



Title	特別企画対談 五十嵐威暢×森傑
Author(s)	森, 傑; 五十嵐, 威暢
Citation	インテリアプランナーニュース, 20, 1-13
Issue Date	2005-05-14
Doc URL	http://hdl.handle.net/2115/5984
Type	other
File Information	IPN20.pdf



[Instructions for use](#)



森傑 Suguru Mori

1973年、兵庫県尼崎市生まれ。大阪大学大学院博士後期課程を修了後、北海道大学へ着任。博士(工学)、一級建築士、インテリアプランナー。著書に『建築計画読本』(共著/大阪大学出版会)がある。2003年10月～2004年9月に University of Wisconsin-Milwaukee の客員研究員として渡米していた。

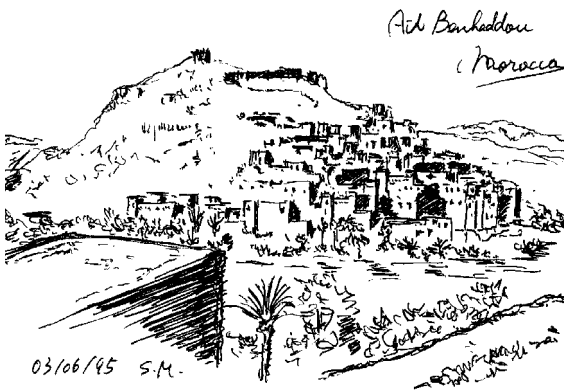
対談を終えて／森 傑

Christopher Alexander(1965)はこう述べている。「ある種の風格を獲得した歴史的な都市と比べると、我々が人工的に生み出そうとした都市は全く成功していない。自然形成的都市はセミラチスの構造をもっているが、私たちがそれを人工的に生み出そうとすると、その結果はツリーになってしまう。そのようなツリー構造の都市ができてしまうのは、まさに我々の思考プロセスがツリー構造そのものであるからにほかならない。」

学部3年生の終わりにモロッコのフェズを訪れた。今でも旅の中で体験した街の姿が鮮明に目に浮かんでくる。Alexanderが論じたセミラチスの世界は、私たちが今生きている環境の中でも結構見つけることはできる。そしてまた、現実の社会との格闘の中から新たなアイデアを練り出そうと挑戦しているデザイナーも少なくはない。では、そのセミラチスの世界の実現

は、デザイナー個人の才能やある種の偶発性などに頼るだけしかないのだろうか。

私は決してそうは思わない。個人の頭ではツリーの方が説明しやすいしわかりやすいことは明らかだ。問題は、私たちのデザイン・セオリーがこの「わかりやすさ」に頼りすぎていることであろう。私たちは個人の頭の中で考えられることだけに注目し、頭の外にある創造的活動へはほとんど目を向けてこなかったのである。



近代社会は、ある特定の分野の課題を解決する高度な個人思考をもった人間が「専門家、であると見なし、多種多様な専門家の能力や社会のしくみを合理的にツリー構造でまとめてきたからこそ、大きな発展を遂げてきた。しかし、もう私たちはその発展のみで満足しているわけではない。そして既にセミラチスへ向けての模索は、近代社会では「素人、だと呼ばれる人々を中心に動き出している。考えてみれば、Alexanderが目標とする歴史的都市も、実は住民の長い時間をかけたコラボレーションによって生み出されてきた産物なのである。

①

研究者である私の使命は、私たちがまだ確立していない創造的活動の方法論、つまりはコラボレーションの方法論を、デザイナーだけでなくいわゆる一般の人々にも説明できるようになることであろうと思っている。そしてそのためには、デザインというある種のしがらみから抜け出し常に社会や自然との対話自体に情熱を注いでいるアーティストとのコラボレーションから、多くのヒントを得る必要があるような気がしている。

五十嵐威暢 Takenobu Igarashi

1944年、滝川市生まれ。グラフィック・プロダクトデザイナーとして活動後、1994年に彫刻家に転進。近作に、札幌駅JRタワー展望室のレリーフ「山河風光」、滝川市一の坂西公園の彫刻「Dragon Spine」など。2004年6月に仕事の本拠を20年ぶりにロサンゼルスから東京へ移した。



即興的につくるということ：前談「山河風光」前にて

五十嵐__この作品は計画をもってこのような表現になったのではなく、即興的につくったものなんです。材料の加工などを考えて、全体的にはある寸法のモジュールを基本としていますが、個々の表現は、全体的な構想をあらかじめ持って、それに基づいて順番につくっていったものではありませんね。ある段階である表現がいいなと思ったらそれをつくり、またそれができた後で次に表現したいものをまたつくる。そんなかたちで積み重なっていったものなんです。

森__この作品を初めて目にしたとき、とても無秩序的な表現にみせながらも、非常に計算尽くされているもののように感じたのです。即興的につくったと聞いて、とても驚きました。

五十嵐__一つの例えですが、ある部分でこれは失敗だとか言ってやり直したものは一つもないですね。例外的にこの作品はこの場所に壁のように展示することになっていたの、例えばこの高さがあると人がぶつかると危険だと思うものは、他の場所のものに入れ替えたりはしましたけれど。

森__例えば建築のように図面のようなものが先行していて、現場ではそれに忠実につくっていくというやり方ではなかったということなんです。現場でできたものとのインタラクションを通じて、その都度その都度つくられていく。だからこそ、むしろ緻密さや精密さが感じられるのかもしれない。人間の感性というのは案外ばかにできなくて、直感的・感覚的にやってしまうほうがより精密なこともありますよね。

実はそれがデザインの本質のような気がします。私自身は、デザインとは本来そういう状況的な創作活動だと思っています。デザインするという事はプラン自体を目標にすることではないと。

五十嵐__あんまり難しくは考えてやってはいないんですけどもね(笑)。僕個人の性格によるところも大きいとは思いますが。ある時、僕は計画的に作品をつくらうと考えてもうまくいかないことに気が付いたんですね。どうせ計画的にできないのなら、手をとにかく動かすしかないと思って。深く考えずにやっていったら案外うまくいった。こういうやり方はこの作品に限らず他の作品でも言えることです。

文化への意識とズレ

森__昨年10月から今年の9月までアメリカのウイスコンシン大学に在外研究で行って

おり、そこである経験とありますが、すごく驚いたことの一つがありました。



レリーフ前にて1

[UIA]

The International Union of Architects
国際建築家連合

設計演習-アメリカでいうとstudio-を向こうの教官と一緒に見ていたときの最初の経験だったんですが、私自身はアメリカに行ってその国の設計演習を見ると、日本ではない何かを感じるのではないかという期待のもとで見に行ったわけなんです。

ところが、実際に行っても何も変わらない光景に驚いてしまいました。設計演習に参加してみて、例えば学生がプレゼンテーションする、プランであるとかデザインの内容、それに対して教官が答えるポイントや学生が学びたいポイントであるというそのストーリーが、私の中で予想しているまま同じことがこう出てくるといいますか、おそらく学生はこういうことを言いたいんだとか教官はこういう風なことを答えるだろうというように進んでいる。

それを経験したときに改めて強く感じた事は、私たち特に建築設計というフィールドで近代教育理論といますかモダニズム教育理論セオリーというものが日本もアメリカも含めておそらくヨーロッパも含んでくると思うんですが、かなり強い影響力でどこも同じものの考え方、根本的なものの考え方、セオリーを教育システムとして教えていつているんだとそれを感じたときが一番驚きでした。

③ 日本に帰ってきました、じゃあ日本の教育はアメリカの教育は、いま日本の建築都市学科なんかは、*UIAとかインターナショナルな教育の制度に無理やり合わせていくような方向に進んでいつてしまっているのではないかと思っているんですが、今一度本当に今これからのデザインを考えると、文化を見

つめながら単にモダニズムを前提にするのではなくてやっていくことを考えないといけないのではないかなと。

五十嵐 教育の話でいうと、僕は数少ない経験・限定された経験ですが、その中でやっぱり感じるのは、アメリカのいい教育って言うのは長年に渡って一定水準の人材を常にコンスタントにこう生み出していくというそういう教育が、どうも向こうの人たちが考えるいい教育。それがやっぱりしっかりと植えていて。

もうひとつ、デザインの世界でその日本のデザイナーの意識と違うのは、やっぱり僕たち日本のデザイナーは歴史、それも豊かな文化の歴史があるので非常にみんな目が肥えている。というか目利きで、その精神も教育水準も非常に高いですから非常によく理解していて、なんと言うのかな…、その文化としてのデザインというようなそういうデザインのとらえかた、僕たちは割合知らず知らずのうちにやっぱりいい仕事をしたいという意味でそういう意識をもっていますよね。勿論アメリカの人たちもいい仕事をしたいって思うんだけど、それはいつもお金のため、いかにプロとして仕事をするかでそれが収入に繋がっていくことへの喜びそっちに意識があって、まあ結果的にそれはアメリカの文化を形成するんだけど、こう各個人はやっぱり違うと思うんですよね。そこがものすごく大きな違いだになっていつも感じましたね。

森 なるほど。個人というか日本人としての



レリーフ前にて2

文化への意識というか、そのアメリカ人との違いですね。

五十嵐_そうですね。仕事に対する気持ちってどうか、それが異常に違うなっていうね。お金で評価されるようないい仕事をすればそれは結果的には社会貢献にもなる。

日本のデザイナーは逆にお金も勿論欲しいんだけど、デザイナーとしてそのデザインの質を上げるあるいは文化的な価値を上げるような仕事をしたいからデザインをやっているというそういう意識がやっぱりありますよね、お金だけじゃないっていうか。

森_そうですね。アメリカはあれだけ国土が広くて色んな場所があるんですけども、日本人ほど例えば、北海道のデザインであるとか関西のデザインであるとか京都のデザインみたいなこともこだわりを持ってディスカッションするような気風があまり感じられない。

日本の方が国土的に狭いのに、より文化と

いいですか自分たちの持っている歴史、文化、感性みたいなものをどうやって考えていくのかという気持ちはすごく持っていると思います。

五十嵐_気持ちは持っているんだけど、状況を見ると決して良くない。景観はもうひどい状態だしね。ものに対するこだわりを持っているというある意味では骨董品を見るような目でそのデザインを捉えてこだわる人はいるんだけど。そうじゃない日常の生活や生活空間に対する思いと努力と結果にもうすごい差があって、むしろそうじゃない文化なんて掲げて仕事していないデザイナーが多いアメリカの方がね、結果的には景観もいいしね、生活環境も。まあ、犯罪とかっていうのを除けばいいっていうしね。

だから日本は戦前からそれ以前は江戸時代にかけて、とっても良かったと思うんですけども、戦後めちゃくちゃに価値観が壊れて色々なものがめちゃくちゃになって今に至っていますよね。

デザインの何を教えるのか

森_日本のデザインがうまくいっていない原因の一つは、大きな意味ではやはり教育…と言っても私の立場としても責任があると思うんですけども、今のデザイナーを養成する日本の教育というのはシステムあるいはセオリー的には輸入版に近いところがあると思うんです。

教員がすべきだと思っている仕事、教員が

教えるべきだと思っている点、教育につなげないといけないと思っているやるべき研究という価値基準というのが割とアメリカ的なセオリーを前提にものが進んでいると思いますね。そういう教育の中で育ったある程度の能力を植えつけられた人間が実際に社会に出る。だから社会がやはりそういうセオリーを前提にどうしても構造的になっていくんだ



ドイツ バウハウス

と思います。そこと実際の日本人としての思い、気持ちというのがうまく噛み合わないまま行ってしまっているところが歪みのひとつかなと思っていますね。

五十嵐 その意味で一番うまくいっているのはドイツですね。うまく行き過ぎて、僕たちは時々笑ってしまうんだけど、学校で教えているデザインの世界がそのまま街の中にある。ここに全然誤差がない。

日本は学校で教えているデザインは素晴らしい世界を教えているんだけど、一步外に出るとそれと全く正反対の状況がある。これがね本当に好対照なんだけど、やっぱり人とかプロフェッショナルに対する考え方が全然違っていると思うんです。

ドイツと日本は同じ敗戦国ですよ。もう無茶苦茶に破壊されてやっぱりゼロから立ち上がらなきゃいけなかったというね。同じ境遇のドイツがああいう結果になって日本が今こういう結果になっている。その原因の根本は人に対する考え方ではないかと思いますね。

ドイツのデザイン教育というのは単純にいうとまず、人数が大きく違いますよね。だから日本ではデザイン、建築合わせたら毎年の卒業生は何万人でしょう。ドイツは多分何百人だと思います。

⑤ 非常に厳選された学生を少数教育機関が受け入れてその人たちを本当の彼らが考えているプロのところまで教育する。それでそこを卒業したデザイナーを今度はプロとして社会が受け入れて仕事をさせる。だから教育と結果に誤差がないんですね。ちょっとな過ぎ

ておかしいくらい。

ある意味では本当に理想的だし、日本とは大きく違いますよね。

日本の場合是一部の大学は違うかもしれないけど、僕の母校なんか含めても学生たちはデートのために大学に来ているような状況だったりして、やっぱり真剣さが全然違う。

それで、まあ僕は少数が全ていいとも思わないんだけど、教える方も熱心な学生がいない分教えたいことが本当に受け止めてもらえなくて、非常に中途半端な過程を経た学生たちがどンドン世の中に出てしまっていますよね。その人たちがやっぱり日本の経済と一体になっていますから、少なくとも今までは爆発的なパワーとスピードでデザインを生み出しちゃう。だから結果的に街の中はもう收拾のつかないということになっているような気がします。

森 日本もWHATといいますか何をデザインとして考えるべきか又は知るべきという教育は出来ている気がします。ただ、少数制例えば北大の建築でしたら45人、比較的少ない方なんです。ただ、早稲田とか、ああいうところになると100とか200とか。少数制でしか出来ないことというのはWHATプラスHOWのような気がするんです。いかにデザインを進めていくのかというところの教育まではどうしても人数が多いと教官のほうがエネルギーを出し切れない。

それをこう、そこまで教官とコミュニケーションをとりながら教育をしていくと、実社会で多分やり方を含めて活動していけると思

[プロダクトデザイン]

product design

生産に関連する各分野のデザイン

[羊病]

羊飼いが、東に行けという東に行って、西に行けという西に行くように、自分の意志のない、若しくは自分では何にも出来ない病状をさす。

キリスト教において、羊は『羊飼いの指導と保護がない限り、一日も生きることの出来ない弱い動物』とされている。

うんです。

日本の教育というのはWHATだけが先行しているんで。じゃあ実際出たときにどのように例えば社会なり、市民なりに関わっていくべきかというところまでが未熟なままでドンとこう行ってしまふ傾向にあるのかなと。

五十嵐 その部分だと僕がアメリカで経験したのはカリフォルニア大学でしたけど、学生はひとクラス20人くらいいて。80年代初めのころの話ですけどね。チーム4つつまり5人ずつのチームにしてチームプロジェクトをやらせたんですよ。それでわかったんですけど、そういうチームで遂行するという教育が無かったんですよ。

その時点で他の先生もやってない。アメリカの学生は自己主張がものすごく強いんで、チームプロジェクトは難しいとか無理だという判断だったんですけども僕はやったんです。

やっぱりすごく大変だったんだけど、その中から1チームすばらしい仕事をした人た

ちが5人出て。

それでわかったんだけど、今のWHATとHOWというならばHOWを学ばせるためにはチームプロジェクトが一番いいんですよ。

共通の認識とか理解をまず作らないと進んでいかない。

結局4チームのうち3チームは全滅でしたね。でも1チームは見事にすばらしい結果をだしてくれて、そうしたらそれが教授会ですごい話題になって、やっぱりチームプロジェクトをやったほうがいいということになりましたけれどもね。

森 なるほど。

建築の分野は比較的将来チームでやるのが前提の業界なんです。

ただ、教員のほうもそういう世界だということを知っているながら、実際の教育はあまりそちらにウエイトを置いていない。それこそWHATばかりで自分の中でどう考えていかに自分の主張をプレゼンテーションするのかというところばかりですね。

デザインを誰が評価するのか

五十嵐 世の中のデザイナーのポジション、特に*プロダクトデザインなんですけれども、これがダメなんですよ。さっきの言葉で言うとおね、みんな*羊(ひつじ)病にかかっているの。そう、みんな羊なんですよ。ついて行くだけ。

例えば、この間僕が電話機が必要になって買いに行ったらね、買えないんですよ。あ

まりにも選べない状態で。出てる電話機の種類って多分300種類とかあるんだけど、ひとつたりとも選べなかった…それが日本のプロダクトデザインの現状。ま、最近ちょっと派手に頑張っている人もいるけれど、でもああいう人たちがやっているプロダクトデザインってメジャーではないんですよ。名もないようなメーカーが作っている。実際に美し

いんだけど使ってみるとやっぱりダメ、みたいな商品が多くって。

やはりこれはインダストリアルデザインの部分は大メーカーが作らないといけないんですよ。だけど全部おかかえデザイナーでしょ。だからもうみんな羊なんですよ(苦笑)。

森_デザイナー自身、建築家も含めて、今欠けてきているなと感じているのは、ユーザーの評価の意識をあまりにも安易に捉えすぎてるかなって思います。市場構造として、売ればいいっていうユーザーは多分考えると思うんですけど、それが人の手に渡ってどういう印象をもたらすのか、感動をもたらすのか、使い続けたいと思うのか、住み続けたいと思うのかというユーザーを意識しないで、建築家あるいはデザイナーは自分達の自己表現というものを前面に出しすぎてるきらいがちょっとあるのかなと、僕自身思うところがあります。

五十嵐_多分、企業の選んでる人たちが非常に良くないと思うんです。デザイナーはもっと優秀でいい案がいっぱい出てると思うんですけど、わざわざ一番か二番目に悪いのを選んで製品にしているんですよ。

一番いい例が、日産のデザインが急激に良くなったという例。あれはカルロス・ゴーンさんが、中村史郎さんをいすゞから引き抜いて役員(現常務)にした。マネジメント側に最高責任者のデザイナーを迎え入れたんです。非常にいい人材を引き抜いていますよ。それが功を奏しているんだけどね。途端に良くなっ

ちゃうわけでしょ。やはりデザイナーはいいんですよ。今までは選ぶ人たちが最悪だったんですよ。

森_先ほどのユーザーの評価なんですけど、選ぶ側っていうのもユーザーのひとりなんですよ。

五十嵐_そうですね。

森_ユーザーの評価がデザイナーが感じられる構造になっているかどうかは今のお話のポイントだと思うんです。今までの社会企業、旧日産の構造ではユーザーの評価っていうのは、デザイナーのところにインタラクティブに聞こえてくるものではなくて色んな案を考えられるけれども、その中で適切なユーザーの評価っていうのは見えずにそれが見えなまま何故か選ばれているという構造があるのかなと予想はしているんですけども…。

五十嵐_もっと極端に言うと、日本のその経営者というかその役員クラスの人たちの生活があまりにもプアなんです。企業はもっとね、社長以下役員の給料を10倍いや50倍ぐらいにしたらいいんです。

ヨーロッパやアメリカだったらいくらでもいるわけですよ。ビル・ゲイツとかステーブ・ジョブスとか。

彼等の趣味がいいかどうかはわかりませんが(笑)日本は上の人たちの生活があまりにも貧しいと思います。贅沢できない生活。デザインっていうのは贅沢しないとわか

らない。その目利きになるためにはいい経験を
しなくちゃいけない。知識だけじゃなくて

経験が必要だから。それができてないんです。

コラボレーションの方法論

森_例えばですね、このJRタワーにおいて彫刻家としてプロジェクトに最初から意見を主張できたのですか？それとも、部分的にここをお願いしますみたいな感じだったのですか？通常は先に都市計画があって次に建築計画があって、最後の方にランドスケープがくるとか作品をどこに置くかというのがプロセスなんですけど…。

五十嵐_日本だけではないと思うんですが、それぞれ色々な分野の人がコラボレーションとして仕事ができる機会というのはほとんどないですね。

設計の段階でアーティストが声をかけられる、これはいくらでもある。でも、アーティストの側から建築やランドスケープなどそういった場に対して提案ができるような仕事の進め方というのは、まず99.9%ないですね。そういう意味では、僕は日本の建築を作るプロセスをみていて思うのは、建築家が全部リードするのをやめてランドスケープの人がプロジェクトをリードする。地球の一部である土地を、計画が決まってから建築が始まる、そういうことになったらもっと違ってくるだろうね。いい方向にいくかなってね。

森_ええ、そうですね。そもそも我々の生活環境っていうのは、建物の中で生活していく

のではなく、ある地域ある場所っていうランドスケープの中で生活をしていて、たまたまそこに建物が点在している構造だと思うんです。それなのに建築家と称する人たちは自分たちが建築すれば全ての環境が良くなると思いい込みすぎてるところがあるようで…。

私のある意味での建築家嫌いはここに理由があるんです（苦笑）。

五十嵐_彼らは建築で全てが解決されると思ってますよ。はは、それ病気なんですよ、『建築家病』っていうんだけど。

森_僕は『自称建築家病』って言ってます。

五十嵐_教育を受けてる間にだんだんくるっちゃうんだと思うよ。

森_そうですね。僕自身はやりたくないと思っています。

設計の教育では、そういう建築家になるような教育を教官が無意識にしている。妄想というか古典的なあこがれというかいまだに引きずっているところがある。それをもち続けている限り、絶対に生活環境をよくするという意味でのコラボレーションができないでしょうね。建築家のエゴが全面に出てくると思います。

今の時代、これだけ専門性が豊かになってきてコラボレーションを望まれているときに、建築士であるとかインテリアプランナーであるとかそういう人間が無意識に抱いてしまっているヒエラルキーっていいですか、そういうところは見直して、教育自身も変えていかなければならないとつくづく思いますね。

生活環境というテーマへ話を向けると、例えばその辺のオープンスペースにしる駅前広場にしろ建物にしる今、街をつくっていく構造というのは「評価」がポイントなのでは…。例えば日産の常務クラスの人がデザインを評価する立場で、その人の能力というのはすごくポイントになっているんです。

それを例えば、街づくりやこういったプロジェクトに置き換えていきますと、行政の能力と専門家の能力にちょっとあてはまるなって。

私は今、*PFIのやり方で決定的な問題は、ユーザーの不在つまり評価する人間の不在にあると思うんです。

行政側は経済的なことを優先してほぼまる投げに近い状態で性能発注し、企業はユーザーがいらない中でデザインを決定する。企業はこれがいいのかどうかもわからないまま、それなりに工夫して出す。出してきたものに対して評価するのはブアな行政。

⑨

そういった構造の中でPFIは進んでいると思うんです。でも、じゃあ従来型がもっと良かったかというところでもなかったような気がするんですよね。評価する人間っていうのは、お金持ちに限らず、もっといろんな意

味で裕福な視点を持っている評価者っているのは多分たくさんいると思うんです。お金は持っていないけど、豊かな経験は持っている人もいます。そういった意味でも、今、滝川で行なっている街づくりのアプローチっていうのはヒントになってくると思うんですよね。今の公園や公共施設っていうのはPFIも含めて、まだトップダウンでやっていて固まった価値観をもった行政がその評価をする。でもって行政の中には私のような学識経験者と呼ばれるような、これまた偏った価値観をもった人間だけでやっていく。そういうのに対して、もっとこう、ボトムアップ的なといいますか、実際にその場所に生活してリアルに評価する人たちと一緒に街を考えていくっていうのは重要でしょうね。豊かな評価の目の中で、アーティストとしての能力あるいはランドスケープアーキテクトの能力っていうのが評価されながらすすんでいくという可能性があるのかなって思うんですが。

五十嵐 うーん。今のお話でいうと、やはり日本の社会や役所のシステムが欧米と比べてひどいですね（苦笑）

まず、役所は仕事をしていない。明治時代にできた法律やシステムは今も残っている。それもハンパな割合じゃなく残っている。そしてそれを今の時代にあわせる努力はこの百年間何もしなかった。そういった中でいま森さんが言われたようなボトムアップとかつてのをやろうとしても、基本的には役所の人たちは、働かなくていいシステムの中にいるからどうでしょうねえ。アメリカのシステムを

【滝川】

札幌と旭川のほぼ中間に位置する人口約4万6千人の農業と商業のまち。
道央と道東を結ぶ交通の結節点で、中空知広域圏の中核都市。
地ビールに「スカイビール」、国道日本一の長さを誇る国道12号の起点などで有名。



たきかわホールにて photo by 酒井広司

見ていると、役所内での責任分担がもっと明快にある。アメリカではその部分だけしっかり仕事をしていればいい。まあ、アメリカも働かない国ですけどね。

森__それはそうですね(笑)

五十嵐__いろんな人種がたくさんいる社会の中で、役所でやらなければいけないことがあって、そのシステム自体は今の現状に比較的あっている。もっと言えば、プロジェクトなどの物事を動かしていく上で効果的な方法がとれるような柔軟性とか環境がちゃんと用意されている。日本とは雲泥の差ですよ。それに一般の人たちの役割も明快になっている。

サンタモニカを例に挙げましょう。昔、サンタモニカの街並みを美しくしようということで街のカラースキムを作ったんですね。で、パステルカラーで建物の外装の色を選べるようにカラーチャートを作ったんです。で、行政は何をやったと思います？

一年間で、このチャートの中から色を選ん

で外装を塗り替えたなら、その費用はその年の税金から差し引くと言った。外壁はある時期に塗り替えなければいけないので、みんなはその年にばあっと集中して塗ってしまった。すると一年の間に街並みが一変したんだよね。

森__それは適切な誘導ですね。

五十嵐__はい。

街の人たちは、街並みが美しくなれば自分が持っている不動産価値がもっと上がって高く売れるということがわかっているから、いい機会だという意識で参加する。浸透するわけですよ。

森__そうですね。そこの住民を誘導するうまさってというのが日本には欠けていますよね。下手くそだなんていうか…

五十嵐__そう。目標はあるけど戦略はない。努力も何もしない…。滅茶苦茶でしょ。

個人も、何をやっても得にはならないっていう状況だから何もやらないし。

アートではじまる街づくり

五十嵐__僕は単なる“一(いち)彫刻家”ですから、*滝川という街を変えようなんて思っていないし変えられるとも思っていない。

でも、きっかけぐらいは作れる。街の人たちに多少啓蒙的なことができるし、刺激を与えることができる。それに賛同してくれる若者が育ってくれば、そうなったら街は変わ

るでしょうね。

僕は大学での教育っていうのは嫌いなんです、実は。教育が成功すれば可能性があるという程度にしか思っていないんですよ。事実、街の人たちの反応はないし参加する人も少ない。市は財政難なので実力が発揮できない状況ですから非常に難しいんです。

じゃあ、なぜ活動をやっているかという、ただひとつ、滝川の美しさからなんです。滝川は単純になかなか美しいんですよ。僕は富良野の美しさは嫌いなんですよね。ああいう人工的な、いかにも綺麗って言う美しさはね。

滝川郊外の田園風景はなかなかいいんですよ。美瑛のそれにちょっと近づきますね。そういう意味で素晴らしい場所なので、そこでみんなで何かやって楽しみたいっていう個人的な思いでみんなを誘ってやっているわけです。ですから滝川NPOとはいっても参加してる9割は滝川以外の人たちなんです。

森__ そうだったんですか。

五十嵐__ 札幌が一番多いですね。それから東京など本州の人たち。この9割というのは僕の戦略なんです。

街ってのは地元の人のためにあるのではなくて地元の人のためにもあるんでね、外の人のためにあると思ってるの。外の人が行かないような街はね、街じゃないんですよ。

森__ ああ、そうですね。その魅力といいますかポテンシャルをいかに高めていくのか、それによって一番恩恵をこうむるのは多分この街の人たち。それが街のプライドにつながったり、アピールしたくなったり住み続けていたくなったりという…

五十嵐__ そうそう。

森__ その可能性が一番重要になってくるとい

うことですね。

五十嵐__ 外の人たちにはね、理想の田舎を作る運動って言うてあるの。故郷を持たない東京の人たちや故郷が理想的じゃない人たちは滝川で日本の知恵と才能を集結して理想の田舎を作ろうってね。それが僕の滝川での活動なんです。

そういった例はあるんですよ。例えば軽井沢。昔はただの山でした。ところが今はリゾート。文字どおり“外から人が来る街”ね。葉山もそう。だから、滝川ももしかしたら外の人たちが頑張ると出来るかもしれない。で、地元の人たちがいつか気がついてノッてくるかもしれない…

森__ 楽しみですね。

五十嵐__ ダメかもしれないよ(笑)

ただ、その鍵は何かって言うと、今僕たちが地元の若い人たちにそういう価値観や意識を芽生えさせるというか、そういう答えが出るかどうか。

森__ この文脈の中で私が興味ありますが、五十嵐さんが作品を作るということはどう影響しているのかということなんです。私みたいなド素人考えでいきますと、彫刻というものは美術館でお金を払って観るもの。

五十嵐__ ええ。

森__ 街づくりの彫刻、ここJRタワーも含め

【太郎吉蔵(たるきちぐら)】

地域の人たちと芸術・デザイン・まちづくりを学び合うこの試みは、かつて、少年・五十嵐威暢の遊び場でもあった太郎吉蔵(たるきちぐら)の再生プロジェクトをはじめとし、世界の第一線の講師によるレクチャー、イベント、様々なワークショップを展開しながら、芸術デザインによって滝川を、音楽の町アングルウッドのように魅力的に再生しようと活動を広げている。



photo by 酒井広司

てなんです、より一般という意味のパブリックの中で人々が日常的に触れる、特別じゃないんだよというような彫刻は、人々との対話が意識されていく方向にあるのかなという風に考えたんですよ。

五十嵐 おっしゃるとおりです。僕は滝川に来てから『太郎吉蔵』っていう蔵の改修をしたんですね。僕と兄が所有していたものをNPOに寄付したんです。もともとあの蔵は私たちには重荷だったんですよ。固定資産税を払い続けなければいけない負の遺産みたいなもんでね(苦笑)。

ところが、友人たちの「そこを貸してくれないか」の言葉で変わっていったんです。そこをみんなで修復しようと決めた、それが滝川に帰ったところから始まったわけなんです。で、見渡してみたら、僕自身が残して欲しかったなあっていうランドマークになるような建造物がことごとく破壊されていた…。

これはいけないってんで、古いものを理想的に残すモデルとしてあの蔵を残したい。で、建築家の中村さんにお願ひしました。ランドスケープはキタバの齊藤浩二さん、照明は東海林弘靖さん、という風にプロジェクトチームを作って改修して出来た。

次にとりかかろうとしているのが、見捨てられた滝川公園なんです。これはとても素晴らしい。10年間見捨てられているんですよ。ところがね、10年見捨てられたおかげで自然に戻っていつている。ヨーロッパで見るような風景っていうか、そういう公園になっちゃってる。いろんな方をお連れしたんだけ

ど、みんな感動するんですよ。その中には放置された浄水場跡があり、これも非常に特徴があるんです。

もうひとつ、あるりんご農家が使っていた煉瓦造りの納戸(ムロ)があるんです。これがね、周りの風景もいいもんだから素晴らしくって、2年がかりの交渉で買いました。僕はこれを改修してね、瞑想空間を作るプロジェクトを個人的に始めるんです。滝川に帰るきっかけは『一ノ坂西公園』に彫刻を制作するというプロジェクトだったけど、彫刻を公園におくことがいいのかどうかも含めて考えたいと思っています。

じゃあ、彫刻って何なの？ということを考えていくとね、多分、安田侃(かん)が作ったアルテピアッツァのようなことにはならなくて、もっとう彫刻家として違う作品が出来るんじゃないかなあって自分で想像しているんですけど…。僕は納戸自体を彫刻にしようと思っているの。納戸を改修して、20人くらいの人たちにも鍵を持ってもらって、その人たちが自分たちでも行けるし友達を連れて行って、そこに1時間でも数十分でも滞在してもらって、中はもちろん風景も楽しんでもらうようなものにしようと思っているのね。だから滝川の活動も、ある意味では彫刻家としての活動というふうにして僕自身の中で受け止めてやっているんですね。街づくりっていうよりは、彫刻家としてやれることをやろうとしている。これは滝川に帰ることとは関係なくて本当にその状況が開けていったことに伴って僕自身が変わってきたんです。

【五十嵐アート塾】

滝川の遊休施設や自然環境、歴史遺産を生かした新しい芸術公園都市づくりの実践を目指し、外部からゲストを招き、より芸術への理解を深めることを願って人が集う場として五十嵐氏が考案した。

<http://218.45.193.243/~act/program/iap/index.html>



ゲストによるスピーチ photo by 酒井広司

森_今おっしゃったことってというのは、デザインすることの本質にかかってくると思います。デザインというと、必然的に手を加えるという意味が出てくると思うんです。今の時代に建築の分野で直面しているのは、例えば、放置されて見捨てられたからこそ良くなっていくものにいかように手を加えるのか、或いは加えないという勇気を持つのかというところの価値判断をデザイナーが出来るかどうかという問題だと思います。

五十嵐_うん、そうですね。

森_そこでやはり、じゃあ、こうしようっていうのはそう一概には出てこないと思うんですよ。個々のデザイナーやアーティストたちが問題に直面して、そこで一生懸命もがくとか、もがいてああだこうだの積み重ねで成功したり失敗したりということになるんですよ。私自身もその答えが全然わからないのですが、いま我々デザイナーが直面しているひとつの課題として“手を加えていくこと”の意味というのを、その社会的文脈の中で考える時代になってきているんだなとは思っているんですけどね。

五十嵐_うんうん、そうですね。あのね、*五十嵐アート塾に毎回ゲストの方が来られるでしょ。毎回いいことを言ってくれるんですよ。前々回の宮城俊作さんは、滝川を見て森さんと同じことを言っていたんですよ。

「滝川にとって一番必要なことは、マイナスのデザインだね。足し算じゃなくて引き算をする。要らないもの、汚くしているもの、そういうものを取り除いていったら滝川はもっと素晴らしくなる」ってね。

勿論滝川だけに限ったことじゃないんだけど、でも本当におっしゃるとおりですよ。そしてその次に何をするかですね。つまり、今の日本がかかえている問題の多くの部分は取り除くことによって解決するんですよ。

森_それをバンドエイドみたいに、貼付けていくことしか知らないから貼り付けていく、そんな状態を根本的に除去するといいますか…。

五十嵐_それはやっぱりね、デザインして何か附加しなくちゃデザイン料がもらえないというところがあるから非常にむずかしい。でも、やれるところからやらないといけないしね。