家具 - そこに座るものがあること

インテリアプランナー　家具デザイナー / 株式会社　藤江和子アトリエ

藤江和子　インタビュー

Kazuko FUJIE / Interior planner

Traverse22 で 9 回目を迎えるリレーインタビュー企画。
前回のインタビュイーである構造家の満田衛資氏から藤江和子氏へたすきを繋いだ。
家具デザイナーである藤江氏はこれまで数々の建築家と協働して、公共建築の家具や内装を設計されてきた。密になることを良しとされない現在、公共建築における家具の利用が制限されて人と家具あるいは建築の関係性が見直されるタイミングにあるだろう。インタビューを通して、「建築に内包された家具とその利用者、そしてそれらを取り巻く社会」の関係性について藤江氏の考えを探ろうと試みた。以下、満田氏からの推薦文である。

「建築家と協働して家具を設計した経験のあるインテリアデザイナー、を紹介してほしいという依頼に対し、私が真っ先に思い浮かべたのが藤江和子さんでした。私が構造担当した多摩美術大学付属図書館の家具デザインを藤江さんが担当されていて大いに感銘を受けたのが一番の理由です。多摩美術大学付属図書館はコンクリート打ち放しのカーブしたアーチが連続する、ある意味で建築がすごく強い空間です。しかも 1 階床が緩やかに傾いていて、家具デザインを行うにはとても難しい空間であったにも関わらず、家具が負けてしまっていることもなく見事に溶け込んでいました。家具が主張しすぎることもなく、人間を優しく受け止めるようにしっかりと存在していました。当時の私は、家具はそれ自身がいかにカッコよくデザインされているか、みたいな視点しか持ち合わせておらず、そういう意味では、建築に溶け合った家具デザインを感じた最初の体験だったように思います。」

満田衛資氏（構造家）

聞き手＝奥山幸歩、周戸南々香、北垣直輝、原健登
2021.10.6　藤江和子アトリエにて

家具デザイナーになるまで

――まず家具デザイナーを目指されたきっかけをお教えください。

私の場合は、最初から家具デザインをやりたいという理由で大学へ行ったわけではありませんでした。私は普通の勉強はあまり好きではなかったけれど、絵を描いたりだとか、そういう分野は好きだったので、その方面にいきたくて美術系の大学に入ろうと決めました。そして学科を決める際に、将来の生活のことなどを考えると絵描きになるほどの力は無かったので、デザインの分野を専攻することにしました。ただ当時は、1960年代中頃というとまだ大阪万博が開催される前ですから、世の中の機運が今とは全く違いますよね。デザインという言葉がもつ意味も今とは少し違いました。当時はデザインというと、専ら今でいうグラフィックデザインと同じような意味合いを指す言葉として使われていて、デザイナーといってもグラフィックデザイナーやファッションデザイナーといったものしか、あまり文化として浸透していませんでした。その当時は家具デザインという分野がまだ一般的ではなかったので、家具デザイナーという言葉事体もほとんど耳にしない時代でした。

――大学で家具デザインを学ばれたのはなぜでしょうか。

私が入学したデザイン科というのは科のなかでもいろいろ分かれているんですよね。今述べたようなグラフィックデザインをするところと、工芸品のようなプロダクトをデザインするところと、あとは舞台装置や空間をデザインするところ。そのなかで、私はグラフィックデザインのような平面的なデザインよりも、立体的なものをデザインする方が面白いと思ったんです。そしてそのとき私の兄がちょうど建築設計の分野にいたので、兄からそういうインテリア関連の分野があるというようなことも聞いていました。そういった影響もあって、造形物のデザインが学べる武蔵野美術短期大学の工芸デザイン専攻に進みました。

――大学を卒業後、宮脇檀建築研究室で勤務されていますが、なぜ家具設計の道ではなく建築設計事務所で働くことを決断されたのでしょうか。

私の時代は、まだ女性に対する就職の選択肢というのは多くありませんでした。そのようなときにたまたま私の兄が、建築家の宮脇檀さんが事務所で人を探しているというのを聞いており、その情報を教えてくれました。その当時事務所には建築のスタッフは何人もいましたが、インテリア分野の人を少し探しているということで、タイミング良くそれで就職することができました。建築の設計事務所ですから、家具メーカーとは違い、住宅や商業建築の設計は建築セクションにいるスタッフが担当し、その中で私はインテリアの仕上げや作り付け家具といった、造作家具の設計や市販家具のセレクト、コーディネートを行っていました。

――そうして宮脇檀建築研究室で働かれるなかで、家具デザイナーとして独立されるきっかけのようなものはあったのでしょうか。

宮脇さんのところにいたのは３年あまりだったと思います。ものすごい密度でいろいろなことを経験しました。ただ宮脇さんの事務所はやはり設計事務所ですので、設計が主な業務になっていました。そうすると、実際にものをつくるというリアルな体験ができず、ものづくりの現場の知識がなかったんです。それはあまり良くないなと思っていた時、あるきっかけで知り合った遠藤精一さんが設立されたエンドウプランニングで家具のデザインを手伝うことになりました。そのなかで建築家の仕事を実際に手伝うことも多く、そこでは設計して施工までするという、リアルな体験をさせてもらいました。

――そちらの方が藤江さんの考えにあっていたということでしょうか。

そうですね。やはりものをどうやってつくるかを考えるときに、もの自体の材料のリアルさや、加工の具合などは、製作の現場と繋がっていないと分からない。デザインというのは形だけではないですから。そのことをどれくらい分かっているかというのは非常に大事だと思います。そうしてエンドウプランニングで働きながら、いろいろな建築家と関わる機会も増えてきまして、そのうちに独立し事務所を構えました。

建築家からの刺激

――家具デザイナーとして活動されるなかで影響を受けた出来事はありましたか。

エンドウプランニングから独立する時に、事務所を置く場所が見つからず、候補を探していました。その時、ちょうど元倉眞琴さんも槇文彦さんの事務所から独立するということで、一緒にどこか場所を探そうということになりました。そしてこれもたまたま、山本理顕さんが事務所を引っ越さなければいけないというタイミングと重なって、それじゃあみんなで一緒に引っ越そうという話になりました。それで結果的に、スタッフをかかえた山本さん、元倉さん、私、宗形さんというカメラのデザイナーの４人で中目黒の一室にオフィスを構えることになりました。1部屋に数人。その部屋の中で、山本さんも、元倉さんも、私も、みんな製図板1枚ずつ。要するにシェアオフィスですよね。

――そこまで人間関係が近い距離で働けるなんて刺激が強そうですね。

確かに距離は非常に近かったですね。ただ４人で同じ仕事をするわけではなかったんです。同じ部屋でそれぞれ別々の仕事をしているんだけど、そのなかで時々協力しあうという感じでした。まあ半分以上遊んでいた気がするけど(笑)。でも、そのなかで彼らといろいろな会話をすると、建築家の考えが伝わってくるし、私が苦労している時には、こうしたほうがいいよという助言がもらえます。1部屋の少し大きなスペースを分けてそれぞれ仕事をしていたのですが、やはり空間が一つということが非常に大きかったですね。皆さん仕事で、電話連絡や打ち合わせ等のやり取りをたくさんするじゃないですか。その内容が全部聞こえてくるわけですよ。高さ 1800 mm の本棚で間仕切りをしているだけだから、全て聞こえてきます。元倉さんはどのように打ち合わせしているかとか、山本さんが設計中に何を悩んでいるかとか。そういう環境下でしたので非常に建築のことを勉強できました。

――建築家が考えておられることを肌で感じることのできる環境で家具デザインができる。確かにそれは特別な環境だと思います。そのようなシェアオフィスの日々から藤江さんの家具デザイン論のようなものが培われたのですね。

様々な建築家と出会って、一緒に仕事をしてきたというのはいい方向に働いてるのかなと思っています。建築というのはその時代の世の中の動きを、時にはリアルタイムに、時には少し遅れて、時には先立って読み取ることで形になると思っています。ですので、優秀な建築家の方々は時代の流れを敏感に読み取って設計しておられるから、そのような方々とのお話の中から頂いた刺激は大きかったです。

――藤江さんの思考も、家具デザイナーというより、そういった建築家の方々に影響を受けているのでしょうか。

私は建築と家具の境界をあまり意識していないので、そこに違いがあるのかどうかは分かりません。家具デザインといっても、全て建築と共に考えてデザインしますから。つまり、建築の世界から生まれる考えのなかで必要とされるデザイン、というのが私にとっての家具デザインなのです。この考え方は、宮脇檀建築研究室にいる時からずっと変わりません。建築の設計図があって、設計構想というのがあって、そのなかで私は何をすべきかという考えが私のスタートになっています。

建築と家具、人と家具
～インターフェイスについて～

――藤江さんは、家具について人と建築を繋ぐ「インターフェイス」という言葉を用いて表現されています。一方で、建築学を専攻する我々は大学の設計課題に取り組む際に、建築と人を直接繋げて考えてしまっているため、家具について言及する機会がないまま、学部の４年間を過ごしてきたように思います。ここからは建築と家具、人と家具の関係性についてあらためて考えていきたいと思います。

――あらためて、インターフェイスについての考えをお聞きしてもよろしいでしょうか。

私は建築という世界をベースにして家具を考えています。家具をデザインするときに、なんのためにデザインすれば

良いのか、と自問自答します。例えば、どういうものをデザインすれば人に喜ばれるのか、あるいは社会に役立つのだろうかと考えます。そのような関係性を少しでも明確にするための材料としてインターフェイスという言葉を用いています。

――いつ頃からインターフェイスという言葉を使われていらっしゃるのですか。

かなり前からこのようなことは考えていたけれども、初めて言葉として使ったのは 1997 年のギャラリー・間[1]での展覧会の時かな。展示会の 1 年ほど前にオファーが来て、予算内でどのような内容にするかを考える時に、それまでのことを振り返りながらこの先どうあるべきかを考えたのがきっかけです。その時に、私の仕事はどういうものなんだろうと考え直しました。あの頃の建築雑誌に載っている写真には人があまり写っておらず、それに対して私はおかしな事だと思っていました。何のために家具をデザインしているのかというと、ここに人が来て座ってくれたり、寝転がってくれたりと、人に利用してもらっているのを想像してつくっています。ギャラリー・間の時に私自身も、人が実際に利用している風景をつくるために必要な家具をデザインすることが自分の仕事だとあらためて考えました。それ以前も、意識せずに考えていたのかもしれませんが。

――そこからインターフェイスという言葉を用いて自らの姿勢を作品に表現されるようになったのですね。

公共スペースで使う家具をデザインすることが多いので、その家具が皆さんから評判が良いか悪いかはあまり重要視していません。椅子が柔らかいから良いということではなく、あそこに行ってあの家具があったね、あの建築の空間は素敵だったね、とか何かその時の出来事が人の記憶に残ることが重要だと思います。家具を利用してもらうことで、喜びだったり、驚きだったりと、何かその空間が人の感覚や記憶に刺激的なものとして残ればと思っています。

――家具は、空間からの刺激を促しているのですね。

そうですね。例えば、福岡大学に『モルフェシリーズ』という作品を置いているのですが、そこの上部は吹き抜け空間となっており、それに腰掛けて顔をあげることで、たまたま上階にいる人と目があったり、吹き抜け空間を囲む廊下を歩いている友達を見かけたり、建築の魅力的なところが見えたりすることがあります。そういったことを促すことができる家具をつくっています。だから家具をデザインするのは、建築が出来上がってからでも良いですし、建築の設計図を読み取りながら設計することもできます。このモルフェシリーズは建築の施工段階でデザインしたものです。いずれにせよ、家具は建築よりも肌に近いので、形状や素材、スケール感を用いて、建築と人をインターフェイスさせています。

――そのなかでも素材に対するこだわりが強いようにも感じるのですが。

素材に対するこだわりがそんなに強くあるわけではありませんが、その建築が建つ土地との関係で、地場産の木材や竹を使うことをテーマとして考えることはあります。伊東豊雄さんと協働したメキシコのバロックミュージアム・プエブラでは、大きなベンチにテキスタイルを使いたくて、手織りや色染めなどは地元の女性に伝わる伝統的な手仕事の技術を用いてつくりました。

――なるほど。建築による空間を引き立てたり、人間の振る舞いを引き起こしたりと、作品によって重要視する対象は異なるのですか。

福岡大学 60 周年記念館 モルフェシリーズ MOMENT- η
（Photo Credit：浅川敏）

茅野市民館　内観　(Photo Credit：浅川敏)

桐蔭学園メモリアルアカデミウム　内観　(Photo Credit：浅川敏)

どちらかを重視するっていうことはなく、必ず両方考えますね。例えば、古谷誠章さんとの協働作品である茅野市民館は、建築空間の高さはあるが幅が狭くて長く、斜路という非常に厳しい条件で、独特な建築でした。この市民館は駅舎と直結しており、通勤通学時には皆近道して利用するこの細長い斜路の空間を図書分館として成立させるための提案を行いました。図書館の利用者でない方も普通に利用できるようにしつつ、ある程度図書館としての居心地をどうやってつくるかが課題でした。両サイドガラスなので外の風景がよく見え、利用者は場所の特質を感じることができます。なので、視界が本棚で邪魔されず、外の様子や近所の人、友人が見えるように背板を塞がず、視線が通るような5mmの鉄板で本棚をデザインしました。

――桐蔭学園メモリアルアカデミウムの作品もかなり特徴的で、私たち建築学生から見ると圧倒されます。

かなり建築的ですね。作品集の中では家具的な機能をもった壁という表現をしており、私自身あまり家具と建築の境目がないと思っています。これは、栗生明さんと基本設計の段階から、一緒にやりましょう、というような感じで始まりましたね。シースルーのガラスの箱の中に階段があり、階段の下には大学の事務室などが、上階にはレストランをつくるとのことでそれらをどのように設えていくかが課題でした。どちらにしても階段の手すりやいろいろな物が出てくるので、空調、照明、情報機器などの設備類も全て、この巨大な家具に入れてみてはどうかと提案して、このようなデザインになりました。

――そういう点では建築らしい気がしますね。

そうですね。その分、設計施工はとても大変でした。これも、人の視線が抜ける、誘うための角度や高さで縦横のスリットの位置を慎重に決めたのです。壁を削ることで下にいる人が見えたり、神社の鳥居が見えたりするといいでしょ。ただ大きな壁があるということではなく、一つひとつの細かい操作によって、建築や外の風景へ視線を誘導したり、人と人とが目線で繋がったりできるのです。

――普通に歩いているだけでそのような体験ができるということですね。

そうです。普段の生活のなかで、体験できる、誘われるという意味で、最近では「インフルエンス」するというように考えるようになりました。例えば、槇文彦さん設計の島根県立古代出雲歴史博物館では、受付のカウンターを出雲の空気が封印されているような家具にしたくてね。出雲の神秘的な場所に家具をデザインするにあたって「気」の漂いを表現しました。これ以降の作品は、割とインフルエンスということも考えて制作していました。

――なるほど、建築と人だけでなく、空気や気も積極的に反映させること、それがインフルエンスなんですね。

プロダクトとしての家具

――家具というジャンルのなかには、量産が可能なプロダクトとしての家具もあります。そういったものを製作されることはあるのでしょうか。

いわゆる特定の建築空間を離れた家具ということなら、最近製作した『Synapse clover』というスツールがそれに当たると思います。つまりこれは建築プロジェクト前提でデザインしたものではない製品です。こういった試みは自分のなかでは初めてでした。

――プロダクトとしては初めてなのですね。どうして最近こういうものをつくろうとお考えになったのですか。

そうですね。まず、特定の建築空間との関係だけで家具を考えていると、少し広がりが限られてきますよね。その関係性から少し離れて、新しい家具のあり方があるのではな

Synapse clover　(Photo Credit：オカムラ)
左図：屋外に設置している様子
上左：横からアングル
上右：下からアングル

いかと思ったのが理由として一つあります。昔からどうしてプロダクトとしての家具デザインをやらないのかと言われてはいましたが、なかなかその余裕がなかったり、依頼がなかったりという背景がありました。そのなかでも、今の時代の流れに合わせて、小径木とか間伐材をどう使っていくかというテーマを考えたかったというのがもう一つの理由です。そのような流れで、今回この Synapse clover を製作しました。

——屋内と屋外どちらで使うかというのは使い手が選べるのですか。

このスツールははじめから屋外にも置けることを想定して製作しました。そもそも、私は屋内でも屋外でも切れ目なく同じように生活したい、同じ家具を使いたいという願望があるんです。だから、インテリアとエクステリアの違いがよく話題に上りますが、そこに違いはないと思っています。しかしながら、外で使いたいなと思う家具がなかなかないんです。だから自分でつくることにしたんです。これは三点支持ですからすごく安定していて、なおかつ少し重さがある。だからちょっとした風くらいでは飛んでいかない。屋外でも使えるとなると、そうしたことも考える必要があります。

建築家との協働
～家具制作を取り巻くもの～

——ここからは建築家と家具という関係性に着目していきたいと思います。藤江さんは様々な建築家と協働されていることが多いように見受けられますが、そのなかでも伊東豊雄さんとの協働作品である多摩美術大学の図書館は印象的だと感じました。前回のリレーインタビューに登壇していただいた満田さんともこの時に出会われたとお伺いしています。このような建築家との関係性のなかで作品が生まれていくプロセスについていくつか質問していきたいと思います。

——作品集では、例えば建築の基本設計や工事中など様々な段階からプロジェクトに参加されているというお話が書かれていましたが、制作に携わるタイミングによって家具デザインの構想に違いはあるのでしょうか。

違うと思いますね。コンペを一緒に行うときと、基本設計や実施設計の段階、もうすぐ建物が出来上がる竣工前では、それぞれ考え方が大きく違います。例えば、よくご存知の岐阜のメディアコスモスは、コンペのときから一緒にやっています。そうすると共有できることも幅広く深く、目指すところにずれが生じません。

——藤江さんの側から建築に働きかけることはあるのでしょうか。

同列にいるわけではないけれども、意見は申し上げますね。使う側の感覚というのに近いのだと思います。建築の方はもっと広く大きな視点で、大きなところまで意識を持っているとは思いますけれども。つまり、全部総括的にものを考えると思います。テキスタイルの人はテキスタイルのことを考えていますけれど、彼らも建築家の大きな範囲のなかで動いているという意識をもっていると思うのです。そのような意味では、私たちは他のデザイナーとは併走するというか、そうするとはいっても一つの中にいるから、目指すものは同じところになるということになりますね。

みんなの森　ぎふメディアコスモス　内観　(Photo Credit：浅川敏)

――具体的に、多摩美術大学の図書館についてお伺いします。建築家である伊東豊雄さんとどのように協働し空間を構成されたのでしょうか。

伊東さんのことは昔からよく知っていたのだけど、仕事をするのは多摩美術大学図書館が初めてでしたね。この作品は、とにかく時間がありませんでした。最初にお話をいただいた時点で、既に建築が着工していたのです。そのようなスケジュールのなかでも良い空間をつくることができたのは、建築がもっている特徴が明確だったから、それと伊東さんと私の考えに共通する部分があったからだろうと思いますね。伊東さんは当時多摩美術大学で客員教授をされていたのだけれど、たまたま私も客員で同時期に同じように学生に接していました。体験的に、また経験的に、学生や周辺環境への視点が似ていたのだと思います。

――時間がなく言葉で綿密に意思疎通を取ることが難しい状況のなかでも、お二人の共通の観点があって建築と家具の向かう方向が一つになったのですね。

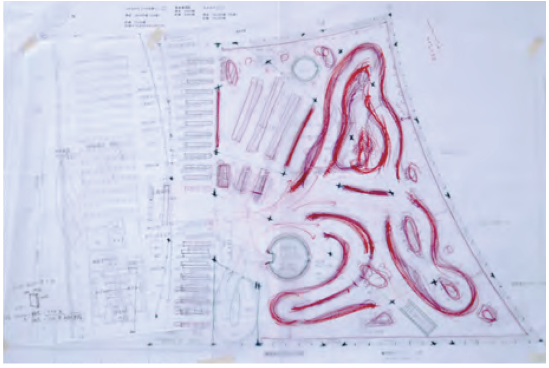
そうですね。伊東さんからは図面を渡され、家具を見てほしいと一言あっただけでした。最初にいただいた図面がこれ（次項上図）です。先程も言いましたが、この時もう着工していたのですよ。

――家具のレイアウトが入っていますね。

そう、これで一応図書館として成り立ちますよ、という家具の配置計画が書かれていました。このとき想定されていた本棚は、７段か８段くらいの背の高いものでしたね。まず建築の簡単な模型を制作して空間の理解をするのですが、私の目にはこの図書館が森のように映りました。そうなると、本棚は考え直す必要があります。このように直線的に本棚が並んでいると、森を歩くようには移動できないからですね。また、せっかく建築がガラスで周りの風景が見えるよう計画されているのに、背の高い本棚で視線が遮られてしまうのは非常に勿体ないと感じました。そこから、約１週間で私が提案できることをおおまかにまとめ、こういうことが実現できるのであれば、このプロジェクトに参加しますと伊東さんにお見せしました。これで本が入るのか、と驚いていましたね。

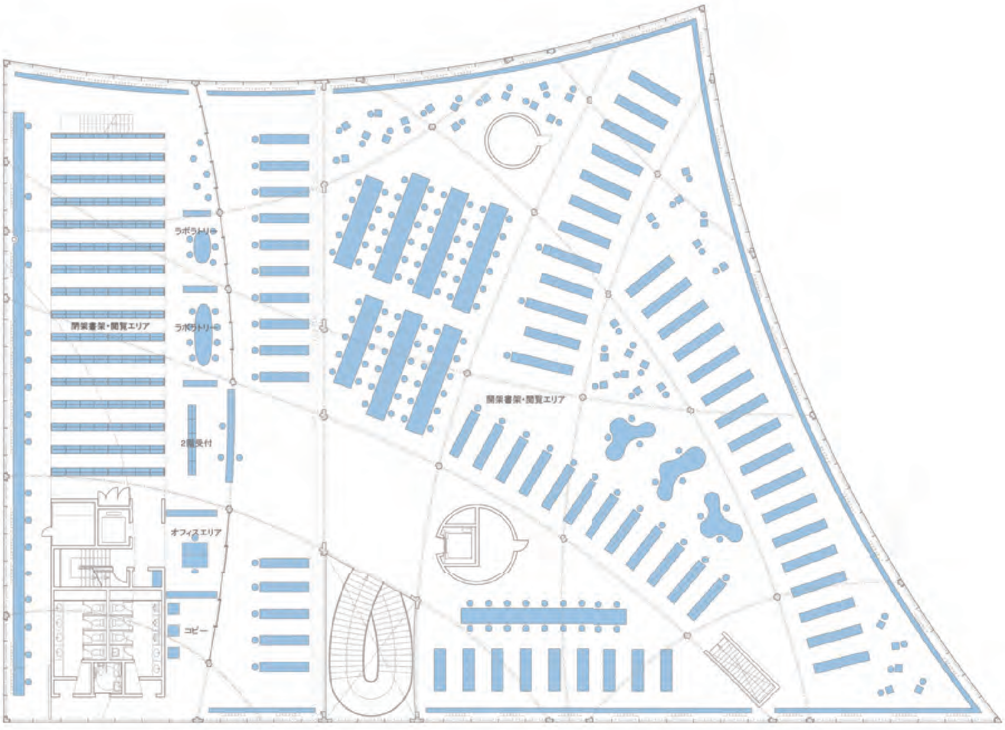
――伊東さんは、蔵書を収納するためには本棚に高さが必要だと考えていたのですね。

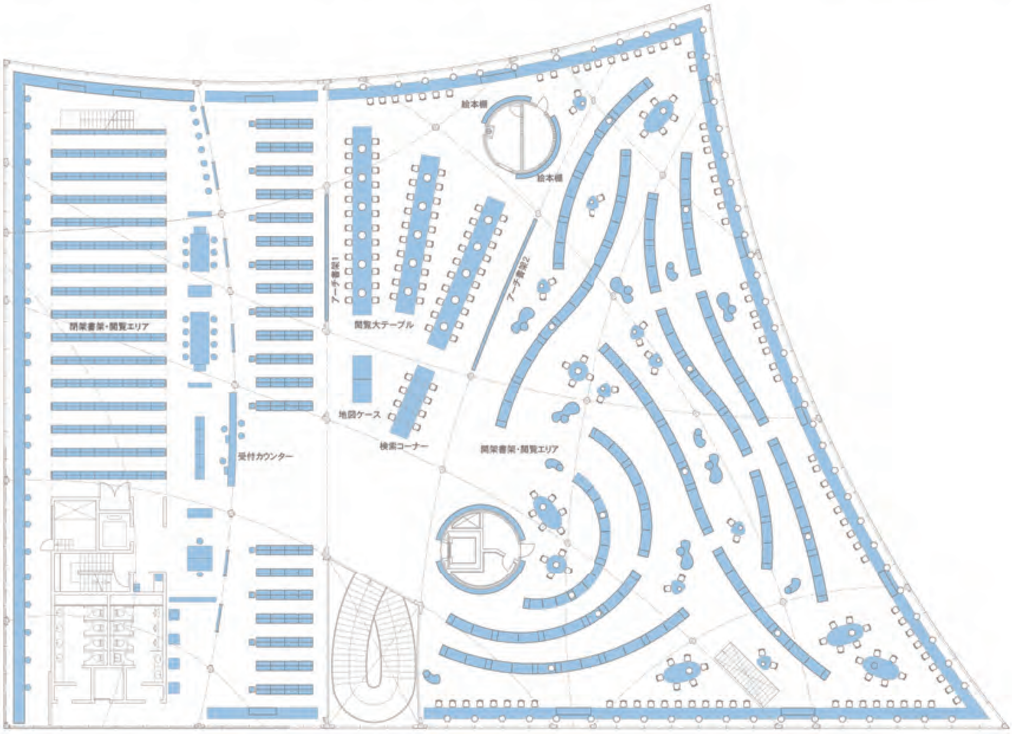
私は、提案するにあたって蔵書の入れ方から考え直しました。美術学生が主に利用するので彼らが手に取る頻度の高い芸術系の本を中心となる空間に置くことにし、そこに背の低い曲線的な本棚を設計しました。そうすることで、建築の特徴が活きて、窓の外の風景を感じながらも森の中を散策するように本に出逢うことができるのです。文学や工学系の難しい本があっても手に取ることが必要となる機会は少ないので、大きく開けた窓とは逆側に配置し、収納能力の高い背が高く直線的な本棚を密に配置しています。もう一つデザインについて言わせていただくと、美術系を入れる曲線的な本棚では、棚の有効高さ寸法を大きくとって



藤江和子アトリエによる家具配置検討　初期スケッチ
（スケッチ提供：藤江和子アトリエ）

多摩美術大学図書館　内観　（Photo Credit：浅川敏）





多摩美術大学図書館
上図：伊東豊雄建築設計事務所による家具配置案　旧図面
下図：藤江和子アトリエによる家具配置　新図面　（図面提供：藤江和子アトリエ）

います。小さな本も美術系の大判の本も入るし、そうでなくても隙間が多くできるので､見通しが良くなりますよね。

――プロジェクト一つといっても考案された家具はたくさんの種類がありますね。

そうですね。取り組んだ期間は 1 年ほどだったので、短い時間で一挙にできましたね。本棚に加えて机や椅子の数々を設計しましたが、そのどれもが一つの感覚と思想のなかから出てきています。繋がりがあるので、違和感がないのだと思います。

――複数の家具も一つの思想から出てくるというお話がありましたが、その思想は建築や利用者、また敷地環境、つまり設計の条件から出てくるものとおっしゃられているように聞こえました。藤江さんの内に存在する思想から作品をつくることはありますか。

それはほぼないと言っていいですね。建築が先にあらわれるところから、私の家具設計は始まります。自分が作家であるという意識はありませんので、何らかの場、ヴォイドとしての環境が必要であり、そこからインターフェイスやインフルエンスする思想が起ります。

社会と向き合う
〜公共空間における家具〜

――藤江さんは、これまで公共空間に設置する家具を多く設計されています。このような家具と、住宅内の家具とでは、設計する際に全く違う条件が与えられると思います。ここからは、社会という枠組みのなかで設計される家具についてお話をお伺いできればと思います。

――まず、公共施設に設置されるような家具を考える際にデザインで特に考慮される点があればお伺いしたいです。

私の場合ほぼ 80％以上が公共施設の家具です。民間の施設であっても、共有スペースの家具が多いので、全て公共という意識があります。住宅の世界っていうのはそこに住む人のために考えればいいだけだからその人の意向というのが重要になってくる。一方で、公共のものは、できるだけ多くの人が喜んでくれそうなものをつくりたいとは思いますよね。

――公共施設であれば様々な年代だったり、いろいろな立場の方が使われる場面が多くあると思うのですが、そのことについて何かお考えはありますか。

どういう人がたくさん利用するのかというのは、施設によって違いますからね。大学の図書館なら大学生の方が絶対的に多い。もちろん他の方も来るでしょうけど、大学生が主体になるわけですから、大学生にとってどうあったらいいかを考える。ですが、大学生にとってどうあったらいいかということを考える時にも、自分が利用者であったらどうあったらいいか、と私自身に問います。

――自分が使う立場になったときのことを考える、ということについてもう少し詳しくお伺いしてもいいでしょうか。

自分が使うんだったらこうあったらいいな、というのは絶対にある。自分がいいと思うものならば他の人にも勧めることができる。自分で良くないなと思うものはつくりたくないですね。

――デザインにおいて、何か特殊なものだったりすると、自分がとても良いと思っていても、他の人から見ると嫌な感情が起きてしまうということもあると思います。なんでもないものだったら皆が使えるのに、と。

でも、なんでもないものを皆が使ってくれるかどうか、喜んでくれるかどうかは、断言することはできません。あまり好きじゃないなと思う人は何人かいるかもしれない。けれども、つくろうとしているものは家具であって、好き嫌いを超えたものがあるわけですよね。家具があることによって恩恵を受ける人もいるわけですから。ちょっとものを置くとか、立ち止まってスマホを見るといった役割をもつこともあるかもしれないし、取り止めのない空間に様々な仕草を生む、そういうとっかかりを生み出すこともあるかもしれない。いろいろな形で役割を提示できたらいいん

じゃないかと思いますけどね。そういう時に、全ての人に受け入れられるようなニュートラルなものがいいのかっていうのは、必ずしもそうではないと思います。私は建築も家具もメッセージがあった方がいいと思うんですよ。

――伝わるものがないといけない。何か時代によっても一般大衆の見る目みたいなものが変化したりすると思うのですが、それによって家具のデザインも変わったりするのでしょうか。

見る目は変わっているでしょうね。40 年前に多くの人が建築をどう考えていたかというのは今と全然違いますよね。ただ、それに合わせて家具のデザインが変わるというよりは社会の考え方に沿っているのだと思います。

――藤江さんはどのように変わってきたのでしょうか。

やはり私は、高度経済成長期から 80 年代のバブルを経験しています。その時の社会の建築空間に対する見方は今とは全然違います。現代にとって建築は生活する環境であって、私たちを取り巻く環境という視点はすごく重要なわけです。80 年代にはそのようなことは言っていなかったですよ。

――現代だと地球温暖化といった環境問題が取り沙汰されるようになっていますが、Synapse clover のようなプロダクトをつくられたのもそのような背景が関係しているのでしょうか。

80 年代には現在のような環境問題はまだ注目されておらず、ガラスや石だとか高価な材料をふんだんに使ったインテリアがたくさんできていました。ただ、やはり今つくるとすればそのような環境問題に着目して、木材だとかの再生可能な素材に意識をもたないといけないと思います。

――そのような変化というのは建築の流行と一致しているものなのでしょうか。

そうですね。建築もやはり変わると思います。昔と今では仕上げだって違うじゃないですか。

――建築の空間が時代と共に変わっていくのに対して、藤江さんは自然と変わっていくということでしょうか。

建築がどういった材料でどのようにつくられているかによって、そこに置くべき家具の姿は変わっていくと思います。私は建築の空間の中で活動しているので、社会が変わると建築が変わって、建築が変わるから家具が変わっていくという力がはたらくことはあると思います。

――それと先ほどコロナウイルスの話に触れさせていただいたのですが、今は人と人との接触があまり好ましく思われていない社会になってしまっています。例えば京都大学のベンチでも、本来は人が座れるはずのところにバツの印がされていて、半分しか人が座れないようになっており、残念だなと思うことがあります。このような大きく変化する社会において家具が果たす役割というものも何か変化があると思われますか。

その例の見苦しい理由の一つは、一つの家具なんだけれど、そこに一人ずつしか当てはまらないデザインだからですよね。調整することができない。状況によってちょっと離れたところに他の人が座るということができないつくりになっています。だからそのような見苦しい風景ができるわけですよね。もっと自由に利用できるようにすればいいのにと思います。今、距離が近いことが良くないと言われているのは感染防止のためだけの話であって、この一時的なことに対しては使い方を規定する必要がないと私は思います。個々人の間で対応できるようになっていれば良いというだけです。

目黒セントラルスクエア　(Photo Credit：浅川敏)

――そうですね。普通のときでも使えるけど距離を取らないといけないときでも移動することができる。そうすれば見苦しい風景にならない。

私は感染症の流行などでデザインが大きく変わるようなことは、あまり意味がないと思うんですよね。ただ人の動きが変わるということに対応するのはいいと思いますし、密に座っていいときとか、やっぱりあんまり密に座らない方がいい場面っていうのがあるわけですから。それは利用者が選べばいいだけの話です。だから、状況に対応できるように選択が可能になっている方がいいですよね。親子は別にくっついて座ってもいいですし、それぞれがそれぞれの関係で選べばいい。その自由こそが公共性だと思います。

これからについて

――それでは最後に、これからの藤江さんの制作活動について伺いたいと思います。

そうですね。今は少し難しい話で、特別何かがあるというわけではないんです。これから Synapse clover のようなオリジナルの作品をやらないわけではないのですが、そういう機会や動きは今のところまだないですね。というわけで、現実の今抱えているプロジェクトを確実に進めることになるわけですけれども、その他に何か建築家の方から依頼があればそこでまた考えたいです。ただ、これからも建築空間との関わりのなかでの家具製作は続けていきたいと思います。

――ありがとうございます。また、『traverse』という機関誌は主に建築学科の学生をターゲットにしています。建築を学んでいる学生に対して何か一言いただければと思います。

私はリアル派ですから。実際に触るとか、触れて感じるとか、できるだけリアルに自分の肌で体験して、そこから出発して発想していって欲しいと思います。あまり頭だけで考えようとしないことです。頭の中で全てを完結してデザインしよう、設計しよう、というのは良くない考え方だと思います。

――実際に触れて感じるという視点は建築学生にはあまり馴染みのないものだと思います。では建築学生が家具を見たり触れたりするときに、こういうことに注目してほしいということはあったりしますでしょうか。

建築を学んでいる学生はやはり建築を見に行くことが多いでしょう。その際に、建築の中にある家具を使うことで、建築と家具を一緒の空間体験として捉えてほしい。そしてやはり触れてほしいなと思います。使って、触れるという体験なしで、ただ見るだけではあまり意味がないと思います。そこに人がいないとあまり意味がない。家具というのは人がいて、実際に使うことで初めて成立するもの。ですから家具の写真のなかには人が写っていないと全く意味がないと思っているんです。私の作品集には必ず家具とそれを使う人の写真を載せるようにしています。

――それはつまり家具を使う際の人の振る舞いを見るということでしょうか。

そうです。人がどういう動きや仕草をするのかには地域性や国民性が出てきますよね。人の振る舞いは場所や風景によって全然違いますから。そうした人々のリアルな空気感を感じ取ることが家具デザインでは非常に大切です。そしてこの考え方はそこに家具そのものがなくても同じだと思います。実際にその国に行って、その地域に行ってみないとその場所に建つ建築について深く考えられないですよね。まずは人が生活している風景を見るということです。どういう空気の中で、人々はどういう姿をしているのか、というのは体験してみないと分からない。例えば旅行に行った際にはそういったことによく気を配って見てほしいですね。とにかく建築を考えるときも、家具を考えるときも、その足元に人がいるかどうかですよ。建築の足元に人がいるかは常に意識してほしいと思います。

インタビュー風景・藤江和子アトリエにて　（撮影：編集委員）

藤江和子
1947 年、富山県生まれ。1968 年に武蔵野美術短期大学デザイン科卒業後、宮脇檀建築研究室に勤務。その後フリーランスとなり、エンドウプランニングで家具デザインを担当。1977 年にフジエアトリエ主宰、1987 年に（株）藤江和子アトリエを設立し、インテリアプランナー・家具デザイナーとして活動を展開。これまで様々な建築家との共働の中で、公共施設内の家具やインテリアデザインを数多く手がけてきた。

---

1)TOTO ギャラリー・間のことで、社会貢献活動の一環として TOTO 株式会社が運営する建築とデザインの専門ギャラリー。1997 年「藤江和子の形象－風景へのまなざし」展を開催。