



## 受容される「欠落」 — 多義性を包容する大らかな構え

*'Kamae' - Structure, Attitude - the architecture tolerating ambiguity*

建築家

木村吉成 松本尚子 インタビュー

Yoshinari KIMURA & Naoko MATSUMOTO / Architects

木村松本は、100年後も建築を残したいという。

彼らの建築における手つきは独特で、茶室のような秩序と自由さ（遊び心）が同居しており、その間にスキを感じとることができる。いってしまえば欠落である。

この欠落が冗長性をつくりだし、多様な状況を受け止めるとともに、誤読すらも可能にする。

それは、想像もできないような未来の社会においても読み替えを可能にする、言わば建築の生存戦略のように思える。

米澤隆 氏（建築家）

スキを生み、誤読を許容する建築の構えを求め、木村松本の建築はこの先も無言かつ雄弁に建ち続けるであろう。

自身のプロジェクト、そして京都について。インタビューを通し木村松本の建築家像を探ろうと試みた。

聞き手：松原元実・西村佳穂・菅野拓巳

2019.07.16 木村松本建築設計事務所・旧本野精吾邸にて



## 事務所結成・大阪から京都へ

— 事務所結成の流れをお伺いしてよろしいでしょうか。

木村 — 大学を卒業してしばらく経ってから一緒にチームを組んでコンペに出していて、そこから自然な成り行きで2003年に結婚と事務所の立ち上げという、人生の二つの大きな出来事を一緒に行いました。大阪の住吉区で立ち上げ、その後京都に移りました。ちょうど今年で7年が経ちます。

— 今年度から、木村松本事務所が旧・本野精吾邸に移転された経緯を教えてください。

木村 — 様々な偶然と必然の重なりでした。建築家の本野精吾さんのお孫さんの陽さん夫妻が所有していて、陽さんを中心にこの建物を残して活用していく活動を行っていました。昨年お亡くなりになられたことがきっかけで、今後の保存・活用の道を考えられるなか、本野精吾研究を行っており、かつ住宅遺産トラスト関西という近代建築の名住宅の保存活動団体に所属していらっしゃる、笠原一人先生（京都工芸繊維大学・助教）からこのお話をいただきました。この建築に対して理解がある方に借りてもらおうということになり、ちょうど私たちが旧・本野精吾邸を好きだったことから紹介をいただき、今に至ります。

## 建築の「構え」

— 新建築住宅特集で「建築と構え」というコラムを書かれていらっしゃいましたね。多義性という言葉が多くの作品に共通していて、多様に受け止められる構えにしたいということを感じました。「構え」というのは木材がそのままむき出しになったような構造、つまり骨組みのようなイメージでしょうか。先日、我々で『house A / shop B』と最近できた『house S / shop B』の2作品を見学させていただきました。どちらも、骨組みがむき出しになっていて、魅力的な空間が広がっていました。

木村 — 「構え」という言葉を使う以前に私たちは構造にすごく興味がありまして、骨格のようなものをずっとメインに設計をしていました。

松本 — ひとの生活など、人間の行為そのものが多義的であると思っていて、そのような状況をいかに建築ですくい上げていくか、または人が自由に活動できるような状態にいかに関与していくかと考えたときに、「行為」と「形式」というものがくっつきすぎていると、人間は自由に行動できないのではないかと考えています。そのようなことを考えているときに、構造家の満田さんと出会ったことが非常に重要でした。スケールのにはもっと大きなもの、つまり人間のスケールよりも遠いものを明確に提示するとき、周



木村さんのご実家のみかん山。この大らかな佇まいが木村松本作品の原点となっている。

囲の環境や歴史と正確に対応さえしていれば、むしろ人間はより自由に行動できるようになるのではないかと考えるようになりました。今では、まずストラクチャーを与え、それをどう使いこなしていくかを考えていく設計スタイルに変わってきました。『house HS』もその流れのなかにあると思っています。

「構え」という言葉は FUJIWALABO の藤原さんが、IHA ギャラリーで行なった展覧会で、木村松本作品から導き出されるキーワードとして挙げてくださり、この言葉をテーマに藤原さんとトークを行いました。すごくいい言葉だなと思い、以来私たちもこの言葉を通して建築を考えるようになりました。

木村 — コラムでは、「構え」という言葉を説明するときに、みかん山の石積みの話を引き合いに出しました。我々は事象の摂理・存在理由などに対して、うまく応答しているような状態を「いい構え」とみなしています。建築はもちろん土地の上に建ちますが、同時に都市の中、社会の中、時代の中にも建ちます。そして、見えないものですが、法的な制限、あるいは京都という場所の景観に対してなど、様々なものに対するの応答があります。そういった様々なファクターに対して、十個の問いに対して十通りで答えるよりも、十個に対して一通りで答えればとてもエレガントですよ。

松本 — みかん山の石積みは我々にとっては憧れです。内

部と外部がないので人間が使えるし、隙間に蛇とか虫が住めるという全く違う位相でみんなが使っている状態があらわれていると思います。コラムでは我々の建築が「石積みなのだ」という語り口で書いていますが、実際未だに石積みにはなれていないです。でも憧れや理想としてみかん山の石積みがあり、そのような何か違う捉え方でいつも挑戦していきたいと強く思っています。究極的にいうと、人間のためだけの建築ではないということはすごく面白いのではないかといつも思っています。

## 誤用

— 先ほども話題に上がった、『house T / salon T』を掲載した号の新建築のコラムに、「建築専門性の開放」というフレーズが挙げられていました。そのコラムで材の誤用・汎用を住み手が行うということを書かれており、このような誤用・汎用を建築と住み手をつなげる手法として使われているような印象を受けました。そこにはメッセージ性のようなものはあるのでしょうか。

木村 — 人間を超えたところにある論理でできたものを人間が使っていく中で、どうやってその使い方を設定するのか、ということが重要だと考えています。使い方の方向性を指し示すことがプランニングであるわけですが、設計段



木村さんが dot architects 設計・施工の『UNDER THE BRIDGE (2017)』で DJ としてプレイしているときの写真。  
音楽のミキシングは建築設計の多義性と通底しているとおっしゃっていました。

階でその使い方を共有できるのは、あくまで一世代 30 年程度にすぎません。実際に使うのは施主ですし、もしその施主がその建物を手放したとしても、次には他の誰かが使っていくと思います。そこに設計者である我々が介入することはなく、さらには僕らの言葉などがないなかで、建物が使い続けられていくのだとすれば、使い方についてのある程度の解説をしておかなければいけないのかなと思います。素材や誤用などは、その解説のうちの 1 つと捉えています。

— 木村松本さんの作品は、ディテールや、その使われ方まで考えられているものが多いと思うのですが、そこに關してどのようなこだわりがあるのでしょうか。

木村 — 建築の中でもディテールは大きな興味の対象になっています。私はある審美性に基づいた言葉、例えば「薄いものは美しい」のようなものを鵜呑みにしたくなくて、むしろ自分でその審美性をしっかり定義したいのです。ディテール自体にも自分なりの原理的なものを突き詰める、あるいはその原点まで遡り、そこからものづくりを始めたいのです。ディテールの存在意義は、建築において何らかの問題を解決する方法となることだと考えています。よりシンプルで一般の人でも理解しやすい解き方など様々な問題解決の方法があるなかの 1 つとして、誤用が挙げられるのではないかと思います。

僕は昔 DJ をしていたことがあるのですが、これが材の誤

用のバックグラウンドになっているのかもしれませんが。DJ は、ある共通の文脈を重ねて行くように BPM (テンポ) が近い他のジャンルの曲をつなぎ合わせていくのですが、そのぐちゃぐちゃで読み替えが自由な感じがとても面白いと感じていました。今僕がディテールに竹を使ったりすることは、DJ と同じなのではないかなと思っています。ビニールハウスで使う直径 25mm とか 30mm の金具であれば、それを同じ直径の竹に置き換えても良いのです。その瞬間、竹は天然素材ではなくて、植物繊維でできたパイプ材という見方になる。すると竹について僕らが思っている、いわゆる「伝統的」、「和風」といった属性が消える。パイプ材を直径という数字だけで捉えることによって、見方のずれから、そこに違う材が登場する理由が作れるのです。

こういったことを考えるにあたって、仲の良い友達と、tumblr に「工夫」というサイトを作り、みんなの日常で発見したものを載せています。(https://mkkt.tumblr.com/)

ものの見方、考え方のずれや横滑りなどといったものをこうして蓄積していています。

松本 — 誤用するという事は結局、人を信用しているということだと思います。その感じが態度にあらわれていることで、使う人もリラックスして過ごしてくれる。それを建築で示していきたいというところに、ディテールが役割を果たすといいなと考えています。



木村さんと友人達で運営する「工夫」：日常に溢れる様々な自分たちも含めた「誰かの誤読」のアーカイブとなっている。(https://mkkt.tumblr.com/)



疎水性のあるまな板がパッキン材の代わりに。



はたけ・あぜ道の間のフェンス。ビニールハウス資材の金属管を支える竹。工業製品と天然素材が「管」という共通項で使われている。交差部には保護の軍手。



育てられるパイプ材、竹。



年に一度開かれる清水坂の陶器市。竹とビニールハウス結束部材で作られるプレたフレームが和風建築の中に重ね合わされる。



竹とビニールハウス部材を使った習作。



2×4材の端材。3個同時に蓋を密閉させる。また、2×6材を用いるとどん兵衛の直径144ミリと近似し1本で蓋ができる。



民家の木製格子。朽ちて無くなった部材を同径の竹で補う。部材寸法の共通性が異素材をブリッジする。

## リノベーションのような設計

— 『Mの平屋』をはじめとする京都のリノベーション作品など、木村松本事務所の作品からは建築のこれまでの時間の流れによる変化の蓄積、例えば間取りの更新、増改築など、これらを汲み取り現代における「構え」を再定義していくことに興味を持っていらっしゃると感じました。まず、『Mの平屋』はどのようなプロジェクトだったのでしょうか。

木村 — 『Mの平屋』はクライアントがいないプロジェクトでした。京都で町家の改修販売をしている八清(ハチセ)という会社が町家を買取り、私たちをはじめとする建築家が設計を行い売りに出す、という方法を取っています。その建物は、もともとの連棟の平屋の一番端が無理な増築によって二階建てになっていました。平屋に無理やり柱を立て、真上に二階を増築していたのです。すごいところに柱が建っていて、壁際にも柱が立っているし、不思議な空間になっていました。立地は下賀茂と悪くないのですが、規模が小さかったのでどのような売り方をするべきか考えていました。

2LDKから3LDKぐらいのものを作り、集合住宅の値段と同程度の、少し小綺麗にまとめたものを買ったとしても大して面白くないだろうなと思い、そこで僕たちは機能を整理し直しました。1階をいわゆる1LDKに集約させ、無機能となった2階部分は洗濯機のみが置かれ、光が大きく差し込む「ベランダ」となりました。その結果、形式として平屋化させたこの建築を『Mの平屋』と名付けました。

松本 — あの平屋のように、規模としてはそれほど大きくなく、増改築を繰り返した建物は京都に多く、一部は再建築不可なものもあります。そのような建物に対応できる解法みたいなものをこれまで探してきた経緯もありました。加えて、京都で家族形態が核家族で、ちょっとおもしろい職業をしていて、こういった建物が欲しい人もいるだろう、と架空のクライアント像を想定していたので、特殊だ

けど絶対売れると思っていたし、ほとんど確信どおりの人が入ってくれたなと思います。

— このようなかで、木村さんと松本さんはどの程度のタイムスパンを意識していらっしゃるのでしょうか。

木村 — 家一軒30年と言われていますけど、40年も60年も、実はそこまで大きな違いはないと思います。米澤さんの推薦文で用いられた、30年を1世代と考えると100年で3交代わりできることになります。仮に1代が住んだあと売り飛ばしてもいいし、そのまま下の代に受け継いでもいい。そう考えていくと、年数が長ければ長いほど、試行を繰り返す回数を増やすことができます。

クライアントがライフスタイルを固定してしまうのではなくて、住みながら毎回絶えずトライアルアンドエラーを繰り返す動的な状況を生み出せられるような環境であるといいと思います。

もう一点、時間に関する話があります。米澤さんは我々の作品を見て、木村松本の作品は新築もリノベーションですよ、とおっしゃっていました。我々の設計は、躯体の設計とプラン、あるいは生活の設計が噛み合いすぎないようにしています。まず徹底的に軸組のスタディをして、その骨組みをもとにプランの設計を考えていく。新築というのはその両者の過程が連続していることであれば、リノベーションというのは例えば30年前に建てられた建築の既存の骨組みのなかのプランを設計することですね。30年越しにプランを設計することと半月や1ヶ月後にプランを設計することの違いは、躯体の設計とプランの設計とのプランクの長さの違いに過ぎないからです。その性質がある種リノベーションという行為とが重なり合うような感じがしますよね。



木村松本建築設計事務所のスタディ模型群。繊細かつ力強い骨組みは繰り返しのスタディの結晶である。

## スタディ—抽象概念としての模型

— 木村松本さんの作品は、人のふるまいのような微視的なこだわりがとても強いと感じています。そこで、実際のスタディの話をお聞きしたいです。抽象概念から具象に移行する手続きは難しいと思うのですが、100分の1、50分の1のスケールの模型の中に、いかに具体性を見出しているのでしょうか。

松本 — 住宅レベルのスケールの場合、大抵は100分の1の軸組のモデルのスタディから始めるのですが、まずこの段階で構え方といった大枠の部分を、どの程度掴めるかを検討します。どのようなフレーム、どのようなストラクチャーになっていくのかといったことに並行して、ディテールが話し合われていることが多いです。このような検討を経て、スケールが50分の1、30分の1と大きくなっていきますが、現実的な部分を押さえに行ったりすることに用いる程度で、ほとんど最初の100分の1のスケールと実際のスケールで話をしています。これが私達の特徴のような気がします。

木村 — 構造を見るときは100分の1模型を使い、ディテールがどうなっているか、どのような軸組みの組み方をするか、軸組において何mの柱に何mの梁が取り付けくか、そしてその取り合いや納まりを考えています。

松本 — おそらくその時点で、どのようなサッシが取り付けくか、どのような外壁になるのかなどといったことも並行して決まっていく建築の原型のような長い時間をかけてスタディしていきます。

— 先ほどの、ストラクチャーを与えてそれをどう使いこなすかを考える、という設計スタイルでは、どのようにスタディしているのでしょうか。

松本 — リノベーション的な考え方になるのですが、ストラクチャーはもうあって、それをどう使うのか、というようなスタディをしています。なかなかうまくいかないような時は、そのストラクチャーのスペンを微妙に動かしながら、最終的にこれだというものに着地します。この場合も、実寸大の物質性なども手に取りつつ、大抵は100分の1の模型を使ってでき上がります。

— 100分の1の模型で実際にできる形を想像するのが難しいのですが、イメージのコツのようなものはありますか。

松本 — なんとなくでもいいから作り方を知っていることが、強みとして効いてくるように思います。建物じゃなくても小さい構造物を作ったり、屋台を一個作ったりとかでも良いのですが、物と物がどう組み合わせるかなどを知っていることは、すごく大事です。

— 構えということについて、外に対しての見え方や、内部空間の広がりなどが重要だと思うのですが、立面や断面

のスタディについてはいかがでしょうか。

木村 — 断面のスタディは本当に念入りにやります。立面に関しては、内側からどうふさぐかと、外側からどうふさぐかの違いでしかないと考えています。そういう意味では、ファサードとかエレベーションという考え方が、展開図との考え方とそれほど変わりはないですね。

## 二人で設計をするということ

— お二人の設計の流れには、そこに考え方の違いや共通点などがどのように絡んでくるのでしょうか。

松本 — 基本的には私達二人、あるいは他のスタッフも一緒に、という感じで進めています。どちらか一人だけが決めることはないので、当然すごく喧嘩もしますが、二人の方向性が大きくずれてはいないという認識はあります。

木村 — やはり基本的には違った設計観を持っているのだと思います。スタッフが増えたことも、考え方の違う人が集まるという意味で大きな影響を受けています。

松本 — 考え方に関しては、学生時代、私達は大阪芸術大学で根岸一之先生のもとで勉強していました。彼は建築家でありながらアートを愛好する人で、そういった姿勢に大きく影響を受けています。ものづくりや建築の話だけではなく、根本的にもものを考えることに対して共通の体験は多いと思います。だから、生き立ちや経験の違いというものはありますが、広いジャンルにおける姿勢や物事の良し悪しの判断に関して信用しているものは同じだと思います。

また、現代美術のものの見方にも影響を受けていると思います。一つの素材といっても、その素材感の良し悪しではなく、その部位のようなものを見ながら違うものと接続していけるかという考え方は、建築にもアートにも共通することで、私達に通底することです。いかに世界を違うふうに見られるかということを楽しんでやっています。



『house A / shop B』のカフェ・カウンター（上）と隠れ家のような店舗の奥（下）大きな骨組みが大小様々な空間を包み込み、多様な振る舞いを誘発する大らかさが特徴的。（写真：大竹央祐）





house A / shop B (ba hutte) (写真：大竹央祐)

## 設計後のストーリー

— 意味としても、行為としても、使う人に余白を与える作品が多いですが、ある程度建築家側の想定や判断があり、それがちりばめられていると思います。それぞれの人生において多種多様な住経験があるなかで、良い意味で設計者の期待を大きく裏切った建築の使い方をお施主さんがされていたり、住みこなしに驚かされたことはありますか。

木村 — 『house S / shop B』(ba hutte) では窓の上の梁のところに文庫本が置かれているのを見て驚きました。

松本 — あれは私たちも想定していなかった使い方でした。ちょうど、ぴったり文庫本が収まっていました。あの横梁は、構造に効いているというよりは、アルミサッシの受け材なので、本が置かれることによって構造部材ではないように見えました。使い方としてもよく理解していらっしやるという感じの使い方でしたね。ぴったりのサイズ感をクライアント自身が発見したりしますね。

木村 — 舞鶴で設計した『house M』という作品でも、建ってからしばらくして伺ったときに、横側の半屋外のがらんとした空間にコーヒーマーカーが置いてあり、もともとキッチンに置いていたはずなのにいつの間に出てきていたことに気づき、僕は面白いと感じました。なぜここに置かれているのかと聞くと、お施主さんは外に出てからコーヒーを淹れて飲むようです。そこでコーヒーを飲むという行為まではあり得るなど思っていましたし、洗濯物を干したりするのだらうなどと想定していたのですが、コーヒーを淹れる行為ごとそこに持つてくることについては少しびっくりしました。

松本 — 『house A / shop B』(ボルツハードウェアストア) は手前が金物屋さんですが、お店の物量があそこまで増えていくとは思っていませんでした。使い方はそのままでも、量が当初に比べてすごく増えています。前のお店の物量も多かったですが、さらに増えているなかで、建築が絶妙なバランスを保ちながらまだ耐えています。クライアントさんのレイアウトももちろんですが、下の方が埋まっても、上が空いていたらまだ余力があるなど感じさせられますし、行く度にそこに圧倒されます。



house A / shop B (ba hutte) 内観



house S / shop B (ba hutte) 梁部分は本棚として使われている

木村 — オープン当時の写真と最近の写真とを見比べたら、大きく違って、今は洞窟のようになっています。あの雰囲気を見て、もともと北大路にあったかつてのポルツハードウェアストアを思い起こしました。当時はすごく小さく、ものに囲まれていて、洞窟のような空間でした。その当時の様子を知っている人は、現在の新しい店に来て同じ場所だと感じてくださっているようです。それは建築ではなくて、施工者が作っている空間のクオリティのおかげであると思います。

— 大学の授業で、人は今までの住経験からその人独自の「住居観」がつくられていると教わりました。その住居観の違いにより生じる裏切った使われ方が、これらの話につながると感じました。

木村 — なるほど、住居観。面白いですね。

松本 — クライアントさんと打ち合わせをしていて、何か通じないところがあるなと思えば、結局住居観の違いによるものだったりします。人によってすごく違いますよね。お互いをよく知るということは非常に大事であるといいますが、心地良さなどといったものはその人の住居観を

知らないと思えないので、体感できるようにしたり、一緒に見に行ったりして感覚を共有するようにしています。

— 住居観が違っていても共有できる概念などはあると思われませんか。

木村 — 基本的にうちの事務所に設計を依頼してくださる方々は僕たちが最適だと思ったことに共感してくれていると思います。僕たちは専用住宅も設計していますが、住居兼店舗の方が数多く手がけているので、僕たちが設計した建築空間を体験してから来たという人も多いです。例えば『house A / shop B』を見て、自由を感じたのでお願いに来たという人もいました。結局僕らが、環境的にも精神的にも快適で、自由になれる建築空間を作り、それがクライアントだけではなくその向こうにいる見ず知らずの人にまで届いたというときに、僕たちはその人達と共有の状態に至ったということなのではないかと思っています。



house A / shop B 店舗部分から入口へ (写真：大竹央祐)

## 木村松本から見た京都

— 京都らしさということをどのように考えていらっしゃるんですか。京都で事務所を構え、建築の設計をしている木村さんと松本さんにぜひ伺ってみたいなと思いました。

木村 — 京都らしさというのは聞かれることはありますね。建築の質はどこで建築をやっているかで決まると考えています。日頃僕らは京都で仕事をやっていて、京都という街の環境の中で考えているため設計にそれが反映されています。例えば大正時代の築100年ほどの町家を扱うことがあります。探していくと築100年以上の古い町家の多くが都市型の住居として残っています。このような古い町家を都市の資産、ストックとみなし、現代においても活用していくことを考えていくことはすごく京都市的だと思います。大阪の長屋もそうですが、古い町家が今でも残されて活用されていることを間近で見ているので、質の良いものさえつくればそれが100年後も使われていくことができることを私たち京都の建築家は認識していると思います。そういうことを知っている建築家は、形としての京都らしさを受け継いでいるというよりは、地域性を反映した考え方を持っています。仮に京都以外の地で設計することになったとしても、自分たちの地域で養われた考え方が良い建築をつくるときの力強い論拠になるとと思います。

— 京都は将来どのような都市として変化を遂げていくのでしょうか。そして、木村さんと松本さんは建築家として将来の京都のまちにどのような貢献がしたいとお考えでしょうか。

松本 — 乾久美子さんなどが進められている京都市立芸術大学について雑誌やお話を通して見ていて、中層建築は京都ではあまり考えられたことがないものだなと思いました。町家や高層ビルとは異なり、3階から7階ほどの規模の建築についてはあまり深い議論がなされてきていない、またはしにくい状況であり、このプロジェクトが実際の景

観を変えていくことはこれからの京都のまちづくりに大きく影響していただろうと思っています。同時に大きな資本的な力の流れもあり、このような背景では私たちができることを考えていくことは非常に難しいと思います。形やその大きさ問わず京都に貢献できることを考えるのはすごく難しいですね。

木村 — これまでのような建築と街の使われ方をされていないために形骸化し、京都らしさを失ってきていることに危機感を覚えています。京都に来て面白いと思ったのは、例えば準工業地域において住宅と軽工業が混ざり合っているように、街としての統一感がなく、街全体に軽工業がまばらに分布している状態です。そのような所では人の営みやものづくりの様子も見られて、町全体の賑わいや人の活気が感じられます。今では、例えば町家に職人がいなくなって、代わりに民泊などが入り、そこに誰がいるのかがわからなくなっています。それはフォルムとしての町家であって、使われ方としての町家では決してないと思います。

このように、これまでの混在していた街の多様な魅力が単一化してしまうかもしれない状況を避けたいです。そして設計をするときに、街、または京都の面白さを十分に心得て木村松本として街に還元していきたいと考えてるようにしています。