



理性を超える空間

The space beyond reason

建築家

五十嵐 淳 インタビュー

Jun IGARASHI / Architect

traverse18 のリレーインタビューでは五十嵐淳氏が柏木由人氏から受け継いだ。

地域の「壁」、国の「壁」、建築要素の「壁」を超えて、建築に存在する「普遍解＝壁」を追求して北海道を拠点に世界で活動されている五十嵐氏に、壁に関して多角的に切り込む。

聞き手＝小林章太、田中健一郎、田原迫はるか、山口大樹

2017.7.13 京都大学 竹山研究室にて (Skype)

—— 壁を思考する

五十嵐 あなたたちは壁をどのように考えていますか。

山口 一言で壁と言っても様々だと思います。物理的な壁はもちろん、空間と空間の境界という、目に見えないものもある意味で壁と捉えられると思います。

五十嵐 根本的なことですが、垂直面を壁、水平面を屋根と呼びますね。本来、壁や屋根は地球空間との関係性を人間が本能的に感じ取ることで生み出したものです。そのような原初的な例の一つとして、アイヌ民族の伝統的な仮小屋で、「クチャ」というものがあります。猟の拠点、あるいは獲れた鮭などをストックする共有の場所だったそうですが、周辺の草や枝を使って屋根とも壁とも呼べるものをつくっています。インディアンのテントにもよく似ていますね。それに対して現代は、熱環境エネルギー問題や社会的必要性など様々な制約のもとで壁が建てられています。極端な気候の地域では断熱や空調のために壁が必要であり、たとえ穏やかな気候の地域であってもセキュリティやプライバシーなどの問題があるため壁を無くすことはできません。建築家にはそういった制約を理論的に用いて壁を建てる人がいる一方、制約から脱出し、求める空間のために壁を建てる人もいます。



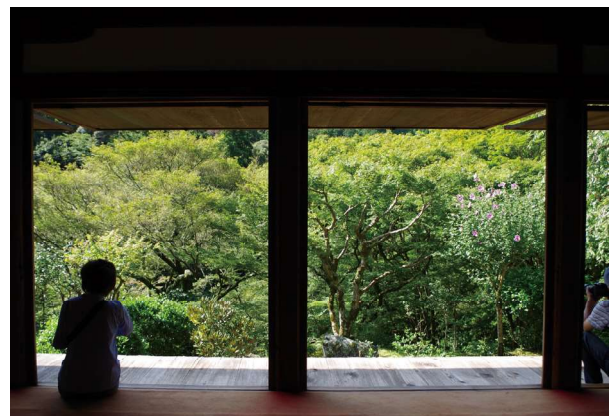
アイヌ民族の仮小屋 クチャ¹⁾

例えばファンズワース邸は柱とスラブで構成され、壁は無く、ガラスで覆われています。ミースは壁を建てることを避けてガラスを選択したと思っていたのですが、実際に訪れて見るとものすごく質感があるガラスなのです。向こうは見えるけれどもはや壁のように感じられ、まるで金魚鉢に入れられてしまったように強烈な境界面ができていた。体感としての透明感は一切感じませんでした。もしかしたら薄いレースのカーテンが引かれている方がよほど透明感を感じるのかもしれない。反対にルイス・カーンは見るからに存在感のある分厚い壁を多用し、ルイス・バラガンの建築においては壁そのものが空間をつくり出している。どのような壁が必要か、ではなくどのような空間を意図しているかが重要なのだと思います。

小林 現代における空間を設計するための「壁」とはどのようなものだと考えていらっしゃいますか。

五十嵐 最近では、平田晃久さんの「からまりしろ」という概念や、藤本壮介さんの白と黒の間の「グレー」なゾーンに対する思考のように、新たな空間を模索する試みがなされています。彼らは総じて壁、或いは空間を分解、再解釈してある種のレイヤーを生み出そうとしているのではないのでしょうか。

僕もレイヤーを形成するひとつの手段として、風除室というものをずっと考えてきました。イギリスの民家によく



京都 高山寺の縁側



ANNEX 内観 壁断面が縁側になるイメージ



ANNEX 断面模型

見られるサンルームもそうですが、レイヤーを作り出す余白の空間があったほうが過ごして気持ちがいいですね。人間がこういった余白の空間を本能的に求めているのだと思います。京都にたくさんある寺社には必ずと言っていいほど縁側がありますが、あれもレイヤーを生み出している。さらに言えばその先には軒があり、その下の空間も1つのレイヤーだと思います。このように解釈の仕方によって様々なレイヤーが隠れていることが読み取れます。また、レイヤーの構成はその地域の気候にも左右され、様々な様相を呈します。温暖な気候のスリランカで活動する建築家ジェフリー・パワは、内と外の境界がどこにあるのかわからないような間取りを設計しています。対して僕は厳しい気候の北海道で仕事をしているので空気のレイヤーがどこで分かれるか、つまり内と外の境界を強く意識しながら設計しています。

—— レイヤーのあり方

山口 五十嵐先生の中で、壁や空間のレイヤーを特に意識したものを挙げるとすればどれになりますか。

五十嵐 『ANNEX』という建築は、壁の断面が縁側だったら、というアイデアから設計を始め、壁断面のレイヤーに着目しました。壁と言っても鉄筋コンクリート造と鉄骨造と木造はそれぞれ全く違います。鉄筋コンクリート造は壁断面が一つの層でできているので壁の中にレイヤーをつくり

くく、また鉄骨造は熱伝導が大きいので外断熱が理想的ですが、外断熱をしてしまうとレイヤーをあまりつくれなくなります。一方、木造では自然にレイヤーの考え方が現れてきます。外壁、結露防止の通気層、防湿層があって、構造用合板が合わさり、断熱層、石膏ボード、そしてクロスなどの内装材があって仕上がっている。これだけで既に7個くらいのレイヤーがあるのでいろんな断面をつくることができます。『ANNEX』では自分が小さくなって壁断面の中に居座るとどのように感じるかということのをイメージしながら設計しています。そういう考え方を可能にするという点で、木造にはすごく可能性を感じています。

『間の門』という建築では開口部自体をレイヤーと捉え、3つの縁側のような空間を設けて、それらをカーテンで仕切っています。そうすることで、空気環境的にも光環境的にもレイヤーができる。空間自体が壁になるようなことを考えました。

小林 『間の門』では、空間を仕切るカーテンのテキスタイルもレイヤーに影響を与えるのではないのでしょうか。

五十嵐 布を使っているのは、穏やかに空気環境を制御しつつ、さらに光も身体も通り抜けられる素材が他に無かったからです。もしも将来、SF映画のようにすりぬけられる液体のような半透明の壁が開発されたとしたらそちらを使うかもしれません。



間の門 空間がレイヤーとなって重なる

間の門 中間領域内観

山口 空間を設計する上で布という素材が重要だったというより、そこで光や人間が通り抜けられることが重要だったのですね。

五十嵐 『間の門』では布を使うことで、空気も光も制御でき、なおかつその光はとても美しいものになる。僕がイメージする空間がより美しくなるのではないかと無意識に判断したのだと思います。頭の中では覚えていないだけで非常に膨大なことを考え続けていて、その結果が設計する際の選択に結びついているのだと思います。

山口 光の制御という意味では、障子のある空間にも共通するところがある気がします。奥の部屋に行くにつれて暗くなっていき、光のレイヤーができていて、という日本建築の暗がりの美しさを求めたところもあるのでしょうか。

五十嵐 『間の門』では暗がりを生み出すことよりも内部に柔らかい光を届けることが重要です。間接光は直射日光よりも柔らかく、人間にとって優しいものです。巨大な開口を開けて、透明なことをアピールする建築をよく見かけますが、そういった建築は最終的に一日中カーテンを閉めっぱなしになってしまうことも多い。透明感のある開放的な内部空間が実現していても、そこで過ごす人が快適でなければ意味がない。直射日光を浴び続けることは人間にとって必ずしも快適ではないのです。また、熱負荷がとても大きいので、膨大なエネルギーを使って内部をコントロールする必要も生まれます。かといって、改善策として建築を建てた後で応急処置のように遮光や緑化などを施す

建築には共感できません。すべてのことが相対的に解けている建築が素晴らしいのだと思います。

—— 人間のための美しい空間をつくりたい

山口 最近のプロジェクトではどのようなことを考えて設計していらっしゃるのでしょうか。

五十嵐 最近では、周辺や外部に対して「開く」建築を考えています。開き方は様々ですが、物理的にではなく意識や感覚で外とつながっているような建築を目指しています。ただ、僕はやはり内部の居心地が一番大事だと考えています。建築は外から眺めるものではありませんからね。

山口 建築家には、ファサードや外装のリノベーションをされている方も多いと思います。もしそのような仕事の依頼がきたら、どのように設計されますか。

五十嵐 主題やコンテキストがどこにあるのか、またクライアントが何を求めているのかで対応の仕方が変わるので何とも言えませんが、どんなものであっても僕は人間のための空間をつくりたい、いつも思っています。特に綺麗な空間をつくりたい。美しいものをつくりたいなんて言うと同業者にはたいてい鼻で笑われます。今更何を言っているんだと。けれど僕はそれをつくりたいと考えています。

山口 空間の美しさというのは古くから続く建築の永遠のテーマだと思います。その長い歴史がある上で今、美しい空間について考える意味について教えていただけますか。

五十嵐 人種や年齢、知識、職業、文化など多様な予条件によって美しいと思うものが異なってくるように、「美しい」というのは恐ろしく抽象的な言葉です。困ったことに建築や空間の美しさや凄みは表や数値で表せるものではないので、皆それらについて考えることを避けるのだと思います。一方、理論というのは、皆に納得してもらえます。「あなるほど、だからこういう建築になったんだ」という解釈を可能にするのですが、理論的に設計をする建築家がすなわち素晴らしい建築家であるとは限りません。僕の場合は、理論的な設計に対しては「よく解けているな」という感想を抱くに過ぎません。合理的でなおかつ美しい空間だと思えると良いのですが…。建築には、言葉では解説できないくらいの凄みがあってほしいと思います。

山口 確かに、美しさや凄みという概念は人の主観や好みによって評価されるもので捉えどころのないものだと思います。一方で、五十嵐先生は「建築の普遍解」という言葉をよく使われていますが、美しさにも普遍的な答えがあるとお考えですか。

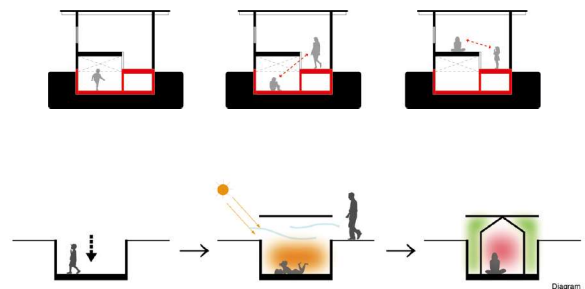
五十嵐 答えが分からないから設計をやってられるのだと思います。絶対的な解答が無いからこそ面白い。以前、西沢大良さんが戦後住宅の一例としてル・コルビュジェのドミノ・システムを挙げていました。ドミノ・システムとは建築の物理的な構成を分かりやすく説明したのですが、西沢大良さんはそれを「被災者が瓦礫を使って壁や扉をセルフビルドするための躯体として考案された、柱と梁のみからなるシステムである」と説明していらっしゃいました。しかし、ドミノ・システムのようにルールを与えるシステムを考えることはできるけれど、美しさやすごみを生み出すものを作るのは難しいでしょう。後者の場合、今あるものに取り付いてより美しくする、ウイルスのようなシステムになるのかもしれない。

山口 ご自身の設計を説明する際に「天国のような状態」という言葉をお使いになっていますね。美しさや凄みを語る上で一つのキーワードになるかと思います。

五十嵐 当時使っていた「天国のような状態」という言葉は主に室内のコンディションの話でしたが、今はやはり空間や、光と影など、昔から言われているものを考えています。僕は空間が好きなのでとにかく空間をつくりたいですね。そのために壁が必要であれば壁を立てるし、壁をコントロールすることで光も影もつくることができます。

山口 作品集『状態の構築』を読ませていただいて、例えば凍結深度や風除室といった、その地域の気候条件、いわば場所の個性から影響を受けて設計をされていると感じました。ですがそれは普遍的な美しさとはある意味矛盾する考え方のようにも思います。

五十嵐 『状態の構築』は、当時を振り返りながらそのとき自分が考えていたことを時系列で記した本です。僕は設計物それぞれに対して、実践を通してベストを尽くしてきました。例えば、凍結深度²⁾は守らなければならない法律であって、当然対応するのですが、「空間に対して凍結深度をもっとポジティブに捉えられるんじゃないか」と、そういう思考を積み重ねてきました。つまり必要なコンテキストを解いた上でいかに美しい空間をつくれるかということを常に考えてきたのです。



凍結深度を利用したダイアグラム

—— 白のリアリティ

山口 五十嵐先生の建築には「白」のイメージがあります。ですが一言で「白」といっても様々な白い素材を使っていますよね。空間を設計する上で素材の選定に関してはどのように考えていらっしゃるのでしょうか。

五十嵐 僕は安価な素材を使うことが多いです。建築家の中には素材やディテールに強いこだわりを持つ方もいますが、僕はそれは嫌いです。当然、素材やディテールは真剣に選びますが、建築の主題はそこではないと思っています。素材ディテールが空間を構成する全ての要素になってしまうとか、自分を表現するための材料になってしまうことは避けたい。素材は自分の発明品ではないですしね。既製品を寄せ集めて使っているだけですごいだろうと言われてもびんと来ない。それらはあなたが世界に生み出したものではないですよと、つい言いそうになってしまう。

一同 (笑)

五十嵐 建築の技術や環境のことばかり説明する人を見ると本当にそう思ってしまいます。例えば構造の分野で、柱を細くしたいときには最も強いスチールを使いますが、それでもせいぜい直径6cmです。もしスチールよりもはるかに強度があって、安くて加工しやすいものが開発されたとき、柱を細くすることは無意味になります。物理的に6cm必要だったものが5mmや10mmで済んでしまったら、現時点での「細い柱」は細くもなんともなくなってしまいますよね。今のテクノロジーを前提に、出来る限り薄くして空間の価値を見出したというような建築物は、その構造材料が刷新される瞬間が来た途端に、「そんな時代ががんばっていた建築がありました」という過去のものになってしまう。素材やディテール、技術ではなくて平面図などを見て美しい、実際に空間を体験して美しいと思えるものを設計したいしそこに普遍性が存在すると思っています。

山口 京都大学の設計演習課題では、白模型の作品が多いのですが、講評のときに素材は何で作るのかと聞かれると答えられない学生も多いです。設計の際に、素材やディテールにまで考えが及んでいないのだと思います。この問題についてはどう思われますか。

五十嵐 その問題は、素材のことを考えているかどうかではなく、自分の案にどれだけリアリティを持っていくかがポイントだと思います。どんな建築でなぜ白でないといけないのかということ考えた上での白模型であれば、講評のときに指摘されないのではないのでしょうか。実際にその作品が建つかどうかという意味ではなく、どこまでリアリティを持って自分の設計に向き合っているかということが重要なのです。

山口 自分がその作品の中に入り込んで考えられているかということでしょうか。

五十嵐 そうですね。どんな規模の建築であってもです。例えば図面を描くときには、図面の中の小さなトイレに自分が入ったときにどう感じるか、くらのリアリティを持って欲しいですね。それができていれば、質感をもっとこうした方が良いなど、ディテールや素材に気が向くはずで。その上で、白の方が良いと思ったら白で良い。そして白はペンキにしようかな、漆喰にしようかな、何にしようかなという順序で考えていけますし、逆にこういう白い材料があるならこういう使い方もできるではないか、というようにフィードバックもできる。そのためには、毛細血管の端まで自分のリアリティを持って図面を描いて、想像しないとイケない。想像力が欠けていることが問題なのだと思います。

—— プログラムを超越した「何か」

五十嵐 最近、社会性やコミュニティを主題にして建築をつくっている人たちが多くに、辟易しています。特に若い世代で増えているように感じます。例えば、パンテオンはもともとはローマ神を奉る万神殿だったわけですが、訪れるときにその社会性を気にする人はいませんよね。

山口 パンテオンに関しては、プログラムすら重要ではないように思います。

五十嵐 そうですよね。プログラムをはるかに超えている「何か」があるし、皆そう感じてしまう。建築の空間が目指すのはそういった「何か」であるべきだと思います。歴史的な背景やコンテキスト、社会状況にも対応して設計しなければならぬのはもちろんですが、さらにパンテオンのような「何か」が欲しいと思います。

—— 自分を見つめる

小林 竹山研究室の本年度の設計課題が歴史的な背景やコンテキストを捨てて、それを超越した「何か」を考えることを主題としたものでした(p.50 参照)。地名や建物が排除され、ただ道路と水涯線と等高線のみが残された敷地が各学生に与えられ、そこに「脱色する空間」を設計しなさいという課題です。空間を設計する手がかりがとても少なく、難しく感じました。もし背景やコンテキストが全く存在しない敷地が与えられたら、五十嵐先生はどういったことを手がかりに設計をされますか。

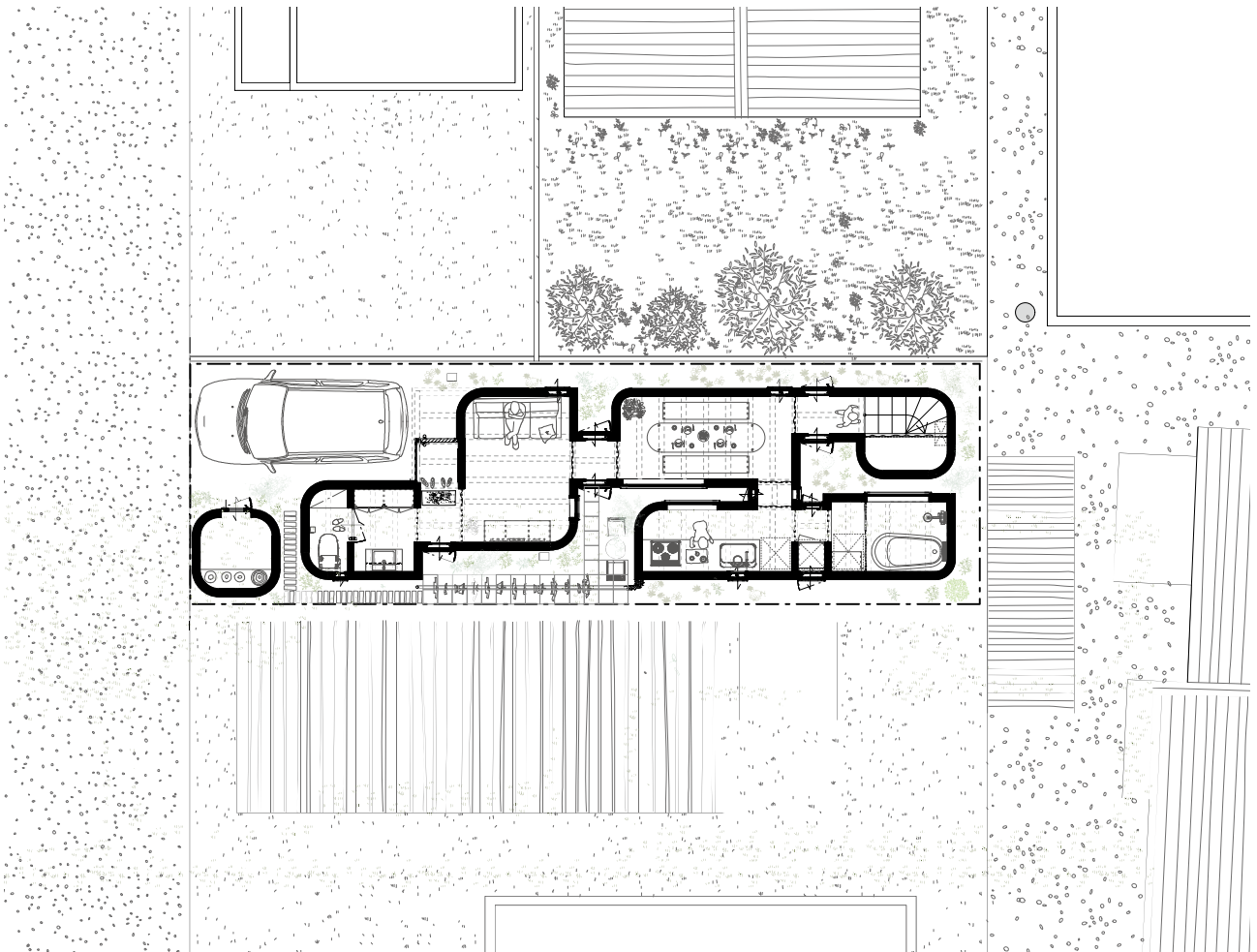
五十嵐 コンテキストが無い場所における設計は考えにくいですよね。実施の経験からすると、原野のような場所よりも狭小地の方がコンテキストだらけで設計しやすいで

す。狭小地の都市住宅のプロジェクトとして、『集密の住居』という小さな部屋がたくさんある建築をつくりました。小さな空間と言えば、漫画喫茶の部屋の中はなんだか落ち着きますし、子どもにとっての押し入れはとても魅力的な空間ですよ。現代のワンルームマンションも実に快適極まりないスケール感だと思います。だからそういう小さな部屋が連続する空間は面白いし、相互の関係もすごく不思議な感じになるのではないかと。自分が大きくなったのか小さくなったのか分からなくなるような身体感覚も生まれると思います。そう考えて、「小さな空間の集積」という都市のコンテキストを取り入れた結果、『集密の住居』が完成しました。

反対に『風の輪』や『原野の回廊』のような茫漠とした原野みたいなどころに立つ建築物は、どういうコンテキストを前提に考えていくのか迷いますよね。そういうときはわがままになった方が良いと思っています。自分が設計したいものに合わせて、都合よくコンテキストを使えば良いのです。その意味では、竹山研究室のその課題は自分の好みを把握できる良い機会だと思います。学生には、器用だけれど自分のデザインを見つけられない人も多いですよ。デザインに共通性が無くまとまりも無い。器用なことはもちろん良いことですが、建築家としてはそれだけではダメなのだと思います。「自分を発見しろ」ということがその課題の趣旨なのではないでしょうか。

小林 なるほど。確かにこの課題に取り組んでいるときは自分の奥底を覗いているような感覚でした。

五十嵐 同じ曲でも歌う人によって曲の雰囲気が変わりますよね。それはその人から出てくる声によるものです。声は脳から出ている気がしませんか。それがオリジナリティだと思います。建築も歌と同じです。オリジナリティが無いと、コンテキストを奪われたときに何もできなくなってしまいますよね。課題ごとに作品が全く異なるのではなく、その人なりの「くせ」が作品のどこかに共通してあってほしいと思います。



集密の住居 平面図 1:150

—— 学生に向けて

山口 最後に、学生に対するコメントをお願いしますか。

五十嵐 僕は北海道の専門学校出身です。設計課題に取り組んでいたとき、「もしこれが札幌で実現したら、今の札幌の建築家よりも良い建築ができる」と思っていました。課題だからつくらせてもらえないだけだ、という感覚で、施工するチャンスがあればいくらでも勝負できるなど思っていました。そういった意識が必要ではないでしょうか。

山口 確かにハングリー精神が足りていないかもしれないですね。

五十嵐 最近の学生の作品は格好つけてばかりで美しくも

なければ、醜くもない。設計課題や卒業設計展で評価されるという理由ではなく、本当に建てたいものを考えてほしいと思います。そうすれば、空間として、居場所としてのリアリティを獲得できるでしょう。それはディテールや構造が成立しているという話ではありません。また、計画だけをしてそのプロセスばかりを説明する学生も多いです。しかしその説明を聞いても、その計画のどこに良い場所があるのかと疑問に思ってしまう。どこにオリジナリティがあるのか、どこがどうすごいのかと。本気でこれが良いんだと思うものを見せてくれないと伝わってこない。それが強すぎると当然風当たりも強くなることもありますが、フランク・ゲーリーとかザハ・ハディッドのように貫き通せば、そんな風はいつか吹き飛ばせます。だから恥ずかしがらずに、自分の個性をさらけ出すような設計を見たいです。コンテキストを解いた上でどうしたらすごい建築になるのか。それにはオリジナリティが不可欠です。



小林 オリジナリティを出そうと思って設計することが難しいと感じています。どうすれば見えてくるのでしょうか。

五十嵐 オリジナリティを見つけるということは、違和感を消すことだと僕はよく言っています。設計をしているとき、「これが良い」と感じるのはなかなか難しいけど、「何か違うなあ」くらいは気がつきますよね。それを可能な限り減らしていく努力を淡々とするのが大事だと思います。設計は膨大な判断の連続です。ただ、その選択が言葉やプロセスに残せる場合と、残せない場合がありますよね。例えば、ぼーっとしているときの判断。無意識的な判断は記述できませんが、脳は常に動き続けていますから、どこかで自分に嘘をつくど道を反れてどんどん進んでいってしまう。しかもこのプロセスは後戻りが利きません。それが危険で、オリジナリティを逃す最大の原因だと思っています。違和感があったらすぐにちゃんと向き合って、自分なりに判断していくことが大事です。それがリアリティにもつながる。そういう判断を積み重ねていける人が建築家や設計者に向いていると思います。

小林 地道な判断が大事なんですね。

五十嵐 どこに就職したいかにもよりますが、良い成績のとれる設計が良い設計だという考え方はダメだと思います。課題に対して、「俺はこれを作りたかったんだ。いいよ0点でも。何か文句あるか」くらいの考え方で良いと思いますね。徹底的にやらないと。もっと言えば、自分が学生だと思っている時点でダメですね。建築設計をするにあたって建築家との違いは、経験と情報のストックが多いか少ないかということだけです。それが良い建築をつくれるかどうかとは、別段関係ないと思うのです。オリジナリティにあふれた人が出てきてほしいですね。自分のくせを見つけてください。

山口 本日は貴重なお話ありがとうございました。

五十嵐 ありがとうございました。

1) HOKKAIDO LIKERS, 仮小屋をつくる / アイヌ四季の暮らし (3)
(記事作成日: 2012/9/2 亜璃西社 閲覧日: 2017/10/3)
<http://www.hokkaidolikers.com/articles/168>
上記サイトの画像を一部切り抜き使用した。

2) 凍結深度 地盤の凍結が起らない地表面からの深さ。北海道などの寒冷地では、凍結深度よりも深いところに基礎や水道本管を設置しなくてはならない。