

野老朝雄 「つくりかたのつくりかた」をつくる



聞き手＝上田瑛藍、下地杏花、千葉祐希、寺西志帆理

2023.08.18 野老氏のアトリエにて

traverse24 で 11 回目を迎えるリレーインタビュー企画。前回のインタビューイであるテキスタイルデザイナー・コーディネーターの安東陽子氏から野老朝雄氏へとたすきを繋いだ。建築の出身である野老朝雄氏は、東京 2020 のエンブレムをはじめ様々なデザインを手がけているだけでなく、「つながるかたち展」シリーズをはじめとした展覧会や教育の場面で幅広く活動している。今回はその魅力的なデザインが生まれるプロセスや根底にある思考を伺うと共に、建築との接点、そして本テーマでもある「創造の場」についての野老氏の考えを探ろうと試みた。

以下、安東陽子氏からの推薦文である。

東京 2020 エンブレム制作者として、野老さんは彗星のごとく現れたような印象を世の中に与えています。しかし、緻密な幾何学模様を用いた先進的な彼のデザイン技法は、建築家を含め仲間の間では尊敬を集めていました。そこには、単に高度に数学的な工夫だけでなく、彼の思想が表現されたものなので、そのとんがったところで周囲との衝突と理解を繰り返してきました。インタビューではそのようなデザインにこめられた想いが野老さん本人から存分に語られることを楽しみにしています。

安東陽子 テキスタイルデザイナー・コーディネーター

——まず、東京2020エンブレムを始めとした主な活動について伺います。

まず僕が普段自分の制作を説明するとき、「個と群と律」という考えをベースにお話しています。律とは繋げること、すなわちルールのことです。ラグビーだと「ボールを前に落としてはいけない」、サッカーだと「手を使ってはいけない」というルールがありますが、実際の人間はそういう風にはできていない。律に背いてミスをすることもある。でもそうした律、縛りがあるからこそいろいろなテクニックも出てくるし、シェアできるようになるわけです。言葉の通じない人たちが同じところに居ることができることは、素晴らしいことだと思います。他には、五七五とか五七五七七のような定型詩もこのルールの中でやりましょうという縛りがありますよね。ラップもまた律を含むものかもしれません。それをデザインの話でやってみましょう。例えばこういうドットというのは、何の変哲もない丸です。【図1】

ではそれをどういうふうを集めようか、どのようにセットバックしようか、と考えた時に、例えばグリッドを用いてみます。適当に並べてもよいのですが、円の中心を結び正方形のグリッドとなるように並べるとこうなります。【図2】

また、グリッドが正三角形になるように並べるとこうなります。【図3】そしてこれを一つのコンポーネントにするようになります。【図4】【図5】

このデザインにおいても、守っているルールは正三角形と正方形という概念だけです。実際に4枚のコインを綺麗に正方形に置くのは難儀なことで、この場合、グリッドと図形の間に田んぼの田のような境界が見えていますよね。別の見方をすれば、4つの正方形があるとも言えます。1円玉を並べる時にいかに正三角形がすごいかと思い知らされるように、三角形で考えた方が良いでしょう。【図6】

どこを単位とするか。要するにこのデザインはある単位で分割できるわけですよね。これは「LET RULE RULE」という話です。今紹介したものは円ですが、オリンピックのエンブレムの話になると、今度はひし形を使っています。ひし形は対角線が直交し、各辺の中点を結ぶとも

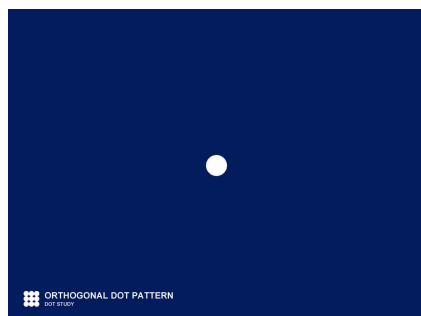


図1

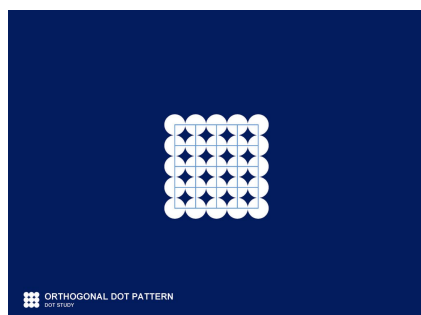


図2

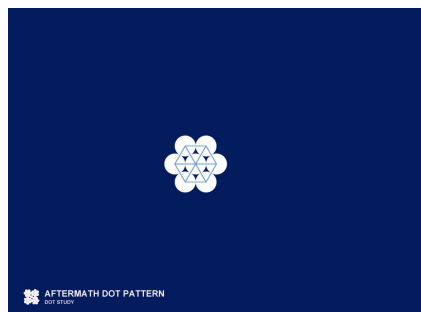


図3

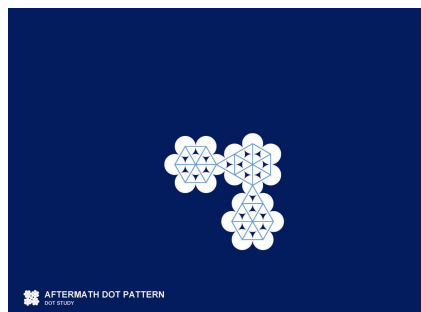


図4

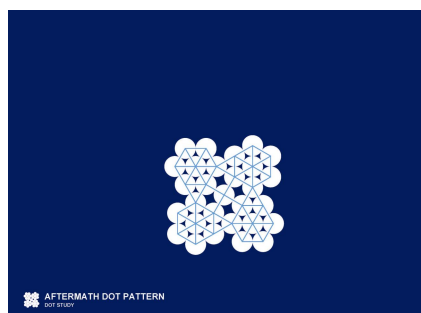


図5

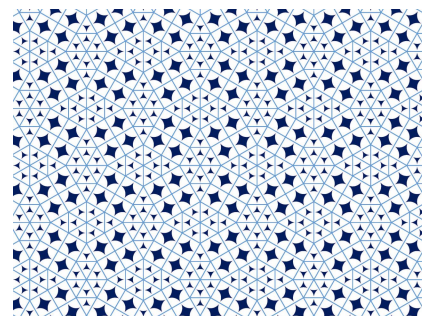


図6

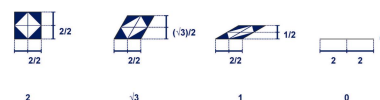


図7



図8 120°のユニット

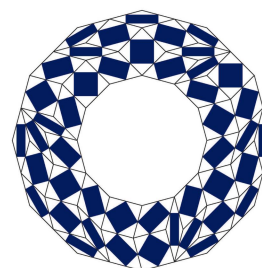


図9



図10 数億億のパターンができる
撮影：traverse24 編集委員

との半分の面積の矩形ができるという特徴があります。そしてこのように色がついた箇所と白い箇所の面積が一緒ということに注目すると、市松模様みたいなものができそうとなり、このように大中小の図形ができます。【図7】例えば、これで15個。【図8】

ここだけでも何通りもできるはずなのですが一旦この形で固定して、120度対称の図形を作ってみる。15個×3で計45個で、大が9個で、中と小は18個ずつだからきれいに四等分できないんですよ。そこで3分割だと遊びができるなというのもあって、120度対称になりました。【図9】

実はこのデザインは他の対称な組み方を見つけることによって置き換えが可能になります。【図10】

そうするとものすごく沢山のパターンが考えられるのですが、エンブレムの中まで敷き詰めたパターン（60個）だと200億を超えるらしいです。松川昌平さんのアイデアなのですが、世界人口の2倍以上の数なので、世界の全員にIDのように発行することも可能でした。200億って、膨大にみえて割とリアリティのある数字かもしれないですね。

僕はこうしてできたデザインで「わ」を成すということを考えていました。「わ」という言葉にはいくつか意味がありますよね。和風の「和」もあるし、リングの「輪」もあるし、他にもいくつかありそうです。開会式の時にドローンが使えることになって、その時僕は平面があって、球体になって、地球になるみたいなことをどうしてもしたかったんです。だから、あえて言えば「輪／環をな

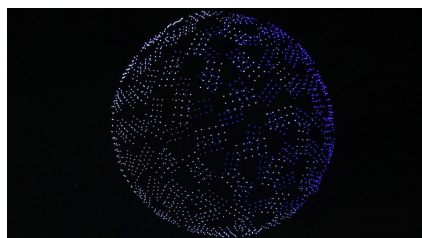


図11

す」に対して、「球をなす」という、3次元で考えるとこうなります、ということが、今思えばやりたかったのかなと思います。これができた時はすごく嬉しくて。5月頃、開会式のプロジェクトに関わらせていただけるというお話をいただきま

した。井口皓太さんという若い映像作家の方が担当だったのですが、「エンブレムを空に浮かべてそのまま地球儀になるというのは可能。でも、なんとかそこに律みたいなお話を出したい。」ということを考えていたんですね。その前に表彰台のデザインに携わっていた時のまとめ役が平本知樹さんという方だったのですが、その方とどのようにドローンで実現できるのか相談していました。ドローンの数は足りそうなのですが、バックアップを何パーセント取んなきゃいけないとか、電池がやっぱり不安定らしく、例えば60個の大中小のひし形でエンブレムを作るとすると、実はその背後にもう一台いて、120面体をつくらないといけないんです。僕らはこの120面体を作るときに Geodesic 化と呼んでいるのですが、要するに面をさらに分割する。全ての面を4つずつ、4×30で120。それを平本さんがもう一度計算して考えて



図12 TMK120 (ポジ)



図13 TMK122 (ネガ)

くれました。これがその模型です。

120面からなっていて、平本知樹なので「TMK120」と呼んでいます。タコ型が60、正三角形が20、矩形が30、五角形が12で構成されています。実に見事なデザインですよ。それらを足すと122。120プラス2になる。ちゃんとオイラーの多面体定理になっている。そしてネガの模型をドットで描くとなると、

解像度をおよそ倍にしなければいけない。この模型自体はオランダで3Dプリンターを使って作るんですが、未だに日本だと高いんですね。これがなかなかの死闘でした。「お話をいただいたのだったら絶対やってやろう」と言って実際にやりきりました(笑)。井口さんの手元を伺うと、こういうデザインでライノはものすごく親和性が高いようですね。彼が使ってるシネマ4Dの空間を扱うCADみたいなものがこれを制御できることがわかりましたが、それがなかったら無理だったと思います。ちなみになぜ藍色にしたのかというと、シンプルで強い色にしたいという背景がありました。まず、エンブレムに使った大中小のピースの面積が100:86:50です。そしてCMYKのそれぞれをピースの比率に当てはめていくと... (C100、M86、Y0、K50) 今のエンブレムの色がたまたま生まれました。この色をどう呼ぶかなのですが、僕は「藍」としました。関東ではこのような色を紺と呼んだりするのですが、日本全体で考えるとやっぱりこの「藍」が1番合っているのではないかと思います。オリンピックのメインテキストを濃紺にすると、英語でネイビーと訳されてしまうのですが、「藍」はインディゴ、植物という意味に対して「ネイビー」は軍隊(navy)という意味なんですよ。開会式で藍が「ナショナルジャパニーズインディゴブルー」と変換されていて、それだけ長いのだったら「アイ」でよいのでは？と思ったのですが、誰も知らないことですしいきなり開会式に「ジャパニーズアイ」と言われてもわからないと思うのですが、ちょっと残念でした。また色の落ち具合の話として、科学的な情報としてシェアできるのも重要だと思います。大中小の図形の面積をあてはめたC100、M86、Y0、K50という色の配合は科学の話としてシェアできるわけですよ。とにかくあなたのプリンターでC100、M86、Y0、K50でやってください、みたいなことができる。ですが紙に載せた時の話になると、パントンで色を指定もできますが、パントンでさえ次の年に見たら多少色が変わってるはず。それと藍色をつくるということは実はすごく大変で、今は藍をつくれる人というのが少なくなっています。徳島は未だに藍という植物が1番日本で生産されていて、それでも全盛期の1/100程のよう

です。自分がエンブレムに携わったことがきっかけで今も徳島にすごくよくしてもらっています。僕が今着ている服はもちろん化学染料なのですが、ちょっと藍染めっぽいシャツを着ていくと、現地の職人さんに「野老さんにパチモン着てほしくないんだよ」と喧嘩売られたりしました。染め方にも種類がたくさんあって、1番濃いものは留紺とか留藍と呼ばれています。さらにその下に勝ち色というのがあって、winの「勝ち」にも意味が繋がるということで縁起が良い。また、藍染めは破傷風とか感染症に効くといわれています。徳島のタデ藍という植物は「蓼食う虫も好き好き」と言うように、虫が寄りつかない。だから医療効果もあったりとかするわけです。他の色も染料自体はあるのですが、藍染めというのは次々に染め足しをしてもかっこいい。赤は染め重ねていっても濁ってしまいますし、光の下ですぐ色が落ちる。ポスターが無防備に太陽に晒されている状態だと、この写真のように、2ヶ月で色褪せちゃうんですね。



図14 色落ちした五輪のロゴ

残っているのは青と黒のイメージしかない。実はこれはよく起こる話で、時間が経つことで劣化するのが、通常の印刷の場合は特に多いです。色褪せはクレームの対象になりがちですが、僕はその減びていく方もすごく美しいと思います。きっと赤や黄色が弱いという単純な話ではないんですよね。浮世絵とかで雪の日に赤いお召し物をしてる人に傘を差している、という話はその人自身のスキンケアだけとかの話じゃなく、赤い色を守っているんですよね。僕は何かそういうところにも美しさを感じていたりします。

——その他の活動としてはどのようなことをされているのでしょうか

他の活動としては、東京大学の館知宏先生と協同して「つながるかたち展」という展覧会をやっています。

(注釈) 単純なかたちが一定のルールでつながり、全体を構成するしくみは、人工物、自然現象を問わず現れる普遍的な原理です。野老さんはこの原理を「個と群」と呼び、多様につながる作品群を生み出しています。(中略) 東京大学教養学部で開講されている「個と群」(文理融合ゼミナール)では、受講生が野老さんと東京大学の館知宏先生と協働して、「個と群」の創造プロセスを実践しています。(中略) この活動を端緒として始まった展覧会「つながるかたち展」は、2021年以降毎年開催され、かたちをつくることから始まる学術の連鎖を紹介しています。(ICC ホームページより抜粋) インタビュー時、NTT インターコミュニケーション・センター [ICC] では、「つながるかたち展 2.5」が開催されていました。

ここに展示されているものは、ブラッシュアップされ続けている作品です。学部生や館研究室の学生がつくったものも多くあります。すごいですよね。その中に、「野老さんの市松作品はだいたい畳めます」と言って僕がスタディをしたものを片っ端から畳み始めた学生がいます。最高に気持ちよかったですね。その先輩をライバル視している学生もいて、その人は四次元がどうこうって言って木彫りの作品を持ってきてくれたのですが、その人も数学が非常に得意な子でした。一人の学生が何か面白いことをやってくるとまた別の学生がそれを上回ることをやってくる。本当に面白いですよね。



図15 「オーセティック構造及びボロノイ分割の幾何学特性を用いた研究開発群」割鞘奏太

当然ながら、館先生もすごい方です。

つながるかたち展は01から始まって現在2.5なのですが、2.5には館さんが作った「オリガミ・スタンフォードバニー」(2007)という有名なウサギのオリガミがあります。なぜ2.5かというと、01、02と名前を先に付けてしまったので、その後新しい展覧会の開催が決まったときには既に03を行うことが決まっていたんです。じゃあ02と03の間だから02.5でいいかって僕が言うのと、館先生に「数学的にダメです。」と言われました。(笑)。面白い組み合わせだなと思っています。僕は数学のトーンもマナーも全く知らずにやっているの。僕としては、まさか自分が数学の先生と組んでこういうことをするとは思っていなかったんです。数学は全然得意じゃないし、作品をつくるのも手探りです。紙を折って開いては折り目に線を描いてを繰り返して、どこどこが繋がっているかを探っていく。これが一番、自分に合ったやり方だと思います。このやり方であればわざわざ数学や算数という特殊な言葉を使わなくても、小学生でもできますよね。イギリスだったら Elementary mathematics とかですかね。○△□でどこまでいけるか、といった感じです。そんな誰にでもつくれるつくりかたのようなものを僕はつくりたいと考えています。つくりかたのつくりかたをつくる。英訳もわかりませんが、“How to Make How to Make”みたいな？東京2020のエンブレムも、つくり方が明らかですので誰でも描くことができます。僕が作るものはいずれ全てがオープンソースになればいいと思っています。また、「つながるかたち展」は、館先生と一緒に東大の教養学部でやっている「個と群」という授業から派生したもののなのですが、本郷の建築学科では「造形6」といういわゆる造形演習の授業もやっています。そこでは“Condition Specific”というタイトルをつけています。建築では“Site Specificity”という概念を学びますよね。要するにある場所が持つ特殊性のことで、マテリアルは何か、平面なのか斜面なのか、雪なのか砂漠なのかなど、場所とその周辺の特長性によってそこに建つ建築のかたちが変わってくるという話でもあります。“Condition Specific”というのは、建築が使う Site という言葉をもう少し広げて、「あなたはこれらの机しか持っていない」じゃなくて、「あなたはこの机を持っている、

じゃあ何ができるか」という風に、または「あなたは友達が3人しかいない」じゃなくて「3人はいる、じゃあその人たちに何ができるか」などといったことです。

——デザインの根底にされている「個と群と律」について詳しく教えてください

個と群という概念は、一緒に作品をつくっていたある人に教えてもらいました。その方と会った頃はまだまだ作品ができていなくて、周りからはあっちをやったりこっちをやったり、ふらふらしているなども見られていたと思います。そんな時にその人に、「多分まだ作品数が少ないんですよ」と言われたんです。「もっと数がいっぱい出てくると、群になってくると、今わかってきていない人もわかってくれるはず。あ、この辺をやりたい人なのだな」と。初めて自分で個と群という言葉を使ったのは、8年程前です。国際芸術センター青森(ACAC)という場所で、「青森市所蔵作品×現代作家」という作品展がありました。(野老朝雄×青森市所蔵作品展「個と群」)それは、市が持っているものの捨てるに捨てられず、倉庫に埋もれてしまっているものと、作家自身の作品と一緒に展示するというものでした。実はこの個展が決まった頃も、自分が何をしているのかというのは分かっていなくて、個展を通じて自分を見つめ直しているような感じでいました。「デザイン」「アート」等、領域の定義で縛られ得る中、ここではスムーズに美術家として扱ってくれました。その時に、「個と群」っていいな、前に教えてもらったよな、と思ったんです。この個展でちょっと面白かったのが、普通のこけしを一列に並べてみて、後で数えたら108だったんです。煩悩の数だと思いました。何の変哲もないものでも、100を超えると何か見えてくることがあると思います。これが3つだけあるよりも数があるからこそ、できるものがあると思うんです。でも、まだこの時は「律」という言葉は思いついていませんでした。「個と群」と何だろうと思っていた時間が数か月あり、「律」という言葉がちゃんと定着してきたのが2016年以降です。阿部仁史さん(Professor of UCLA Architecture and Urban Design)が自分のスタジオに珍しく来てくれたことがあって、その時にパッヘルベルの力

ノンの話を持ち出して「野老君がやろうとしているのはこれなんじゃない」と仰っていただき、腑に落ちました。コード、要するにシェアできるものがつくりたいのかなど。要は、私がつくっている部分は、左手のコードみたいなところかもしれないなと思いました。あと、今VUILDにいる、長岡勉さんという建築家の方との会話の中での話ですが、例えば何かを置く時に、それを直線状に並べた瞬間になにかそこに意図があるのかなとか、二列に並べるとなんだか儀式が始まりそうだな、みたいな印象を受けますよね。それもやっぱり一個じゃダメで、二個でもよくわからなくて、三個ぐらいになると「お、次があるぞ」という感じで、複数になった時に出てくる力ってすごくあるなと思いました。我々は「置き道」と呼びます。もちろん、個ではできないこともあれば個だけができることもあると思います。例えばダンスなら、ソロダンスには個の力がありますが、一方でグループでの一糸乱れぬかっこ良さみたいなものもあると思います。そのように「個と群」、「律」という言葉を置いてみると、それが助けてくれる時がありました。その時には、もう制作を始めて十何年経っていたはずでした。「個と群的には、こうですよ」という話は私がいなくてもできます。そうすると、その概念は独立し得ます。「個と群」と「律」というのは皆でシェアできるものです。「こういう現象があったんだけど、めちゃくちゃ個と群と律だよ」とみたいな風に。“Condition Specific”の話もよく考えると、そこでどういう縛りをつけるかということですね。縛りと言うと悪く聞こえるかもしれませんが、一種の「律」かもしれません。東大の“Condition Specific”の授業中に、千葉学さんから「何通りもできる中で、なんであなたはこうしたんだ」と質問されました。確かになと思いました。一つの逃げ方としては「愛です」というのが答えになります。例えば結婚しているとしたら、その人にたどり着くまでに何人の人に会わないと気が済まないというならばそうしても良いと思います。そういうことではないですよ。あ、この人だになってしっくりきた感じで結婚しますよね。でも、千葉さんはその答えを許してくれない。つまり、私たちが設計を始める時には、何億という可能性がありますよね。その中で何かに集中する

ということは、何かを見ないという決定でもあります。他にもあったかもねって言われたら、そうかもしれないとは思いますが、そこには多分ある種の「律」が働いているのでしょうね。

——その最後の部分は感性でしょうか？

そうかもしれません。でも、そうとは言いたくないような感じがします。例えば、素晴らしいスタイリストには「なぜなら〇〇であるからだ」となどという言葉は必要ないですよ。その対象が美しいかどうかとか、ふっとハマるかどうとか。そこで理由を述べよっていうのはちょっとナンセンスな気がします。でもそういう説明をしていくことが必要な場面もありますよね。後で紹介しますが江頭慎さんという私の師匠がいて、何があなたのクライテリアなのか、つまり何が判断の基準なのかということをもものすごく叩き込まれました。建築家である江頭さんは同時にアーティストでもあるし、詩人でもあると思うのですが、私に対して理詰めにも物事を絞っていく方で、彼の影響で私もクライテリアという言葉を使っていました。だから、もしかしたら律というものが私にとってのクライテリアなのかもしれないです。クライテリアはクライテリオン(複数)系だそうですね。特に建築の場合ではクライテリアは無数にありますよね。だから1個ずつつぶしていく。あるいは足りないものを足していくという考えもあるかもしれないですね。律はちょっと背伸びして名づけてしまった感じがします。

——その時にコントロールしている要素には、形以外に色もかなりありますか？

「何をどう省くか」を考えている部分はあるかもしれないですね。例えば、自分の衣服に関して言えば割と意図的に「藍色おじさん」でいることにしています。そういう縛りを一つ決めると、お店で藍色がなかったらもうお店を出るといって、簡単なことができたりします。何かを選ぶことは、他の何かを全部捨てることでもあると思います。かといって身の回りのものを全部青くしようという話ではなくて、たまにオレンジとかを着ると気合いが入るといって、特別なものになることもあると思います。何を着な

くちやいけないといった律を定めることで、全然違うものにいった瞬間に別の価値が出てきたり、感動が出てきたりということが起こりますよね。個人個人で考えると、その人の「様式」なのかもしれないですね。あいつは面白いTシャツしか着ない男だった、というように。なので、縛りは、本当は不自由なんですよ。だけど、不自由にすることで得られるものもあるのかもしれないと思います。

——インスピレーションは何から得ているのですか？

インスピレーションに関しては、作りながらも得ているかもしれません。例えば、数年前から有田焼の制作に関わらせていただいているのですが、その時も実際に窯元に行って、「こういうことができるなら、こういうこともできますね」とやりとりをしながら作ってきています。あと、必ず作る途中でスタックするのですが、それもインスピレーションにつながっていると思います。例えば、恥ずかしい名前かもしれませんが「野老折鶴」という名前をつけた作品があります。



図 16 野老折鶴

これも実は伝統的な折り鶴を折ろうとした際に、間違えからできたものです。ちょうど9.11から20年の9月11日にロンドンで折り紙のワークショップをするかもしれないということになったときに、一応学ぼうと思ったら、一発目から間違えました。でもミスをしている時に、インスピレーションというか、何かができきて、「あれ、これ美しいぞ」と。伝統的な折り鶴には優美さがもちろんあります。でもクラシックの折り鶴では膨らませた背中(?)は、一回閉じるとダメージを受けてしまいます。ところが「野老折鶴」は何回閉じても形を保つことができます。なんだこれは、という気持ちでした。本当に単純なことなんですけどね。面白いですよ。それですぐに館さ

んに連絡して、「これ名前ついてるかな」と話をしました。僕が初めてとは絶対には思いません。もう世の中にもすごい人がいるわけですから。それで、調べてみたら名前はないけれど、強いて言えば「間違い折り」かもしれません、と。子供の時に間違えてそれを折ったかもしれない、みたいな。もし保育園の先生だしたら、野老くん間違えていますよって言いますよね。これだけ確固たる伝統的/クラシックの折り方があるのですから。その他にもミスから生まれたものとして、[CZECH HEDGEHOG STUDIEDS 2022]という作品があります。

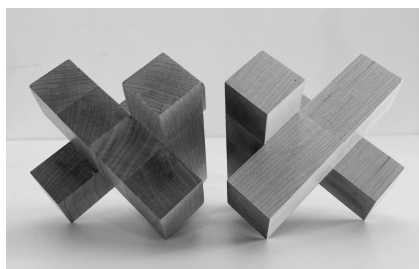


図 17
CZECH HEDGEHOG STUDIEDS 2022 (右/左)

きっかけとしては、もともと立方体のものを斜めに立たせたいという台座制作願望があり、たまたまチェコのハリネズミというものから発想を得ました。まさかこういうものを2022年2月のウクライナに見るとはと驚き、ショックを受けました。あれは戦車を足止めするためのものなのですが、これを子供の時はジオラマみたいに遊んだりするわけですよ。そのような文脈を持つ構造を、平和的に解釈したいと思いました。この作品は、それぞれ右回りと左回りでミラーリングになっています。そして両方が混ざったものもあります。あなたの右手と右手が握手できないように当たり前の話なのですが、ずっと引っかかっていて、偶然左回りの存在を知りました。当時四方謙一さんという以前僕の助手をしていていた方に、「ちょっと悪いけど、バイトに来てくれないか」とお願いをして、右回りの模型を4つぐらい作ってもらいました。とても綺麗に作ってくれたのですが、「すみません、間違えちゃいました。」と言われたので、どう間違えたのか聞いてみたらこの左回りになっていたわけです。2人して「どういうことだ?」と驚きました。それまでにも何個も作ってたはずなのに、たまたま今回だけそう

なったんです。僕は右利きで、彼は左利きだからかな?とも考えました。もちろん、これは作家として、こういうものができるだろうなというのはわかるのですが、偶然のミスが作品になったというわけです。そうこうしているうちに、今度は表から見ると右回り、裏から見ると左回りというパーツが出来ました。組み合わせでジェンガみたいな遊び方もできるなとも思ったのですが、右回りと左回りをメスオスだとすると、その間のパーツがあることで、こういう立方体じみたものを置けば、なんであれ斜めに立たせることができるというわけです。

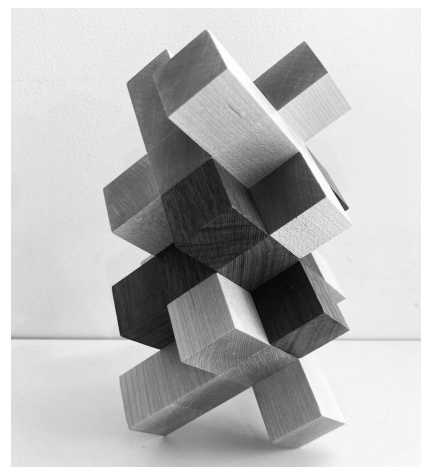


図 18 3つを組み上げたもの

偶然の発見でいうと、この[GRADUAL STEPS(段階的階段)]という作品もそうです。これは4mmの板を少しずつずらしながら階段のようなものを作ったのですが、試しに作った後で立ててみると、アーチのようなものになります。



図 19 GRADUAL STEPS ARCH (右巻き)

「そうか、僕はアーチを作っていたのか。」と最後にわかりました。これはもうさすがにミラーリングがあると学んだので逆回りも作ってみました。これは4mmのmdfを使っている、つまりは4mmの段階的縛りの中で作っているんですよ。3Dプリンターで作ることもできそうですが、これがアーチになると

というのが偶然の出会い / 発見なんでしょう。そういえば、こういう機会でしか「こういう過程でこれを作ることになったのだろう」というのを、振り返ることはないですね。今、すごく久々に口に出すと、バカじゃないのと思うことが結構ありますね。普段から、私はこうやってやるんですと決めているわけでは全くないので、気がついたらという感じです。それで、毎回びっくりします。

——建築のご出身ということですが、当時のことを教えてください

僕が通っていた東京造形大学の建築のコースは、正しくは建築学科ではなく建築専攻という小規模なものだったんですよ。ですから製図室のような場所すらなかったです。勝手にその辺の空いている場所を使うということもしていましたが、「あ、これ、ここで図面描くの絶対無理だ。」と思ってしまったんです。とにかく小さかったんです、学校が。石でデザインをやる系の人たちはそれぞれ立派な石を切れる場所があったのですが、図面なんかどこでも描けるでしょ、という扱いだったんですよ。なので、学校で図面を描いていた記憶はあまりなくて、ほとんど自分の家で描いていました。実はこの時、藝大に行きたくて仮面浪人のようなこともしていました。要するに卑屈だったんですよ。美大の予備校に通っていた時、そこには自分より優秀な人が沢山いるわけですよ。自分が離脱したところで、この世界は1ミリも変わらないのだろうという確信があって、自分は作家を目指してはいけないのだろうなと感じていたんです。作家では食べていけないだろうし、親を泣かすようなことになってしまう、周りに迷惑をかけてしまう、そういう気持ちと作家をやりたいという願望が同時にありました。

——建築家ではなくアーティストを目指したのは？

もちろん建築家というのも考えたことがあります。僕はよく幼少期に父の設計事務所にいました。同世代の誰よりも建築の雑誌からの情報はあったのですが、改めて自分ができることって何かな、みたいなことを考えたんです。そうすると、

自分は設計図を描かないような作り方をすることが結構多くて。もちろん多少の設計はするのですが、いわゆる建築家に必要とされてる設計能力、コミュニケーション能力、自信がないと思ったんですよ。建築家はすごくトーカーティブな人が多いですよ。それと、数学の授業もほとんどサボってたので理系的な建築の面が無理だと感じたというのがありますね。でも、算数は好きなんです。だから、ほとんど感覚でやっているというか。右回り左回りも気づかないくらいですからね(笑)。でも身の振り方も、気が付いたら今のようになっちゃっている、みたいな感覚はありますね。自分は手で作る側でいたかったのでしょうね。

でも、建築を諦めてるわけではないんです。このアトリエはほとんど図面を描く必要のない設計的行為を自分でしています。ここに梁などの与条件が決まっている中で、じゃ、そこからこう分割して、などと大工さんとほとんど口頭で話しながら自分の制作空間を作るということも続いています。

——そこからどのようにして今の活動に繋がったのですか？

仮面浪人をしているある時、江頭慎さんの作品を初めて見ました。当時はインターネットがなかったのでGAギャラリーというところについて本で見たのですが、彼のドローイングに衝撃を受けました。それまでドローイングなんてろくにすることがなかったのに、すぐに江頭さんのいるAAスクールに行くことに決めました。しかし、ちょうどそのあたりでバブルが崩れたんです。僕もアルバイトをしてお金を工面したのですが、もう無理だなと。父の事務所も危ないみたい。そういうこともあり、江頭さんの最初の個展で人手が足りていなかったタイミングで、「カバン持ちでもなんでもさせてください」とお願いをして、江頭さんの個人的な助手として、作家としての先生についていくことにしたんです。今振り返ると、やっぱり自分は建築家になりたかったんですよ。そこからまた閉じこもっているいろいろ考えていたのですが、転機は9.11でした。何が起きているかわからずにショックを受けたのですが、戦争の歴史を調べれば調べるほど、人の繋がりについて考えるようになりまし

た。自分も閉じこもっていた頃だったのもあります。自分と繋がる、繋げる、繋ぐみたいな。

——9.11が転機と仰っていましたが……

結構不幸なところから始まっていることが多いですね。実際私は9.11から、「繋がること」をやり始めています。「あ、世界は平和で美しくキラキラしている。じゃあ僕のものを作ろう」という感じとは真逆なんです。だから、インスピレーションって言葉ではないかもしれないけれど、作る原動力は、間違っちゃうとか、エラーで学んだりとか、自分の存在や能力に対する絶望からだったりします。私は気持ちの浮き沈みが激しい方なのですが、浮き沈みというのは、やっぱり、力にもなります。『野老さんの絶望力』という言葉を作った方がいて、面白いなと思いました。「ほんとにもう死ぬまではいかないけれど、絶望している時、なんだかんだで野老さん、作ってますよね」と言われて。あ、そうかもと思って。僕は69年生まれで、チェルノブイリも覚えていますし、コロナの時ももう本当にショックでした。本当に人との距離を取るようになって。でも、その時に出てくるミスに対して自分の考え方を変わると意味が出てくるのではないかと、ということもあります。先ほどの折り鶴はびっくりするぐらい間違えましたね。ほんとうにびっくりしました。SFCの鳴川肇さんという方が昔書いたテキストで、ステンレスは、錆びないものを作ろうとしたのではなくて、強度を増そうとして大失敗してしまって、それを放っておいたら、あれ、これ錆びていない、というふうに生まれたという話があります。そういうものってありそうですよね。なので、すごくスタディします。そうしないと、自分がどこで間違えているかっていうのもさっぱりわからないので。ちょうどその折り鶴を作っていた頃も、2020年の時で、本来であればロンドンの個展では現地に行けるはずでした。でも、実際は作品はロンドンにあるのに、自分はそこに行けないという状況で、結構落ち込んでいました。腐りながら折り鶴をやっている、その時に偶然生まれましたね。先ほどコロナの時も本当にショックだったと言いましたが、コロナが流行りだして、WHOがフィジカルディスタンスを

取りましょうという時期がありましたよね。これはその後に生まれた「TOKOLO DISTANCE FONT 2023」という作品です。これをぱっと見せられた時に何を描いているのか分からないと思うのですが、離れると…ちゃんと読めますよね。

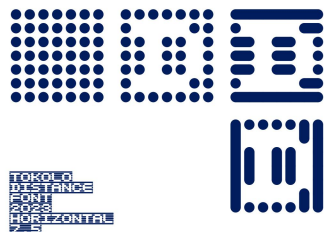


図20 0.75と0.5

これはグリッドに対してハーフなので、例えば10のグリッドだったら直径が5のドット。これは7.5にしています。これはグラフィック上では大きくしたり、小さくしたりできますよね。そうすると、作ってる間にすごいイライラしてしまうんです。わかんないよ、みたいな(笑)。引いてみないと分からないゆえの悩みですね。お土産プロジェクトという企画でこの小さなドットでシールを作った時、「LOVE」とかをドットで作ってもこのスケールで作ると簡単に見えちゃうというか、逆に大きくした時にどうなるんだろう、これをもっと大きくしたら結構すごいぞ、と思って、次にTシャツでやってみました。これも近くにいと何を書いてあるのか分かりませんが、遠くから見ると文字が浮かびあがるようになっています。例えばShopBotみたいなものを使えばベニヤにもできるなということも思っています。これらも結局、個と群なんですよ。ぱっと点を並べて、くっつけて…というプロセスが。こういうデザインは作図も簡単だし、今、周りの長けた方々にパラメトリックにしてもらっていて、簡単に0から10までできるようになりました。僕も50代半ばになったので、老眼が入って見え方も若い人とは違うかもしれませんが。実は若い人にはどう見えているんだろう、みたいな気持ちもありますね。

——最後に創造の場について伺わせてください

僕は学校を作りたいと思っています。

学校というのは文科省認定とかそういう話ではなくて、場の話です。もしくは、何かを共有して遠くから見て群になるみたいなものもあるかなと思っています。メダカの学校って、学校ではないじゃないですか。スウォーム (swarming) という言葉があって、個に焦点を当てるとバラバラなことをしているのですが、引いてみると、まとまった何かに見える。例えば、ムクドリの子を遠くから見た時に、一つの巨大な生き物のように見える状況がありますよね。みんなバラバラなことをしているんですけどね。例えば場で考えると奥行きが100メートルくらいの空間があるとしたら、誰かが部屋の遠くでうるさくしていても気になりませんよね。でも場所同士が繋がって、色々な人が色々なところでレクチャーをしているぞ、みたいな。現代は僕の子供の時は考えられなかった、映画館でしかないような大きなモニターとかが簡単にできたりもしていてそれがネットにも繋がっていて。でもやっぱり実体のある場としての学校、群を考えたいですね。それはものづくり中心としていたものかもしれませんが、例えば、Richard Buckminster Fuller とかがいた、Black Mountain College と言われる場所。そこに John Cage がいたと。そういうことだと思うんですよね。そこで何の話したかは分からないですし、お金を出す人がいなくなってしまって長続きしなかったらしいですが。僕はそういう場所に憧れがありますね。例えば僕が助手でボスの荷物持ちの仕事をしていた時に、ボスとある建築家が話してるタイミングがあって。それはただ話していただけなのですが、これ全然本になるな、などと思ってドキドキしていました。ここに椅子があればもうレクチャーじゃん、レクチャーホールができるじゃん、などと思ったわけです。そういうところが物を作るきっかけになったりとか、例えばそこに文学者がいたらどうなのかとも考えてしまいますよね。今日お見せしたミウラ折りの三浦公亮先生が、ミウラ折りを実際に見せてくれるというような。自分は最初ほんとに四畳半程のところから始まったので、人生の中でちょっとずつ空間を引き延ばしてる感じなんじゃないかな。創造の場を作るという意味では、本郷の授業や、個と群の授業はそういう場の基礎を作っているのだなとも思うし、それは

もう、館先生に拾ってもらったと思っています。だから僕がイニチアチブをとったらどうなるんだろうとか、そもそもそういう発想もないかもしれないですね。スウォームは群れという意味でもあるし、メダカの学校的な意味でもあると僕は思っていて。今このインタビューの状況のようにどこか場所があるだけで僕は物をお見せできますよね。これは別に喫茶店でもできるのかもしれないし、ネットにあればそこで話せるかもしれません。だけど、僕はやっぱり実際の場所、もっとアクチュアルなつながりが生まれる制作や思考の場があることが大事だと思います。

提供：野老朝雄 Asao Tokolo
(図1～図9、図11～図21)

野老朝雄

1969年、東京生まれ。幼少時より建築を学び、江頭慎に師事。2001年9月11日より「つなげること」をテーマに紋様の制作を始め、美術・建築・デザインなど、分野の境界を跨ぐ活動続ける。単純な幾何学原理に基づいた定規やコンパスで再現可能な紋と紋様の制作や、同様の原理を応用した立体物の設計／制作も行なっている。主な作品に東京2020オリンピック・パラリンピック競技大会エンブレム、大名古屋ビルディング下層部ガラスパターン、TOKOLO PATTERN MAGNET など。2016年より東京大学工学部非常勤講師、2018年より東京大学教養学部非常勤講師、2022年より国立臺灣師範大学 (TAIPEI, TAIWAN) 客座教授、2024年より上海美术学院 (SHANGHAI, CHINA) 客座教授を務める。

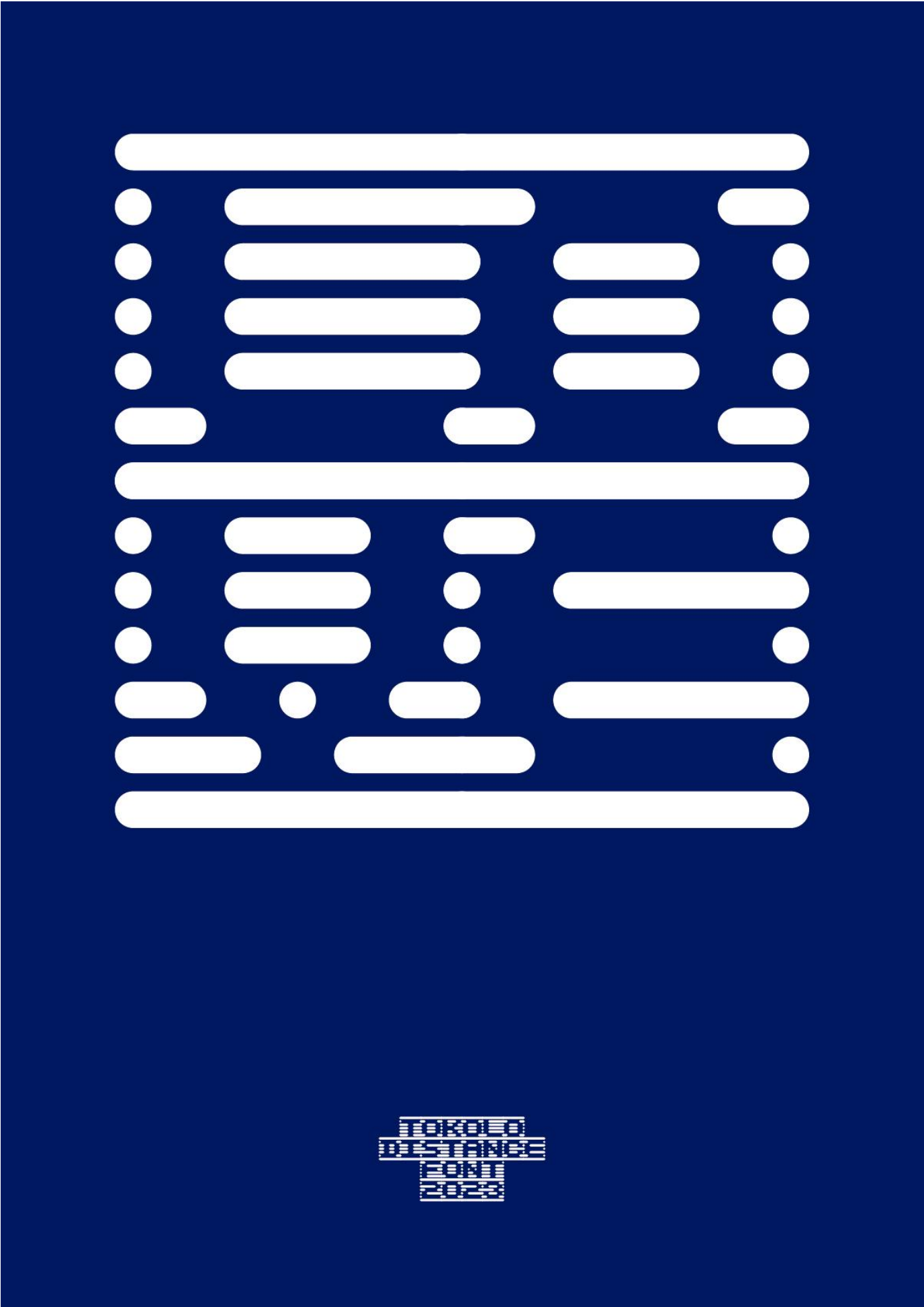
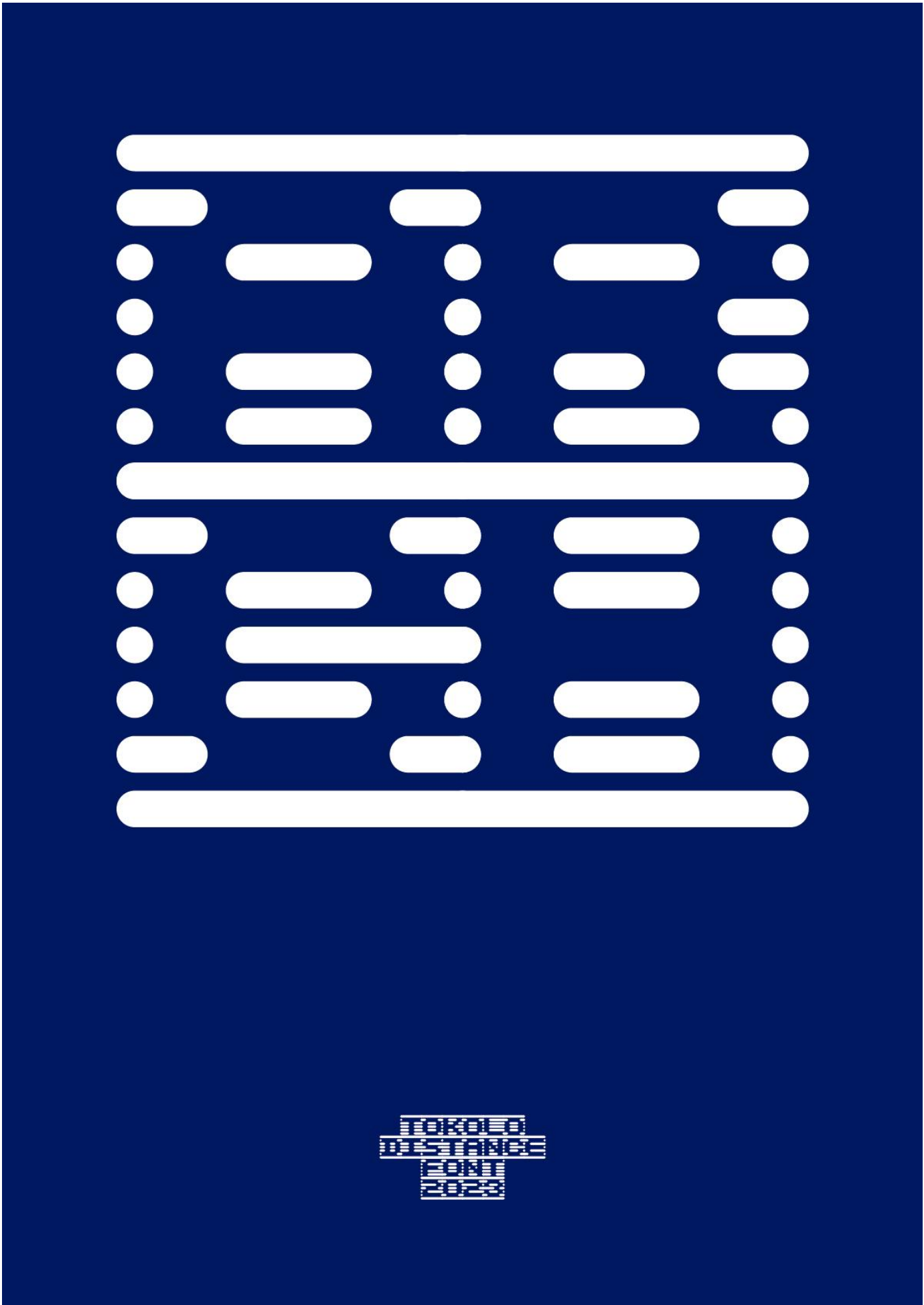


図 21 TOKOLO DISTANCE FONT 2023



TOKYO DISTANCE RUNNERS