではないようにも思えてきました。積極的な気持ちの持ちようというか、勢いやハツタリに乗ってでも思い切って発言しようとする心意気が大事なのではないかと。口ばかりを動かすのがよいとは思いませんが、周りの同僚たちを参考にしながら、間違いを恐れずに思い切って意見を言うように心がけるようになりました。

コミュニケーションの第一歩となるのは、デザインをクライアントに伝える以前に、事務所内で考えを共有するということです。基本的に各プロジェクトはチーム単位で設計を進めるため、デザインの意図を共有して効率よくチームを機能させるためにはチーム内での密なコミュニケーションが欠かせません。さらにクライアントやコンサルタントなど多くの関係者が関わる場面では、内容を伝えるのみならず説得も必要となってきます。ただのミーティングであっても、一つのプレゼンテーションのように内容をわかりやすく組み立てて明確に説明して伝えなければなりません。

多くの人々を巻き込みながら長い時間を経て完成を目指す建築の設計には、数えきれないほどのコミュニケーションが欠かせません。コミュニケーションという土壌が整っていてこそ、アイデアという種はそこから芽を出し花開くことができるのだと思います。他者との対話を許容できる柔軟性のあるデザイン、その過程に淘汰されることのない強く説得力のあるデザイン、建築部外者の不特定多数の人にも伝わるデザイン、などなど。コミュニケーションという視点が加わって、こうありたいと思うデザインに幅がでてきました。



事務所でのコーヒーブレイク

—— 模型



模型を並べた HdM のシャウラガーでの展示 (2004)

プレゼンテーションやコミュニケーションにおいて重要な役割を果たしてくれる建築模型。実際に作って試してみるわけにもいかない、時間もお金もかかる建築にとって、模型は三次元でアイデアを代弁する貴重な存在です。事務所の初期に関わったもう一つのプロジェクトは単一の建築ながら超大型複合施設でした。大規模ながら大まかにしか要項が決まっていないため、柔軟性を持たせながら抽象的にアイデアを練る必要がありました。マスタープランに引き続きどう取り組んでいいのかもよくわからない上に、当時はそれまで使用したことのない AutoCAD に不慣れで図面を描くことさえままなりません。喋りに弱く CAD も使えない、そんな自分にできたのは模型作りくらいでした。

というわけで、まずできることとしてミーティングで出たぼんやりしたアイデアを図面も描かずに直接スタイロフォームで形にしていきました。模型を目の前にするとチーム全員がすぐに共通理解を持つことができます。ミーティングでも中心にあるのは模型であり、そこから意見が生まれて議論が進みます。HdM の本や展示にも使われているように、事務所ではさまざまな素材の模型を作って設計を進めていきます。学生の頃から模型は好きでよく作っていたので、それが事務所内で重要な役目を果たすのは嬉しいことでした。模型作りの材料や設備が非常に充実していて、手で作ることが積極的に推奨されているのは素晴らしい環境です。

模型でならば自分でも何かはできると思っているいろいろ作っていたら、その模型の一つがプロジェクトのメインコンセプト模型となり、その後のディベロップメントを牽引することとなりました。それから数年が経ち模型も数多く作られ数十人規模で働くようになった今でも、そのときの模型写真がコンセプトの説明に使われています。大した模型でもなかったのですが、人それぞれ得意なスキルが違う中、意外なことが評価されて思わぬ成果となりました。模型の力を実感した貴重な機会でした。



展示されたさまざまな素材を用いた模型

日本にいた頃、模型作りにおいて重要視されるのは図面にあるものをいかにきれいに正確に作るかという点だと感じていました。それはもちろん間違っていないのですが、事務所内にはきれいで正確とはいえないような模型もたくさんあります。ただ、扱う素材や表現方法がうまくかみ合って、訴えかけてくるのです。紙・スタイロ・木・金属・アクリル・石膏などの多様な素材をさまざまに加工したオブジェのような模型たち。図面と合っていないくとも、接着がきれいでなくとも、全部が出来上がってなくとも、やりたいことが伝わって見る者の想像力をかき立て、クリエイティビティを刺激するのです。時間とお金がかかったとしてもこの事務所が模型にこだわる意図が伝わってきました。

建築という三次元構造物のアイデアを提案するには、やはり三次元で表現するのが最も説得力を持ちます。ただ、模型は単に実物を縮小して見せるためだけではなく、表現の一つでもあります。同じアイデアの模型でも素材や表現方法が変われば伝わるものも変わるので、それがうまく合致した模型はデザインを一気に牽引することができます。模型とプレゼンはいかに表現して伝えるかという意味では似た側面も多く、そこが面白くて奥が深い。模型はバイトに任せるといった状況も多いと思いますが、デザインを進めるような模型を作ることとはそう簡単でもなく、良いものができるなら立場は関係ありません。ワクワクさせ

られるような模型を周りで見ると、良い勉強になり自分ももっと作ろうという意欲が高められます。考えながら作り、作りながら考えること。他の仕事が忙しい立場になっても、手を動かしてアイデアをすぐにカタチにするよう常に心がけたい。模型力は今もなお鍛えたいと思っています。

—— サーペントインパビリオン

これまでの経験をひとまずの集大成のような形で活かす機会を得たのは、2012年のサーペントインパビリオンの担当になったときでした。2012年で12回目を迎えたロンドンのサーペントインギャラリーの夏季限定パビリオンの企画は、建築家による短期仮設パビリオン企画の先駆けとも呼べる存在になっています。期間限定のパビリオンというプログラム、言うならばトイレもドアも窓もいらない東屋のような屋外空間。大きな制約のない自由さが可能性を無限に拡張して、逆に難しさともなりました。このようなプロジェクトでは手を動かして何かを作ってみるしかないだろうと、インターンの一人と共にとにかくいろいろなアイデアを表現する模型ばかりを作っていました。砂や蝋などを使ってみたり溶剤や熱で物を溶かしたり。初心に帰ったような童心に帰ったような、最終成果につながるものもあれば無縁のものも多くありながら、手で作っていく感覚や楽しさを再確認できるプロセスになりました。

このプロジェクトのコラボレーターである Ai Weiwei と事務所のボスである Jacques Herzog と Pierre de Meuron のコミュニケーションは、基本的にスカイプを通してのものでした。そこで力を発揮したのが実はその模型たちだったのです。同じ空間を共有できないスカイプですが、目の前に模型を置いてそれに合わせて動画を撮るように小型ウェブカムを動かしていくと、映画のように臨場感たっぷりに模型を見せることができます。



サーペントインパビリオンのオープニング



ロンドンのサーペントインパビリオン 2012

彼らはこの方法が気に入り、不慣れなスカイプというハンディも越えてほぼ模型だけを使って順調にデザインを発展させていくことができました。

タイトなスケジュールの中で今までにないほど責任が大きく、わからないことも多く、正直楽しさと大変さが肩を並べるような状況でもありました。ゆっくり考えたり周りを見たりする余裕もなく、目の前のことに必死になっているうちに過ぎていった時間でした。

しかし後々、作った全ての模型を並べて見る機会があったのですが、デザインが発展していく過程やそのときどきの思考の軌跡がありありと見えてきました。できた建築だけではなく山あり谷ありだったこのプロセス自体も愛おしい存在に感じられてきました。その一刻一刻を瞬間冷凍したような模型たちの存在が、期間限定でしか公開されなかったパビリオンで得られた経験や思い出を残してくれています。

もう解体されて売られてどこかに行ってしまったわけですが、これまでに事務所で関わってきたプロジェクトの中で、このパビリオンが初めての実現作品になりました。四ヶ月のオープン期間中には、できる限りロンドンに足を運んでパビリオンがどう使われているかを見に行きました。実際にその場で目にしたパビリオンの中では、子供たちが思いっきり駆け回わり、昼寝をする人も現れ、犬も飼い主と共にくつろぎ、さまざまな人や動物が心地よく思いのままにこの場所で時間を過ごしていました。

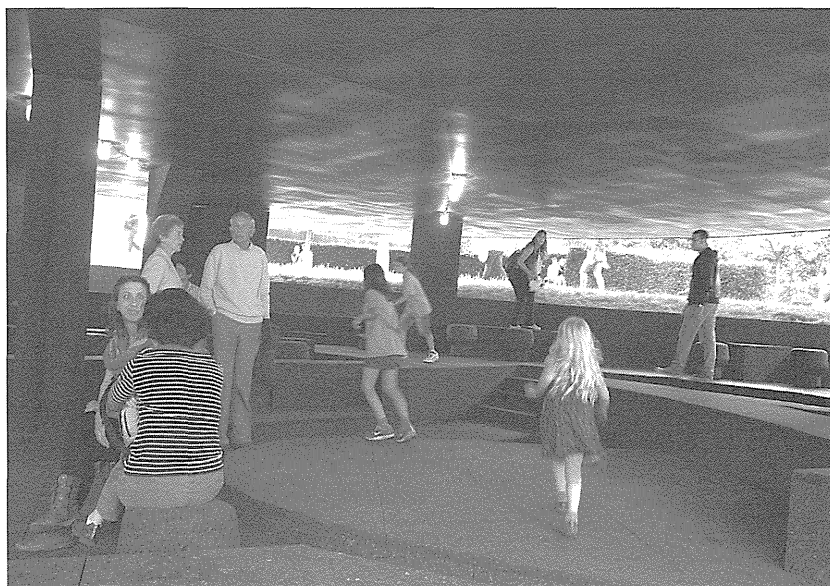
あるとき、まさか自分が設計に関わっていたなどとはつゆ知らず、たまたま隣にいた地元のおじさんが話しかけてきました。「このパビリオンいいよね、だからよく来るんだよね。」何より嬉しい言葉でした。楽しそうにパビリオンを使いこなしている人々の姿にはもう、素直に感激。設計中の苦勞など吹っ飛びました。車が走ってこそ活きるように、建築も人々に使われてこそ活き活きと輝きを放ちます。完成直後のパビリオンを見たときよりも、こうして実際に使われている状況のほうが心に焼き付きました。



パビリオンでくつろぐ人々

ちょうどその頃、京大の高松伸先生の退官記念に自分にとっての「建築の ORIGIN」を「建築と〇〇」という形でエッセイとして表現するという機会がありました。いろいろと悩んだ末にたどり着いた自分の答えは「建築とあそび」というものでした。誰もが遊ぶようにその場所を楽しんで使いこなせるような場所を作りたい、そんな思いの小さな一歩がこのサーペントインパビリオンで実現することができたと思います。

小さな仮設プロジェクトではありましたが、雇われの立場であっても自分の描いた線が建築として形になり、それを不特定多数の人が楽しそうに使ってくれるという経験は、この上ない喜びと充実感をもたらしてくれました。この設計に関わられて本当によかったと思える忘れ難いプロジェクトとなりました。



パビリオンで遊びまわる子供たち

—— 組織



事務所のワークスペース

事務所での仕事も長くなり、自分のやることにそれなりの評価と信頼が得られてきて徐々にチームをまとめる立場になると、今度は自分のことばかりに集中してもいられなくなってきました。働き始めたころはいかに自分のパフォーマンスを高めてプロジェクトをよくできるかに集中していても問題ありませんでした。が、個人の仕事ができるようになってくると、周りのチームメンバーへの配慮も求められるようになります。チームのリーダーとなれば尚更のことで、自分がどうこうという問題ではなく、個々が良い仕事をこなして更にチームとして良い成果をあげなければなりません。

自分にとって課題だったことのひとつが、プロジェクトのたびに状況が違うので、結局いつも目の前のことに必死になり、仕事に慣れても周りへの考慮ができるほどの余裕がなかなか持てないことでした。みんなが自分と同じようにできるわけではないし、同じ成果を期待してはいけない。それができないことに対して怒るべきではないし、それぞれのできることを活かすように仕事を分担して、チーム全員がよい雰囲気であまりよく働けないといけなく、指摘されて頭でわかってはいても、それに気を取られて仕事の成果が悪くなるとは本末転倒。そう簡単にはいかず葛藤は続いていました。それまでは小さめのチームだったおかげでなんとかできていたのですが。

そんな折りにオーストラリアのメルボルンにあるフリンダースストリート駅のコンペを担当することになりました。コンペという限られた時間でのプロジェクトであり、しかもそれまでより人数の多いチームです。となるとチームをどう運営していくのかを真剣に考えざるを得ません。デザインのことばかりでなく、作業や決定のスケジュール、性格もタイプも違うチームメンバーへのタスクの割り振り、全体としてどうバランスをとるか、いかに全体のモチベーションを保つかなど、考慮しなければいけないことが山のように出てきます。コンペだとただでさえデザインだけで頭がいっぱいになってしまうというのに。それぞれの作業状況はどうか、誰に何を任せるべきか、指示の方向性は間違っていないか、自分がやるべきこと以外に気になることばかりです。

かつては建築設計を仕事にするならとにかくデザインありきだと思っていましたが、それだけでは足りずビジネス的な組織論やマネジメント論も必要となることを痛感するようになりました。自分がチームメンバーの一人だとしたらどういうリーダーの在り方が嬉しいか、と同時にチームとしてどう成果をあげるか、そして自分個人でもどう学んでどう結果を出すか、こういった組織マネジメントたるものはこれまた奥が深くて難しい。今もまだ試行錯誤だらけです。このコンペではそれが何とかうまくいった結果として勝つこともできたので、少し成長できた証拠になっているといいたのですが。自分個人とチームとをうまくバランスとりながらもちゃんと結果を出せるように、もっとキャパシティを拡げていく必要がありそうです。



メルボルンのフリンダースストリート駅コンペ案
© Herzog & de Meuron

—— 経験のつながり

複数のプロジェクトが同時並行で進むこの事務所においては、チームの動きも人の動きも非常にダイナミックです。締切時期やプロジェクトのフェイズによってチームサイズが変わって人も動くので、いつどのタイミングでどんなプロジェクトを担当することになるかは予測できないことが多々あります。美術館を3つ担当する年もあれば、クリケットに没頭する年もあれば、自分にとってもさまざまです。多種多様なプロジェクトがある中で、たまたま自分がどういうわけかよく関わったプログラムがホテルでした。偶然にも自分が受けた一級建築士試験の製図課題もホテルだったので何だか妙な縁でしたが、たまたま手の空いた絶妙なタイミングで担当することになったプロジェクトも、非常に短期間でのホテルの設計コンペでした。

期間が短すぎてゆっくり考える時間はなかったものの、ホテルの客室レイアウトのデザインはそれまでのプロジェクトや製図試験対策である程度慣れていたので取っかかりは難しくありませんでした。おかげでスムーズにみんなが納得する案が出て、それを軸にデザインは順調にまとまりました。プレゼン準備もかなり短期間でしたが、それまでに何度かプレゼン作りをやって慣れてきていたおかげで、限られた時間で効率的に効果的なものを仕上げられたと思います。あっという間のうちに終わってしまうスピードだったので、今までのプロジェクトでの経験がなければ無理だったと思います。そしてもうその次のプロジェクトで頭がいっぱいになってコンペのことなど忘れかけた頃に、勝利の吉報が届きました。

そのコンペの直後に担当したのがサーペンタインパビリオンであり、その頃から自分がチームの中心としてデザインを進める機会が増えて仕事の手応えを感じ始めていた矢先のことでした。そしてそのコンペに勝ったことでそのプロジェクトを引き続き担当することになり、チームをまとめる立場として出張にも行かせてもらうようになりました。



かつて担当したホルマーのウンターリンデン美術館
© Herzog & de Meuron



サーペンタインパビリオン 2012

プロジェクトのマネジメントや対外コミュニケーションなど、これまでに経験できていなかった課題がたくさん出てきて次のステップに足を踏み込めるようになった貴重なきっかけでした。特別にホテル担当を望んだわけでもなく、このコンペにあたったのも偶然的なタイミングだったので、このような展開に正直自分でも驚いています。

その後に担当したフリンダースストリート駅のコンペも、それまでの経験が活かされたプロジェクトでした。このコンペでは与えられたプログラムを建築に落とし込むだけでなく、プログラムの提案からそれに対する建築デザインをも求められました。都市スケールから建築の在り方を考え、コンテンツまで提案する必要がありました。それも約500mもある敷地に。これまでのマスタープランも含むような超大型プロジェクトの経験がなければどうしていいかわからなかったことでしょう。

これまで関わったいくつかのプロジェクトがさまざまな紆余曲折を経て、思いもよらなかった貴重な機会を与えてくれました。そしてそれらが今もなお、想像もしなかった展開へと導いてくれています。事務所での経験もある程度たまってきたこともあってか、最近はこのようご縁というかそれまでの経験がその先の展開につながっていく機会が増えました。成り行きまかせで走ってきた5年半でしたが、その中の一つ一つの経験は何かしらの形で一つにつながってその次の一歩を後押ししているのだと今は実感しています。

これまでやってきたことに自信を持って、そこからのつながりをもう少し先の世界へも広げていきたいと思っています。

—— これから

こんな風に就職の時点では想像もつかなかった状況に今は至っています。そもそも正直、この事務所にこんなに長くいるとは思っていませんでした。当時は新卒社会人一年生にありがちな「とりあえず3年やってみて、あとはそのとき考えよう」的な発想だったのですが、今となっては3年なんて何かをそれなりにやるには短すぎだと感じます。責任を持ってやらせてもらえる機会が来るようになったのは3年を越えた時点からだったわけで、わかりもしない未来のことを時間で区切ってみても仕方がなかったな、と。常に自分が学べて経験できて挑戦できるような道を、その場その場で選んでいきたいなと今は思っています。自分が楽しんで熱中できる道にさえいられたらいいのかな。

この環境を選べば成功できるなんて場所はどこにもなく、どの環境を選ぶかは自分次第であり、その環境の中でどれだけのことを学べるかも自分次第。あとで後悔するよりも行きたいと思う場所があればそう思ううちに実行すべきだと思って飛び込んだ環境です。それがよかったのか悪かったのかわかりませんが、とりあえずは流れに任せながら今の環境でできる限りのことを吸収したいと思っています。将来自分がどこでどうしているかは未だに想像もつきませんが、いつかどこかで振り返ってみたときに、このエッセイを書いていた頃の自分よりはだいぶ成長したなと思えていたいものです。そのためにはやっぱり、まず今ここにある目の前の一歩から。



事務所にて