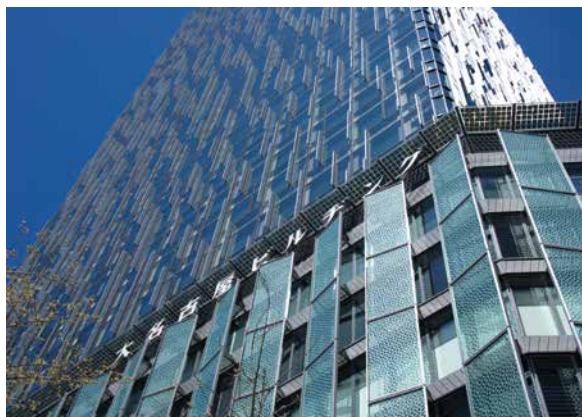


aaca 景観シンポジウム

「個と群」アーティストと建築家のコラボレーション

aaca

日本建築美術工芸協会
2017-別冊2



日時 2017年3月9日(木) 15:00～17:50 (14:00開場)

会場 日本大学理工学部

駿河台キャンパス1号館 CSTホール

第1部 パネルディスカッション

パネリスト 野老朝雄氏 (TOKOLO.COM 代表)

宮地弘毅氏 (株三菱地所設計・部長)

第2部 講演「個と群」

名古屋ビルヂングと大手町パークビルディングの
アートワークを通して

講師 野老朝雄氏 (TOKOLO.COM 代表)

主催 一般社団法人 日本建築美術工芸協会

後援 (一社) 日本建築学会、(公社) 日本建築家協会、(公社) 日本建築士会連合会、(一社) 日本建築士事務所協会連合会、
(一社) 日本インテリアプランナー協会、(一社) 日本美術家連盟、(公財) 日本美術協会 (順不同)



司会 (佐藤) 一般社団法人日本建築美術工芸協会主催、2017年aaca景観シンポジウム、「個と群」へご来場いただき、誠にありがとうございます。今日はアーティストの野老様と三菱地所設計の宮地様をお迎えしています。これから2時間半ほど、アートと建築のコラボレーションについてお話を伺ってまいります。

申し遅れましたが、私は本日の司会・進行を務めます理事の佐藤と申します。よろしくお願いたします。(拍手)

開催に当たり、日本建築美術工芸協会会長・岡本賢より皆さまにご挨拶申し上げます。

岡本会長、お願いたします。



岡本会長挨拶

皆さま、こんにちは。ただいまご紹介をいただきました会長を務めている岡本と申します。

本日はaaca景観シンポジウムにこのように大勢お集まりいただき、本当にありがとうございます。

心から御礼申し上げます。aacaの当協会の事業の中で、景観シンポジウムは非常に大きな事業の一つです。当協会は28年前に、芦原義信(1918～2003)先生によって創立されました。先生の理念である、建築やアートが一体となり、よりよい都市景観をつくってほしいという考え方の下に、いろいろな分野の方が集まり、この協会は成立しており、その方たちがさまざまな活動をしてい

ます。このシンポジウムの考え方もその理念により、建築とアートが一体となり、美しい都市景観ができるという、さまざまな情報を発信してきました。

きょうは現在一番ホットな野老先生をお迎えすることができ、本当にうれしく思います。三菱地所設計の宮地先生とともに、建築とアートのコラボレーションというテーマにぴったりのシンポジウムになっているのではないかと思います。



この協会はさまざまな活動をしています。このシンポジウム以外にも講演会やフォーラム、展覧会、建築やアートを表彰するAACA賞を事業として行っています。最近では街の中にいろいろなアート作品を置き、街全体が展覧会場になるような「街なかミュゼ」という事業もやっています。いかに建築・都市空間がアートにより、豊かな景観を構成していくかということに常に念頭におき、

その都度、新しい情報を発信していこうということで、さまざまな企画を行っています。

お手元に昨年の景観シンポジウムの記録、そして一昨年の景観シンポジウムの記録を配布させていただいていますが、昨年は豊島区役所をテーマにしました。非常にユニークな豊島区役所の計画でしたので、その計画内容を発表していただきました。一昨年は森美術館館長の南條さんに現在のアート、モニュメントを中心に、いろいろな話をお聞きしました。このようなさまざまな形で当協会事業を展開しているので、ぜひ本日お集まりの皆さま方もこのような活動にご参加いただき、当協会をご支援いただきますようお願い申し上げます。

本日は野老先生の楽しいお話をお聞きできるかと思うので、どうぞお楽しみいただけますようお願い申し上げます。本日はありがとうございました。(拍手)

司会 岡本会長、ありがとうございました。

それでは、野老様、宮地様を壇上にお呼びしたいと思います。大きな拍手でお迎えください。(拍手)

皆さま、お待たせいたしました。これより aaca 景観シンポジウム「個と群」アーティストと建築家のコラボレーション第1部を始めます。

改めまして、本日のご登壇者のお二人をご紹介します。

野老朝雄様は東京造形大学ご卒業後、ロンドンの英国建築協会付属建築専門大学（通称 AA スクール）に在籍され、江頭慎氏に師事されました。2001 年より「繋げる事」をテーマに紋様の制作を始められ、美術、建築、デザインの境界領域で活動を続けていらっしゃいます。大名古屋ビルヂング、2020 年東京オリンピック・パラリンピックのエンブレムをデザインされたことは皆さまもよくご存じのとおりかと思えます。現在アーティスト活動のほか、東京大学工学部非常勤講師、東京造形大学客員教授として教鞭も執っております。

宮地弘毅様は 1988 年東京大学工学部建築学科、1990 年東京大学大学院修了後、株式会社三菱地所設計に入社されました。大規模再開発、オフィス、商業施設、ホテル等、数多くの設計を担当し、丸の内再構築では丸の内ビルディング、丸の内仲通り、ザ・ペニンシュラ東京、JP タワーなど、数多くのプロジェクトに関わってこられました。

それでは、野老様、宮地様、よろしくお願いいたします。



宮地 初めまして。三菱地所設計の宮地と申します。よろしくお願いいたします。

きょうの進め方について、野老さんとずいぶん相談したのですが、建築とアートの関わり合いをお話ししたいと思い、野老さんのこと

は皆さまよくご存じのところですし、後半にまた詳しいお話を聞かせていただければと思います。まず、私の自己紹介を兼ね、今までやってきた仕事とアートの関わり等について、簡単に紹介させていただき、その中で野老さんとのいろいろなコラボレーションの話を紹介できればと思っているので、よろしくお願いいたします。

早速ですが、簡単な自己紹介です。先ほども話がありましたが、これは丸の内ビルディングで、私が入社 5 年目ぐらいからやらせていただいたプロジェクトです。ただ当時、私はもちろん若輩者で、すごく若かったものですから、ここにいらっしゃる副会長の岩井さんや理事の東條さんが私のボスでした。そういう皆さまと一緒に建築をつくっていく中で、単に建物をつくるというのではなく、もう少しプラスアルファの価値がある街づくりをしようということで、いろいろなことを話し合いながら進めてきたプロジェクトです。

ビルの概要は恐らくご存じかと思うので割愛させていただき、その中でアートの関わりの部分を簡単に紹介したいと思います。このビルは非常に積極的にアートと取り組み、インターフェイス・ピトウィーン・アーキテクチャー・アンド・アートということで、積極的な関わりを提案したプロジェクトになっています。この仕事はもちろん建築家だけでできるわけではなく、アートに詳しいいろいろな専門の方々をお招きしてアートコミッティをつくり、事業者・設計者も入りながら、どういものをつくろうかを検討しました。テーマは、単に置いておくようなアートではなく、建物とアートをきちんと一体で考えた上で、新しい建築空間をつくらうという趣旨のものでした。

具体的にはイギリスのアートディレクターのビビアン・ロベルさん、アート・イン・アメリカのジャネット・コプロスさん、それから建築家で彫刻家の川上喜三郎さんのお三方、実は先ほど AA スクールの話が出ていましたが、野老さんは川上さんにいろいろ教わったこともあるとお聞きしました。



野老 本当に狭いなと思いました。直属のボスは江頭慎という師匠ですが、それよりおっかない人として、「インタラクティブ・ウェーブ」という丸ビルの前のものですが、お会いすることはすごく少ないので、つらいときはあそこの前に行き、どうしましようみたいな感じです。

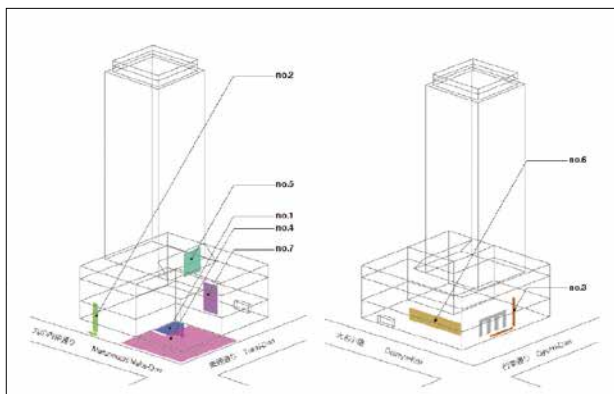


宮地 今でも川上さんに会われると小さくなってしまおうと言っていましたね。

野老 小さくなりますね。ああいう厳しい人がいてよかったと思います。

宮地 そういう方々と一緒に丸ビルのアートを、アートコミッティを通してやらせていただきました。きょうは丸ビルがテーマではないので、簡単に紹介します。

こちらは分かりづらいと思いますが、右側にアクソメ図が二つあり、7カ所、6人の作家さんによる建築と一体化したアートが展開されています。例えば、アトリウムの床ですとか、アトリウムの壁面、あるいはエントランスホールの壁、あるいは三連アーチの立体彫刻等、さまざまな建築と一体化されたアートが展開されています。



具体的な写真をいくつか紹介すると、左の写真を見ていただくと、足元に青や紫の線が入っていると思います。これ、5階の吹き抜けの部分ですが、壁面がエッチングされた有機体のようなものが彫り込まれているアート作品です。建築と一体でアートをつくることをこのとき体験させていただきました。

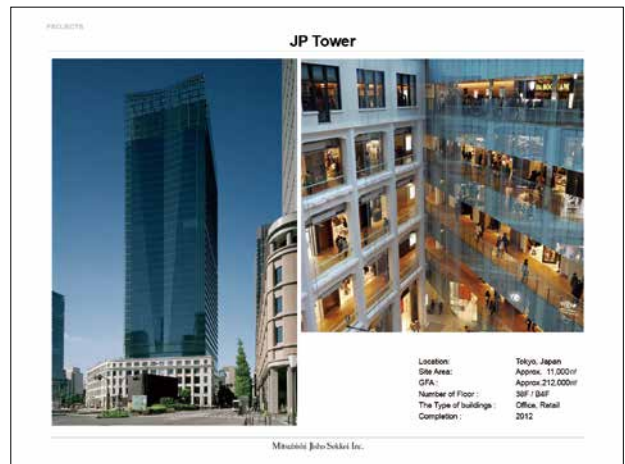
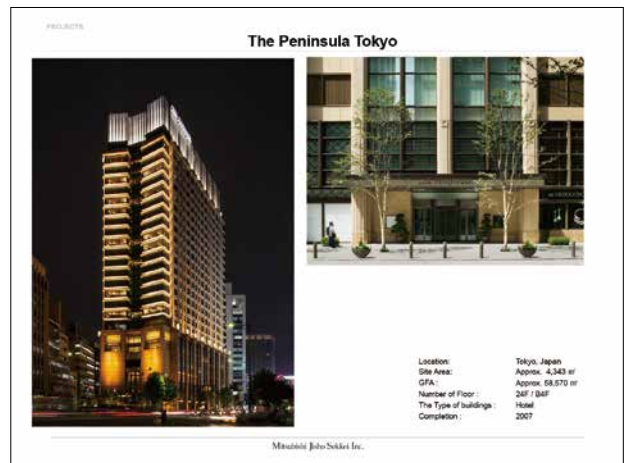
これが実はこれから説明するプロジェクトのきっかけというか、気づきになりました。単に建築家だけでものをつくるのは限界がある。優れた人たちとコラボしながらいいものをつくりたいというのが、このとき気づいたことです。

結果的に丸ビルはご縁があり、2002年の第12回 AACA 賞をいただいたことが私のある意味原点になっています。

次にいただいたのがザ・ペニンシュラ東京です。これはアートがどうのというのはホテルの中の話もあるので、こちらは簡単に説明します。

もう一つ、その次にやらせていただいた2012年に竣工したJPタワーというビルが東京駅前にあります。こ

ちらが実は野老さんとのなれそめのプロジェクトになっています。この建物は、低層部が東京中央郵便局の壁面を2スパン分保存するという、歴史保存の一つ大きな取り組みをしている意味では特徴的な建物です。コラボレーションということでは、外装についてはアメリカのマフィー・ヤーン、ヘルムート・ヤーンさんとご一緒しましたし、インテリアについては右側の写真がそうですが、商業空間は隈研吾さんとコラボレーションしてつくりあげてきたプロジェクトになっています。



その中で、アートについても設計者としてはぜひ提案すべきであろうということで、提案させていただきました。さまざまなアーティスト、さまざまなサイトの提案をして、日本郵政さまにご承認いただきました。

小さくて分かりにくいかもしれませんが、これが平面図です。これが高層タワーの平面図になります。ここが低層部で、ここの部分が例の鳩山元総務相から指摘された保存部分になっています。その一部に煙突が出ています。この模型で言うと、ここにポコッと出ているものが見えると思いますが、これは地下の非常用発電機用の煙突で、屋上にどうしても出してしまうということで、一つのアートとして捉えていったらどうかということで、

日本郵政さまに提案させていただきました。

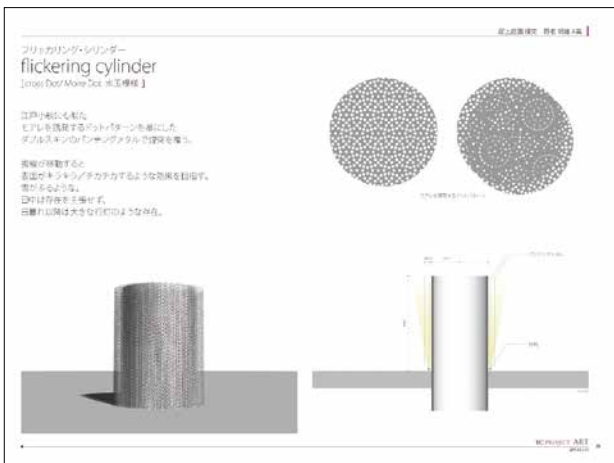
実は、そのときの懐かしい提案内容を野老さんからご説明いただきたいと思います。一つ目をお願いします。

野老 本当に懐かしいですね。これは自分がずっとやっていることの一方で、もろに「個と群」の話ですが、ドットは1個だと丸いものです。それが律というもの、こうなってこうなる。これはたまたまですが、2枚合わせるとものすごく美しいモアレが出ることに気がつき、普段はプラスチックの



ものでやっていたのですが、このときは継ぎ目があるものすごく肝になるものだと思うのですが、パンチングメタルで複層のファサードをつくることにより4メートル~6メートルのかなり大きなものです。

建物の中にあるとすごく小さいけれども、人間がいる



とこれぐらいのスケールです。遠目にはぼやとした霧のようなものが見え、近くに行くと移動することによりモアレが見える。しかし、実際これはどのような継ぎ目、ネジが入るかというところまでスタディしたかったと思いました。

第2案のほうは施工のほうもかなり考え、これが高さは6メートルでしたか。

宮地 そうですね。

野老 要は、丸いものにブレードを付けていくということですが、少しずつずれていくと波のようなものが見え、いまエレベーションのような形に見えていますが、仰ぎ見たりするとかなりダイナミックな波が見えます。例えば照明でパワーッと時を刻むようなこともできると思いますし、24とか48とか、そういう時間に即した刻みをスタディしていたと思います。

隣が少しずつ変わっていくことで、つながっていくと、波のような模様が出てくるものです。照明もかなり効果的ではないかと思っています。これが1枚ものの6メー

トルのブレードで切れることが確認でき、トレーラーに積んで1回もスタックすることなく丸の内に到着できる工場のプロットとか、これは一枚物で見たかったというのはすごくあります。このときでないと、これだけのものを継ぎ目なくできるのはなかったと思います。久しぶりに見ました。

宮地 野老さんは、これはどちらが好きだったのですか。

野老 ディテールから言えばA案。これはすごくシンプルだけれども、つながったものと考えたら……。A案はわりと最初に否決されていたから、やはりこれはかなりスタディが始まっていたよね。

宮地 そうですね。

野老 これはもちろん平面にやっても機能するものだと思いますし、ヘザウィックのスタジオもこういうスタディをたくさんしていると思いますが、いつか大きくなっては見えないパーツがついた状態のこのウェビーを見てみたいです。いや、今でもやりたいです。

宮地 こういう野老さんノリノリの提案だったのです



が、案としては採用になり、やろうというところまで行ったのですが、大型物件ではよくあることですが、結果的にはさまざまな事情で実現ができず、大変残念なことになってしまいました。ただ、後々の大名古屋ビルとか、きょう紹介する大手町パークビルと一緒にコラボするきっかけになったプロジェクトになったわけです。

それ以降たまに「飲もう」というお付き合いをさせて頂いています。一緒に無念の思いをかみしめたことがそういう結びつきになったのではないかと、今になって思います。

今のところが野老さんとの出会いの話ですが、次に、きょう時間を割いて説明したいと思っている大名古屋ビルディングの説明をさせていただきたいと思います。

これが竣工したのは1965年になります。1959年に伊勢湾台風という大災害が名古屋エリアで起き、当時の三菱地所の渡辺武次郎社長が耐震不燃の高層ビルディングをこのエリアにつくると高らかに宣言して、大名古屋ビルディングという名前を付けて建てた。名古屋周辺の人々にはそれからずっと親しまれてきたビルになっています。

これが竣工当初のパンフレットの写真だと思いましたが、地上12階、高さは41メートルほどで、一番高いところで53メートルぐらいでしょうか。新しくできた大名古屋ビルよりは少し低層部よりは高い、ボリューム感がある、しかも横連窓で、スパンドレルの横線が非常に特徴的なビルでした。このビルは名古屋周辺の方々に大変親しまれてきたわけですが、2006年から建て替えの検討を始めたという経緯があります。

その中身ですが、こちらの敷地の形状を簡単に紹介し



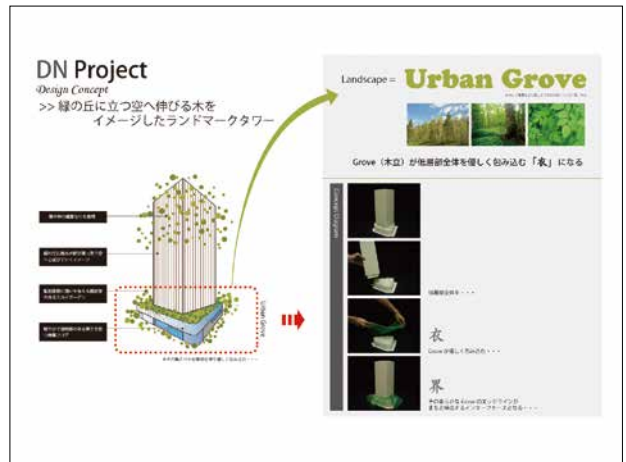
たいと思います。左側が JR 名古屋駅です。セントラル
タワーズがあるところ。これが目の前の名駅通で、
これが桜通という通りですが、もともとこれが大名古屋
ビルディングの敷地でした。後ろ側にロイヤルパークイン
名古屋というホテルがあり、その間に名古屋市が所有し
ている市道がありました。それをこのような形で廃道し
て、敷地を一体化して進めるということで、事業性を確
保できることが分かってスタートしたプロジェクトにな
っています。

この建物は都市再生特区という都市計画の制度を活用
して、割増容積率 868% を 1400% にするというこ
とで、それを実現するためにさまざまな都市再生の貢献をした
という成り立ちのビルになっています。細かくは説明し
ませんが、例えば回遊性ある歩行者ネットワークの形成、
名古屋駅前における豊かな地下空間の形成、緑豊かな駅
前空間の形成、交通結節機能の強化、環境共生への取り
組み等々、さまざまな要素を提供して、その評価により、
容積割増を頂いた形になっています。

きょうは野老さんとの話をしたいと思うので、デザ
イン的な部分にフォーカスしてお話をしたいと思います。
緑豊かな駅前景観の形成という大きな都市計画上のコ
ンセプトがあるのですが、それを建築としてどうやって実
現していくかということが、われわれの大きな課題にな
っていました。大名古屋ビル建て替え前の名古屋駅前の状
況は違法駐輪が多く、あまり潤いのない、緑の少ない、
ちょっと殺伐とした環境でした。名古屋をご存じの方は
分かると思いますが、名古屋はどちらかという地下空
間が充実していて、地上を歩くよりは地下を利用するこ
とが一般的で、地上が少し寂しいというのがわれわれと
しての問題意識でした。

それを受けてこのとき提案したのが、緑の丘に立つ空
へ伸びる木をイメージしたランドマークタワーというこ
とでした。このときのコンセプトを簡単に図にしたのが、

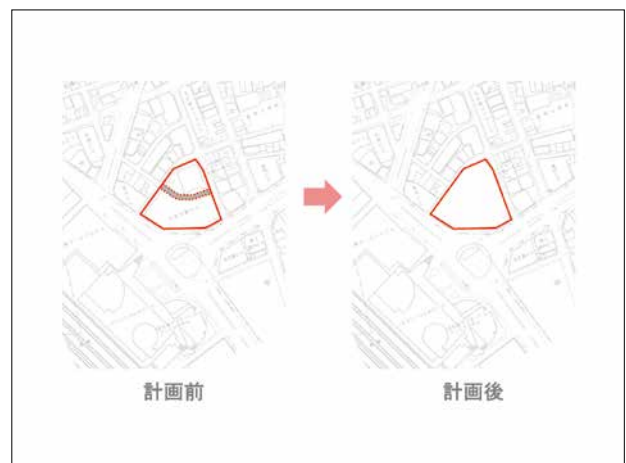
その下にあります。タワーの部分を一つの駅前の大樹、
緑の丘の上に大樹が立っている。その大樹が出来上がる



ことにより、駅前の環境を変え、魅力を高めていこう。
また、低層部の屋上についてはアーバングローブとい
うことで、右側のイメージ写真で、高層タワーを少しどけて、
上に緑の衣を乗せたような低層部をつくらうというコ
ンセプトで提案したものになっています。

タワー部分については 1/f ゆらぎということ、自然
のリズムをイメージさせるようなリズムを表現しよう
ということ、例えば小川のせせらぎやそよ風、樹木の並
びや年輪などがあると思いますが、そういう自然のリ
ズムを取り入れた外装デザインにしようということ
で提案しました。

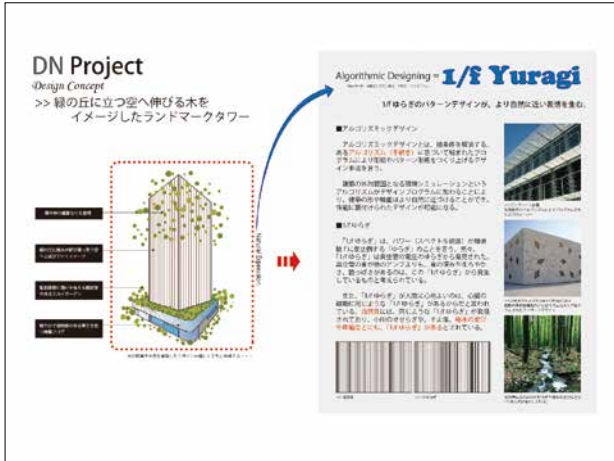
きょうはどちらかという低層部の話を中心にしよう



とっていたので、高層は簡単にします。1/f ゆらぎを
実現するために、実はプログラマーの方とコラボレー
ションして、1/f ゆらぎを書き出すプログラムを一緒につ
くりました。こちらにあるのが外装のファサードのスタ
ディです。グレーのところが出が 400 ルーバーです。オ
レンジ色が 200 ルーバーということ、建物からの出がま

まちで、なおかつ長さも1窓から3窓までランダムになり、レイアウトもランダムであるということで、そういうことが書き出せるようなプログラムをつくり、ファサードのデザインをしています。

いよいよ低層部の話になりますが、低層部については



先ほどのアーバングローブということで屋上緑化をやりながら、外装自体についてはクリスタルをコンセプトにしました。これは緑の丘の横っ腹ということで低層の外装になるわけですが、単に商業施設ということではなく、魅力を建物で表現していきたいという要望が事業者のほうからあり、それをいろいろ議論する中でクリスタルというキーワードが出ました。また、名古屋は金が好きだというような土地柄も含め、クリスタルというコンセプトがいいのではないかとということが決まりました。

例えば、これが実際のクリスタルのイメージ写真にな



りますが、このような印象の低層部をつくっていいのではないかとということをご提案したわけですが、せっかくなので、きょうは野老さんと出会う、コラボし始めるまでの検討のプロセスを紹介したいと思います。

これが当時、お客さまのほうに提案した初期のデザイ

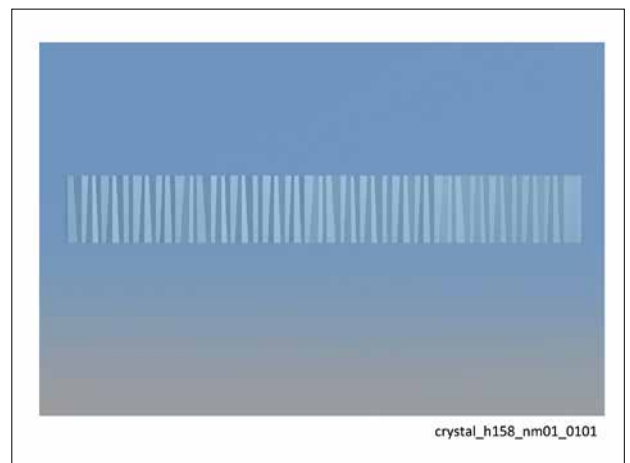
ン提案です。これはもともと大名古屋ビルの横連窓をイメージしたデザインであったり、これはクリスタル案と呼んでいましたが、ガラス面を少し屏風折りにするような考え方で、キラキラとしたガラスのファサードをつくる案。三つ目は商業担当の皆さんが希望されていた、いかにも商業というデザインということで、いろいろなものを検討したのですが、結果的に2番目の案でいこうということになりました。

それを受け、いろいろな検討をしてきた途中段階の模



型のスタディの紹介です。例えば、左側のこの辺ですが、ファサードにポツ窓をランダムに開けてクリスタルに見えないかとか、これは高層と同じようなデザインをやっていったらどうか。この辺は屏風折りでガラスを折ってキラキラ感を出したらどうか。あるいは、この辺は少し間隔を開けたりしながら、さまざまなスタディをした経緯が少し見て取れるのではないかとということで、お見せしたいと思います。

さらに検討を進め、だんだん最終形に近い形になって

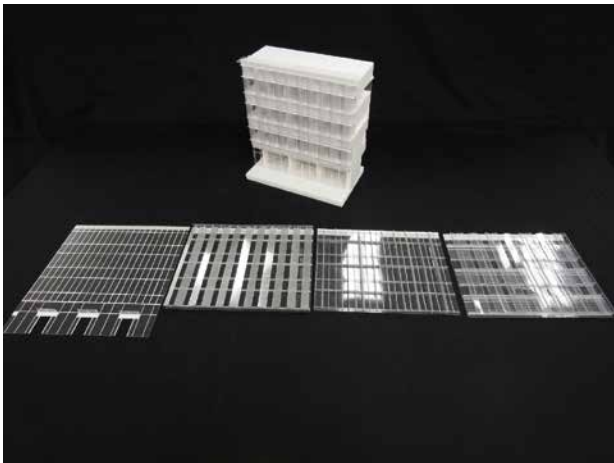


きて、こちらが屏風折りで。屏風折りを、少しずつ間を開けながら、これは1枚1枚全部離れた案で、最終的

にはこの案を採用しようということになりました。あとは、その部分部分のディテール検討を進めました。ガラスの分割とか、断面の収まり等についてもさまざまな検討をしています。

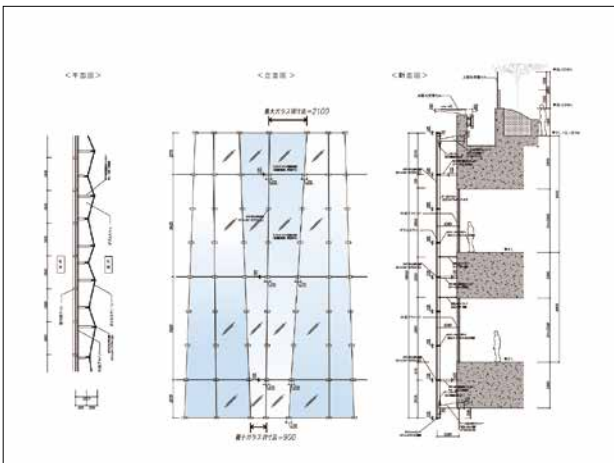
これが最終的なデザイン検討の結論というか、ファサードの基本的な案になっています。これはそれぞれ色が違って見えると思いますが、屏風折りの向きが互い違いになっている、間がすき間があいている。奥にはちゃんとした止水ラインとして成立するガラスのカーテンウォールがある形になっています。それぞれのガラスについては上から吊り構造でぶら下げ、ガラスが非常に軽やかに宙に浮いているように見えています。

宙に浮いているガラスが地震に対し、どう抵抗するか。



あるいは壁をどう支えるかということで、建物側から簡単なサポートを出し、全体を成立させている形になっています。それぞれ裏側にはメンテナンス歩廊があり、裏からもメンテナンスができます。外装として成立するようなどころまで検討を進めたのがこの模型です。

今度は屏風折りにしたガラスをどうしようということ



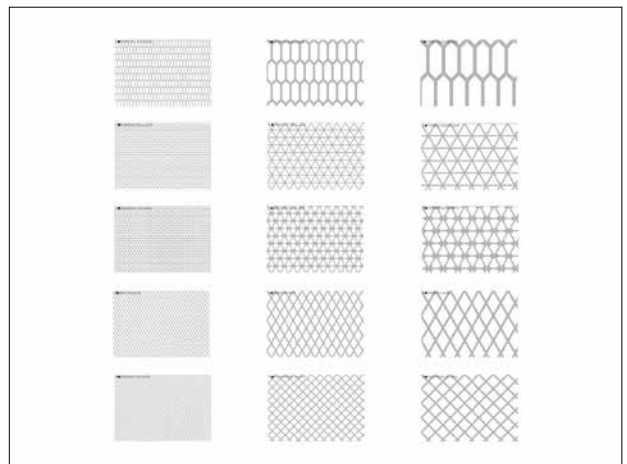
を検討しました。当初から単にガラスの向きを変えるだ

けでは全然面白くないと思っていましたし、ガラスのキラキラ感を出しながらクリスタルというコンセプトをどうやって表現するかが課題でこのグラフィックのところで大変悩んでしまいました。

これはお見せするのは恥ずかしいのですが、実はこれはわれわれ建築のデザインチームの中で行った、ガラスの表面のパターンのを検討です。これは蜂の巣状の模様だったり、クリスタルなので三角形がいいかなということで三角形の模様を入れてみたり、メッシュ模様であったりいろいろ検討しました。

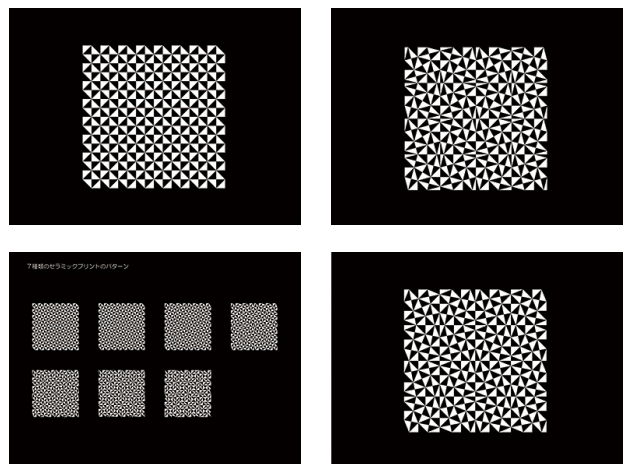
角を少し落としてみたり、大名古屋の敷地に近いからおむすび型がいいかなと、いろいろ考えながらやったのですが、どれもまいちで自分たちでグラフィックを決めるのは難しいと判断しました。私は以前から野老さんと雑談したり、飲んだりする機会があったので、これを頼む人は絶対に野老さんしかないと思い野老さんにお電話をさせていただきました。

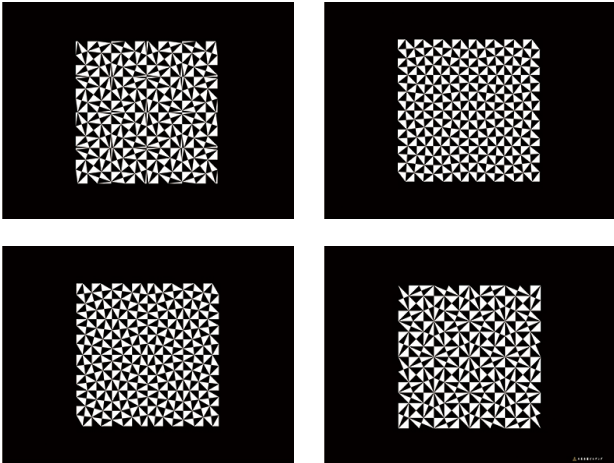
野老 2013年。



宮地 ああ、13年ですね。それで野老さんにつくって頂いた案がこれです。

野老 これはすごくよくできていて（笑）。





宮地 野老さんはわが子のように愛していますから。

野老 私は最悪な癖があり、この話をいただいてからまとめようと思うのですが、当時バラバラしたスケッチを見てみると、新しいものをつくってしまうのです。よく分からなくなっていく、これはどういうシステムだったのだろうということが分からなかったのです。

これ、2枚目にさせていただいていいですか。

宮地 これを、まず紙芝居をやってみてもいいですか。

野老 こういう7種類のものでできているという話です。

宮地 今からパラパラ紙芝居をお見せします。これは一番基本形ですか。

野老 はい。90度のみです。

宮地 次に行っていていいですか。

野老 おう。

宮地 次へ行っていいですか。

野老 おう。

宮地 初めて見た人みたいですね。次へ行っていいですか。

野老 いいですねえ。

宮地 このようにトランスフォームする図形が、このように一つひとつ模様が変わりながら、それぞれのガラススクリーンが、模様が変わっていく仕組みになっているのです。

野老さんの場面にいきますから。

野老 いや、これがあれば大丈夫です。



ポイントは90度、こういう四角形です。この90度を保持しながら、これは75度になっています。その間にできたものがこれです。

次をお願いします。また90度が保持されたポイントです。次は60度になっています。ここは正三角形です。またここに間がある。そうすると、人によるの

けど、ふわっとした流れがそろそろ見えたり、ここには直交するグリッドが見えてきたりします。

またここは保持された正方形、ここは45度です。そうすると、こういうタイミングを見る人もいるかもしれません。

これは30度です。そうすると、今度はうねうねとこういう流れが出てきます。今、わりかしファサードを真すぐ見ていますが、建物はものすごく下から見られたり、遠くから見られたり、仰角でも変わるし、近景・中景・遠景のようなこともあると思うし、かなりハレーションを起こすような図形っぽいけれども、ガラスにセラミックプリントという技法でしたか。

宮地 はい。セラプリと呼ばれているものです。

野老 今これは30度で、この角は15度になっています。

15度だから7.5度の鋭角が出てくるのだけど、セラプリでこれができるということは、同時にどういう素材でいくかというスタディのときにガラス、セラミック、ガラスの中で、これが表現されなかったら元も子もないですし、手法により、これを金属のパンチングでつくったら当然違うアプローチになっていたと思います。

宮地 やはり、これはセラプリならではのデザインですね。

野老 ならではのです。これで一番細かいところで、最初90度だったところが、いま何段階か来て15度になり、ゼロになります。そこがすごくトリッキーだけれども、これは45度と90度、これが固定された正方形です。これがひし形、ひし形のみになり、また戻ってくる。1・2・3・4・5・6・7、6・5・4・3・2・1。

宮地 そうですね。反転してパターンを回すのですね。

野老 実はこの話とか、もちろん「新建築」とか専門の雑誌には包み隠さず出ているけれども、このあいだ初めて名古屋に少しゆっくり居て、内側から見えたのですが、そんなに種類があるのですかという人もいたりとか、気がつくと変わっている。そこがものすごく意識してお話ししていたところですが、柄がドーンと前に出てくるよりも、肌の肌理（きめ）のような、肌の理と書きますとね。そういう建物における肌理のようなことになればいいと思います。無視しようと思ったら無視する。興味がある人は近づく。一番興味がある人は内側に入る。

先ほどのロケーションを考えると、遠目に見る人は恐らく大きなキラキラだけが見えている。僕はクリスタルというのは、まずキラキラと解釈して、その次にファセット、ダイヤなどの面をフラットな……。フラットファセットはすごく矛盾する言葉ですが、自分の中ではフラットファセットをその1種類だけではなく、もし126面全部できるのなら、それはそれで面白いと思いました。

周回できる場所なので、最初はものすごく遠景に見えるところで、裏に回ると路地までいかないけれども、あのランドスケープの中はかなり細い印象の道になりますね。カラオケ屋さんのあるところとか。

宮地 少し補足をすると、大名古屋ビルの低層部は全部同じファサードが建物を全部回っています。そこに野老さんのこの模様がクルクル反転しながら回っている形になっています。

野老 この話をいただいたときと、126面全部違う……。



宮地 言っていましたよね。数が多すぎてできないだろうと思う、野老さん、少し考え直してくれないですかねなんて思っていました。

野老 それはたぶんエッシャーのメタモルフォーゼ、スイスの郵便局だと思うのですが、物事がだんだん変わっていく。あれは次の場所に行くと物語が劇的に変わっているけれども、これは一つ変わっても、ちょっと気づきにくい。でも、45度と90度でできているこのパターンは突然出てきたような感じもします。でも、ものすごくロジカルに、どのようにつくったのかと今朝までずっとやっていました。

宮地 今朝までやっていたのですか。

野老 やっていました。違う組み替え、僕がどのようにその思考にたどり着いたかという補足する図面を、また自分で書くような感じです。

宮地 それは後で詳しくご紹介いただけますよ。

野老 もちろん、宮地さんは本当にすばらしい建築家だけれども、スタッフ、チームがみんなすごくいいです。みんなでワイワイ楽しく話す。

宮地 そうですね。あれはほとんど遊びですね。きょうも1人、来ています。

野老 ありがとうございます。どなたかな。

宮地 前田さんです。

野老 やはり、お見せするときにドキドキするし、自分の中では最大規模の面積の一つだと思います。これで本当にいいのかというときの根拠、僕はずっと建築を学んでいて学んだのはクライテリア、根拠はなんぞやということだと思います。例えば、技法によって22.5度がはつきりいくとか、もちろん予算の話もあるでしょうし、見

てくれのようなスケールの話は本当に……。模様の話はどういうスケールで扱われるか。

宮地 スケールが大事でしたね。

野老 そうですね。

宮地 出力して、現場に置き、離れて見たりしましたね。

野老 実際の距離感を見るために相当上に置いて見たりとか、同じコンディション、同じスケール、同じマテリアルでないと本当は検証できないものですが、みんなで検証ができたと思います。すばらしいチームだったと思います。

宮地 ありがとうございます。

野老 使っていただいたからものすごくスタディをしましたね。

宮地 していましたね。山ほど書いてきていましたね。

野老 どれが本物か分からなくなって。

宮地 どうしましょうとか言って、来ていましたね。

野老 もちろん、これから先、今まで止まっていたグラフィックが、例えばアルゴリズムとか十分にモーショングラフィックと隣合わせの世界になると思います。これは15度刻みですが、1度刻みのようなことも1枚1枚書かなくてもいいわけです。彼は完全にプログラムで書けるのです。

宮地 そうですね。これは微妙に動いていますものね。

野老 今ちょうどいいなと思っています。どこかを規定して見ていくと、その仕組みが分かるようなものだったり、これから世の中の子どもの教育もガラッと変わっていく、プログラム教育が始まると、これなどはだぶん数秒で描けると思います。何を固定して、何を変数にしてパラメトリックにやっていくか。僕はそれをいまだにコンパスと三角定規でやるというだけで、要はパラパラ漫画の世界だったり。

宮地 これは建築的に面白いのは、白と黒の比が全く一緒だということですね。

野老 50・50ですね。そうだ、そうだ。

宮地 どの絵も結局、ひし形を対角線で二つに分割しているんで、白と黒の面積比が全く一緒ですから、これは日よけとか、日射遮蔽要素として当初は考えていたので、模様が変わっても全く同じ性能のものをつくることできる意味では非常に建築的というか、理にかなっていると思います。

野老 そうなってしまう意味では、摂理と言うか、この姿が最大の面積が正方形で、ゼロにどんどん近づく。それだけの話だと思うのですが、小学校のときに当たり前のように習っていた対角線は直交するとか、例えば四つのものが合わさったときは必ず360度になります。当たり前の話ですが、いちいち感動できます。いかに自分が、数学ができなかったという話です。

宮地 野老さんは打ち合わせをしているときも、自分で、

「ああ、そうなんだ」と言って頭を抱えたりしていましたね。

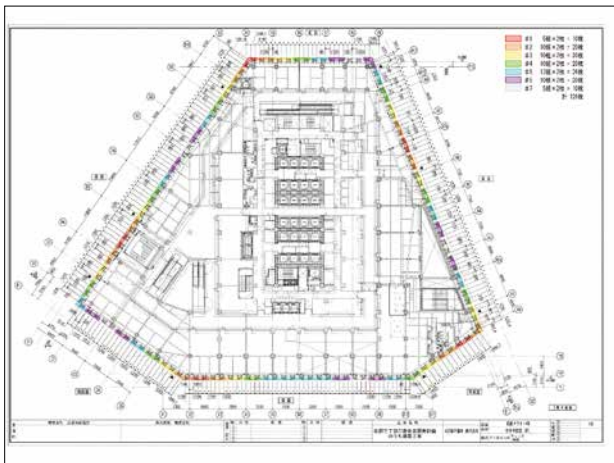
野老 そうなんです。口に出してみると、わあ、すごいと思い、摂理は後でお話しさせていただきますけれども、今回は「個と群」というタイトルにさせていただきましたが、最近のレクチャーはずっとこれです。これならこの黒で規定された45度の正方形を半分に切ったものだけでできている。これが個、そして群、それを担保しているのが律だと思うのですが、僕はこれだけでずっと飲めます。これはよくできているのですよ。

宮地 そろそろ、建物にどのように取りつけたかを見せてもいいですか。

野老 お願いします。

宮地 これが全体の割付図です。右上にキープランがあります。1から7まで少し色が違うものがあり、それが先ほどの模様の1から7に対応しています。それがどのようにグルグル変わっていくかを示している図です。建物を1周回っていることがお分かりいただけるかと思えます。全部で126枚あります。

これが先ほどの割付をそれぞれのパネルにどうレイア



ウトしたかを示しています。これは施工図ですが、このグラフィックについてはこういう形で収めてくださいということで、これをそのまま製作再度にお渡しして進めてきました。

これは外装モックアップのもので、敷地のど真ん中に、左側が低層部、右側が高層部ということで作っています。

これは内側からセラミックプリントの 패턴を検討するために張ったり外したりしているところです。

野老 壁がきれいです。

宮地 それでこういうものを全部やりました。

ここから完成したビルの写真をいくつか紹介したいと思います。

これは南西の角から見た写真です。やや遠景気味のど



ころから見たもので、結構とんがって見えますが、これは建物の平面がおむすび型をしているので、かなり鋭角に見えています。

これはもう少し近づいて見たところで、正対して見ている形です。扇型にガラスが折れていて、それぞれすき間があいているところを見ていただけたらと思います。このときはパターンの差はさほど見えないのですが、全体としてクリスタルなイメージは伝わってきます。

もう少し近づいてくると、このような形になります。

これが美しいのは、パターン自体が外側から見えるのさることながら、内側のガラスにまた映り込んでいる陰影が相まって結構美しい表情を出しているからだと思います。

これがコーナーのディテールです。随分検討しました。これがかなりクローズアップしたもので、スケール感



を考えながらディテールまで詰めていきました。かなり細かいところまで現場に野老さんに来ていただいて確認していただいて、最終形まで持っていった経緯があります。

これが夜景です。低層部の夕暮れ時になります。高層



部にはランダムな縦フィンがついています。

もう少し暗くなった夜景です。スパンドレル部分にLED照明を仕込んでいます。一部外部が照らされていますが、基本的には内側からの光でクリスタルのパターンを自然に照らしてライトアップをする考え方を取っています。

暗くなった時間帯の夜景で、全体として柔らかく光っています。大名古屋ビルは低層の一番上の階にオフィスが一部入っており、フロアによって光の色温度が違うの

で、それを緩和して一つの低層部として見せる意味でも、このパターンが非常に有用だということで提案した経緯もあります。

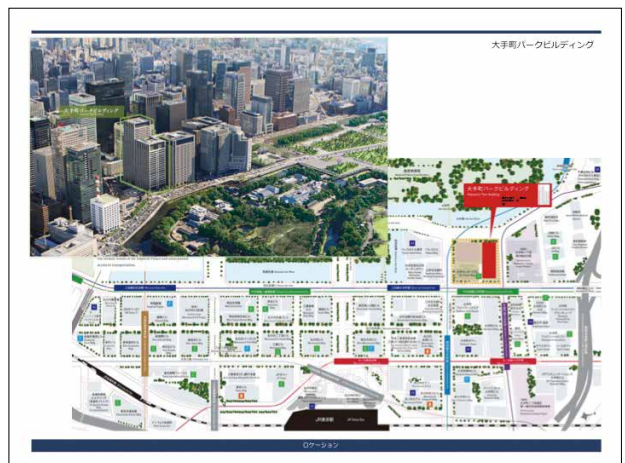
屋上緑化が上に見え、アーバングローブというコンセプトで緑をふわっとかけたような低層部、それからその上に大樹としての高層タワーが建っている形になってきたわけです。

宮地 次の仕事の話になるのですが、実は大手町パーク



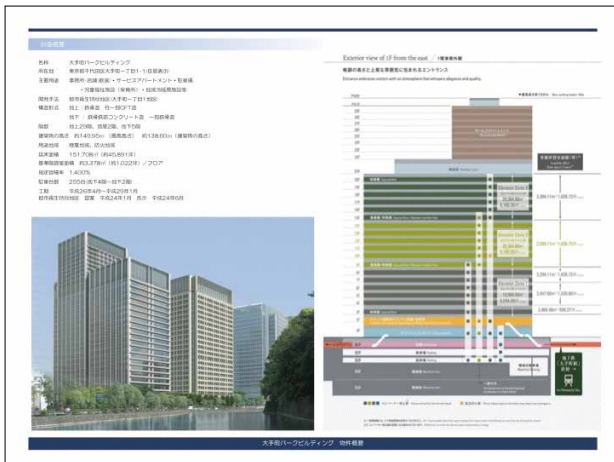
ビルという次の仕事を進めており、オリンピックで決まったというので野老さんと会ったのを機会に次の仕事の話をしたら、やりたいという話をいただいて次の仕事につながりました。非常に面白いご縁でしたね。

野老さんの作品を紹介する前に、建築のバックグラウ



ンドだけ簡単にご説明します。これがJR東京駅です。これが皇居です。丸ビルがここで、新丸ビルがここで、この辺が皇居です。写真で見るとこんな形です。このビルが大手町パークビルディングになります。簡単にこの建物の説明をさせていただき、野老さんのアートを紹介したいと思います。

このビルも都市再生特別地区で進めていたプロジェク



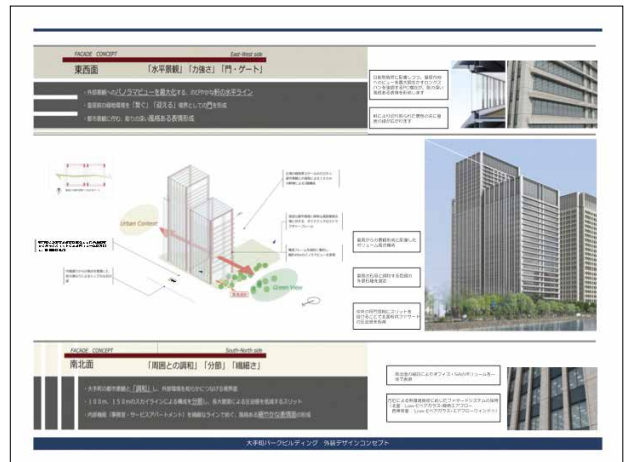
トです。二つのビルを一緒に特区をかけており、この右側に見えているのが大手門タワー・JXビルで、これは1期工事で先にできた建物です。その左側の部分が今回の大手町パークビルディングです。用途はオフィスで、上の高い部分がサービスアパートメントで、丸の内エリアで初の居住機能を持つ建物です。基本的にこのエリアはオフィス機能中心のエリアになります。、ここがオフィスエントランス、地下1階は商業施設で、メトロのコンコースへつながっています。JRのコンコースには、直接はつながっていませんが、地下ネットワーク経由で繋がっています。

このビルのコンセプトを簡単に紹介します。景観コン



セプトは「継承」ということで、国際金融拠点である大手町と皇居をつないでいこう、継承していこうということが大きなテーマになっています。もう一つは「調和」で、周辺都市環境との調和、結ぶということ、人と環境をつなぐ結びの空間をつくるのが、建物のコンセプトになっています。

建築の大きな構成を説明します。概念的に書くところな形になっており、門型を形成して、こちら側が皇居、こちら側が大丸有エリア、都市としてのエリアです。そ



れをこの建物でゲートとして結んでく提案になっています。大きな門型で大きな窓を取り、皇居が大胆に見えます。それと直交する北側と南側は皇居沿いで、日本的な美意識を感じさせるようなファサード、和を感じさせる要素を取り入れたデザインにしています。

こちらが全体のつなぎ方についてのコンセプトです。皇居は自然であり、伝統であり、風格がある場所です。大丸有エリアも都市化された部分については都市、現代性、先進性が特徴といえると思いますが、これをゲートでつないでいくことを提案しました。

二つビルがあり、先ほどの大手門タワー・JXビルについては水というキーワードで、皇居と街を結びつける、大手町パークビルについては緑というキーワードで、皇居の緑をこちらの大丸有エリアにつなげることが、コンセプトになっています。

今回、非常に重要なのがこのオレンジ色の点です。このアートを起点に緑を皇居までつなげていく緑のリレーを考えました。緑のリレーの起点になるアートをつくりたいということで、野老さんとのコラボレーションが始まりました。

これは日比谷通り側から入って中を見たところです。左側に壁面緑化があり、さらに少し行ったところに壁面

緑化がまた見え、一番突き当たりには皇居の本当の緑が見えるということで、緑が連携してつながっていくコン



セプトになっています。

起点になるのが、この手前にある交差点です。そこにアートを提案していただきました。実は、コンペ形式で提案してもらい、最終的に野老さんが選ばれました。野老さんの提案を紹介したいと思います。

野老 これはA案で採用にならなかったもので、いただいたお題は簡単に言うとポタニカル、植物的なことということで、伸びること。これはすごく単純な設備を使い、正四面体のエッジを一つ取っただけの形ですが、そういえばあまり見たことがない、美しいラインがミニマムにできるのです。これに固執していて、かなり僕も……。

宮地 これをずっとやっていたよね。

野老 提案しても、これはちょっと置くところがないですよね。

宮地 ないですね。

野老 それでやりたかったのかもしれないけれども、結果B案でよかったのです。でも、いつかやりたい。このディテールにかなり固執して、3Dプリンターでつくってみたり。

宮地 やってましたよね、模型をつくったり。

野老 これをコンクリでつくるバージョンだったりとか、形としてはすごく愛しているのです。それが横になったりしたら遊具のようになるかもしれない。成長だったり、そういうものは伸びていく物体の一つだと思いました。基礎付きの構造物が僕は初めてです。いつも建物のレリーフであったり、そういう形のアートワークが多かったのです。

宮地 これは自立しているアートですね。

野老 そうですね。これは直交にはならないので、地面と、何か空に伸びていくものを意識したので、いま見ると、それは落ちるよなという感じがして。

宮地 そんなことは言っていないですけどね。

野老 全然ウリがないのですが、いつかやってみたい。トロフィーのような感じで、小さくてもいいのかもしれませんが、これはいくつかやってみたいと思う形のずっと温めていたものです。

宮地 選ばれたものへ行ってもいいですか。ごめんなさい。これはその続きですね。

野老 そうですね。うねうねする感じのものです。

宮地 こちらです。

野老 これは最初、フォレストと書いてあり、自分のメ



モにも木々として書いてあるのですが、同じピース。物理的に言うと同じではなく、6種類になってくるのですが、一つのテーマが、組み合うことにより、「個と群」ですね。ピースとピース部分が結合して全体になっていくような話で、それこそ肌理のようなものを1個1個のピースはものすごく愚直なものだけれども、組み合わせていく。つなげるとか組み合わせるのは、やはり自分の生涯の主題でもあるので、こちらのほうを選んでいただいてよかったと思います。

宮地 具体的な製作図と、どういう仕組みかということが、この後ろにあるので、そちらでも説明していただきたいと思います。

野老 後でピースの図面も出てくるかな。

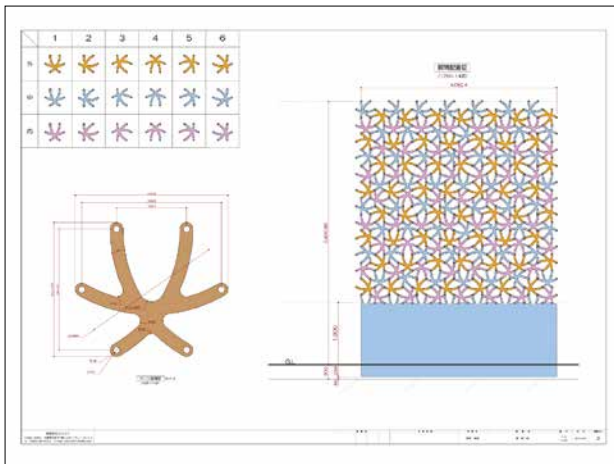
宮地 ピースを出しましょうか。

野老 はい。これがピースです。この穴がボルトでくっつけられるところです。六角形になっています。3レイヤー、3層で構成されるのです。このように手をつないでいく感じですが、基段部がちょうど真ん中のレイヤーです。

宮地 これは展開図ですね。円筒を広げた形の図です。

野老 それに行くまでになんか、僕は、これは寝ていると呼ぶのですが、六角形が、角が立っていなくて水平に立つものですね。立つか寝るかで印象が劇的に変わります。これはだいぶ収まってきたときの図面ですね。

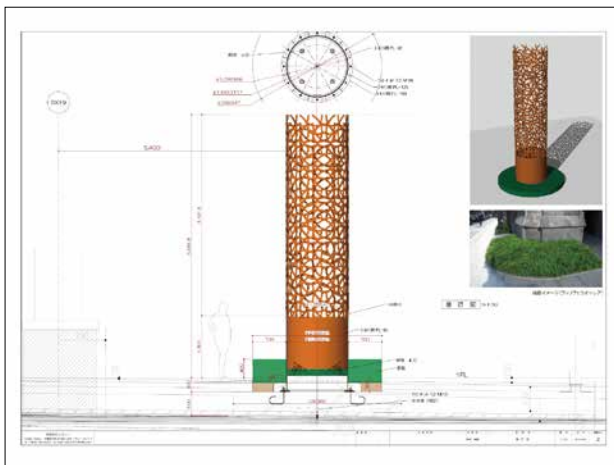
宮地 これはもともと木という漢字をイメージして、一



つのピースが決められているということですね。

野老 そうですね。これに行くまでに慶應大学のSFCの小林博人先生、KMDWという事務所でやった南青山のファサードがあるのですが、それは5年ぐらい前でしようか。六角形でくっつけるもので、それは絶対に3レイヤーでなければいけないとか、構造的なものになるときに、かなりディテールは意識したものです。

これがグルッと丸くなるので、ヴォールト状のものから複軸のレーザーでカットしていただいたものです。そ



うすると、このアウター、外の1、2、3と4、5、6というのは1と4が一緒です。2と5が一緒、3と6が一緒。要するに、これだけのものがあればできるというものです。

宮地 この辺は収まり図ですが、最終的な出来栄の表現したCGです。

野老 すごいですね。

宮地 最後にリアルな写真をいくつか。

野老 一つの9ミリのコールテン鋼が手をつなぎ合い、遠目に見ると切り絵のような感じがするかもしれませんが、近くから見ると本当に一つひとつのピースが回転しながら、常に三つが手をつないでいる。ポタニカルということが表現できたのではないかと思います。

宮地 そうですね。あと、影がいいですね。

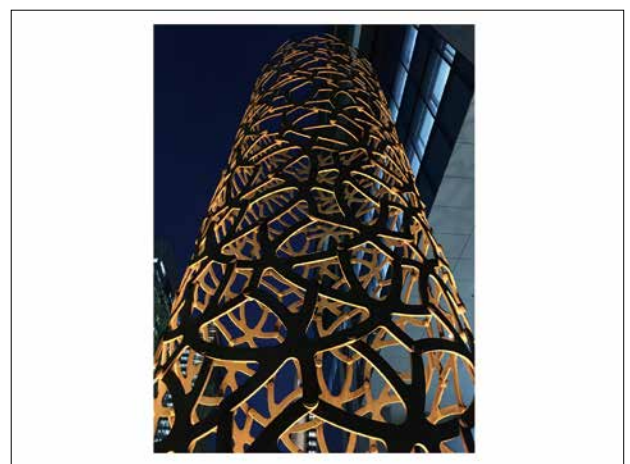
野老 影がいいですね。こちらのほうが南になるのです



が、11時から12時ぐらいは冬でも朝はちゃんと影が落ちたりします。そして、奇跡的に西日が反対側から光り、丸の内でよくありますよね。

宮地 はい、あります。

野老 あの穴のところから光が来る。裏から光が来る。そうならいいなと思っていたのだけど、いま鹿島が



何か建てていますよね。そうになったらまた違う光が来るのだろうと思います。将門塚のすぐ近くです。

宮地 将門塚と言っても、皆さん、ピンとこないと思います。

野老 将門さんの生首がビューンと飛んできて、あそこで力尽きたという神田明神の小さなほこらがあるのですが、本当に歩いて1分かからないです。

宮地 そうですね。目の前ですね。

野老 ああいうことがあるのが、あそこが非常にヒストリカルなところなのだと思いがしました。僕はあの現場、途中まで気がつかない。気がついてから、毎回とりあえず挨拶するようにしています。

宮地 さすが。

野老 そういう意味では、力強く見えるかもしれないし、どうですか、将門さんみたいな。

宮地 僕のアートはどうですかみたいな (笑)。

野老 力強さのようなものもあるし、ふわっと切り絵だったり、天使のように見える瞬間があったり、将門さんのところは見えますよね。

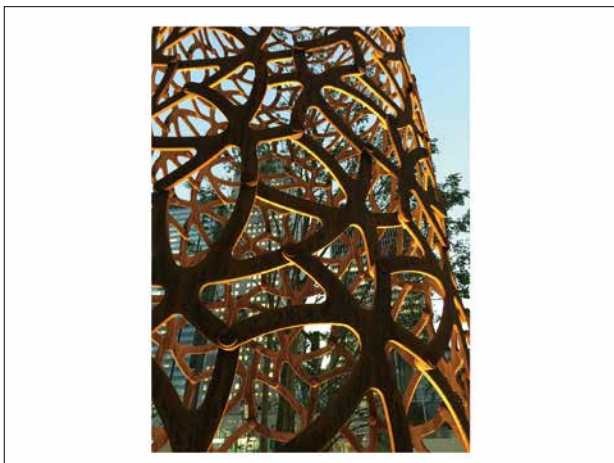
宮地 見えます。

野老 身が引き締まる思いというのはありますよね。京都のある場所に何かをつくるような。大手町の1-1-1に何かものをつくるって、すごいことじゃないですか。

宮地 そうですね。

野老 本当に数十秒で首塚、それはこうべを垂れる思いもあり、本当に引き締まっていました。

宮地 では、引き締まったところで前半戦を締めましょうか。



野老 そうですね。

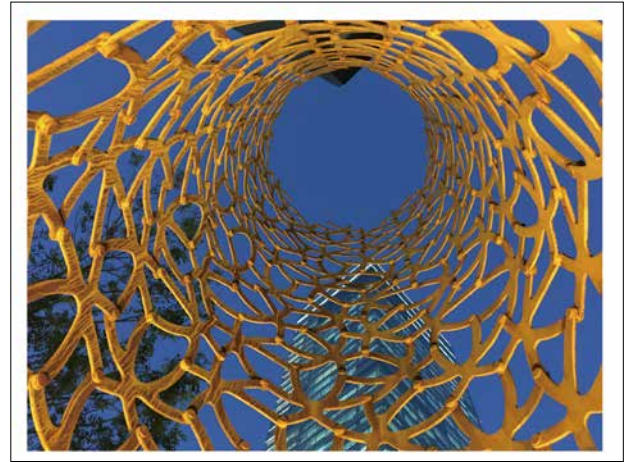
宮地 あと何枚が紹介したいと思います。

野老 少しだけ、これはこちらから見ると三つできているというのがよく分かると思います。

宮地 そうですね。重なり具合が非常によく分かりますね。

野老 ボルトもちゃんとつくらせていただいたのですよね。最初はハイテンションボルト。

宮地 そうですね。これは特注のボルトをつくっていた



だいてやったということです。

時間も少し押ししてしまいましたので、私と野老さんがいくつかのプロジェクトで一緒にさせていただいた話を紹介させていただきました。

本日はこのようなすてきな場にお呼びいただき、しかも大好きな野老さんと話ができるのは本当に幸せです。また何か機会がありましたら野老さんとやりたいと思いますし、またこの場で話ができたらうれしいと思います。どうもありがとうございました。(拍手)

司会 野老様、宮地様、ありがとうございました。いま一度大きな拍手をお願いいたします。(拍手)

以上で第1部を終了させていただきます。ただいまより10分間の休憩時間を取りたいと思います。少し時間は押ししているのですが、4時20分ぐらいに会場にお戻りいただきますようお願いいたします。

*

司会 お待たせいたしました。第2部を始めさせていただきますと思います。

第1部では、理解し合えた者同士、野老さまと宮地さまの、うらやましい結び付きから生まれたコラボレーションについてお話しいただきました。第2部は野老さまの作品にフォーカスしてお話を伺いたしたいと思います。

野老さま、よろしくお願いたします。

野老 よろしくお願いたします。今回、タイトルを付けさせていただいた、「個と群」という概念の話からさせていただきます。Individual and groupという数学の言葉だそうです。2とか4とかいうのは個の数字だけど、2とか4とか6とかバーツと群になっていると、それはどういものかということ、2で割れるものであったり、群論という、もっと深い話になってくるそうです。



「個と群」というタイトルで、青森で展覧会をしたのですが、2001年の安藤忠雄さん作品で、国際芸術センター青森という場所です。いま普通に僕は「安藤さんの」と言っただけ、安藤さんがつくったわけではないですよ。リプレゼントとして安藤さんがいらっしゃるということで、個と群との関係は、常に、社会と個人の関係であったり、ドットとドットパターンの関係であったり、いろいろなことが言える言葉なのだと思います。

個と群、例えばこれは2010年の形のもので、「個」です。これは補助線を引いたものです。そうすると、90度の四角形、60度と120度の角度を持っているひし形、30度と150度の角度を持っている小さなひし形、これが畳まれていくと先ほどの話のゼロになっていくものです。例えば15個だと、こういう置き方で言えばあります。今回は少し短いバージョンですが、こういう考えを見て、いま街にある、ああいう形を見ていただければ、また思うところが違うのではないかと。そうあってほしいと思いつくっている、これはスライドの塊です。

例えば面積比を考えると、100対86対50になります。これは内側の図形もそうですし、外側でもそうです。これを倍にすると200対173.056...であったり、50という数値が出てきます。実際、手でも描いてみると、なるほど1、2、 $\sqrt{3}$ の話だなと感じたと思います。

ここに出ている色は、もちろんプロジェクターの色なので、漠然と青とか藍色とかを想起していただけるぐらいで構わないのですが、僕が目指した藍色はC100、M86、Y0、黒50という色でした。今は少し違いますが、200対173でもいいですし、このような比率みたいなことも色に入れようと思いました。

先ほど宮地さんに見せていただいたものとかも、確実にオブジェクトとして成り立つという、アート枠の方向です。今回は主にグラフィック、平面で成立する形だけど、それが例えばモーショングラフィックになったら動くはずだとか、立体化されるとこうなるはずだとか、一つの考えがどんどん、いろいろな方と真の意味のコー

ポレーションのような形で広がってくるのであればいいと思います。

色のことで言うと、いま僕がこの下に着ている服は本当の藍染めのもので。ローマ字で「BUAISOU」と書く、本当にかっこいい若者たちがいま徳島の、特に上板という場所に集まっています。藍は本当にいろいろなレベルがあります。「留紺」「留藍」と言ったりするのですが、これ以上は染まらないという、黒に一番近い青。また、本当にかまをのぞくだけでふわっと色が染まるようなすごく薄い藍色。これは「甕覗(かめのぞ)き」という言葉があるそうで、辞書にも載っています。すごくすてきだと思います。「甕覗き」から「留紺」まで何十種類と本当に江戸のころからの知恵が紡がれて、今の藍染めというものができたりします。明治時代、ドイツのケミカルが入ってきてほぼ全滅してしまったようにも見えるのですが、まだそういう新しい力で青い色をつくらうとする人たちもいます。

なぜ単色にしたかという話とか、いろいろあると思います。例えば、先ほどの比率の話だけを別に当てはめ、0、186、50にすると、茶色に近いかなり濃い赤が出てきます。本当にプリンターやプロジェクターにもよりますが、金を入れる沈金のときに使う朱の漆の、一番濃い色がこのような色になります。これは偶然かもしれないし、必然かも分からないのですが、伝統色を表すものとして、一つは藍色が代表する青、一つは漆を代表する朱色というか赤を目指して埋め込んだ、一つのコードのようなものです。

もう一つ言いたかったことがあります。RISINGという考え方です。これは先月、外苑のほうですごく小さい個展をしたときのベースのものです。

ふだん見るエンブレムに15個足すと、こういう形になったりします。こういう形になったりもします。いま数学者の人たちと急に親交ができてきて、数え上げ(カウンティング)に長けた方々がいます。まだ結論は出ていないのですが、彼らによると、これとか、これとか、この形は230億通りぐらいできるそうです。最後の下二桁が14というぐらいは分かっているそうです。

本当だったらスーパーコンピューターを使い、正式にやるのかもしれませんが、本当にいろいろな才能の方と会えるきっかけになったものです。この中からどのように15個を取り、ドーナツのような円形、円相を描くかが一つ、テーマでした。もちろん、230億を全部列挙したわけではありません。全部、勘でやっています。僕は、数学は全くできないですが、算数でどこまでできるか。ということは、子どもが持っているような勘です。そういうレベルのところでは仕事をしています。

これは両方ともシンメトリーな円相です。このスライドには去年選ばれたものは一つも入っていません。これ

は中間を描いたものです。同じく 45 個出てきています。中間は、これとこれを見ても分かりにくいと思うのですが、遠目に見たり目を細めて見たりすると、このような七つの段階ができます。何かが左から右に行くに従い、このように上がっていくように見えたらいいと思います。真ん中の形と一番右の形が去年、送り込んだものです。230 億からまた 15 個を取る。15 個の場合は四十何通りしかないのですが、どう取るかという話になると、それこそものすごく複雑な計算の手間が要るそうです。



個と群の話で、去年並走してやっていることで熊本の話を見せていただきたい。これは「くまもとアートポリス」といって磯崎新先生が初代の座長です。いま 3 代目の伊東豊雄先生が「アートポリス」のコミッショナーで、伊東先生の下で、曾我部先生だったり、クラインダイサムアーキテツがいたり、いろいろな人たちが熊本のプロジェクトに携わっています。110 カ所のテンポラリー（被災地の団地）があるのですが、そこに対し一つずつロゴをつくっていく計画の話です。

僕は最初、自分がつくった文字や矢印とか、サイン計画のようなことを主には千葉学先生とやってきたことがあるので、そういうことを提出して、地元の学生と 110 カ所の看板をつくる。もちろん、自分が 110 の看板をつくるのはまず無理ですが、ともすると責任を果たしたというレベルだと、看板そのものが、「201」「202」みたいな、収容所ようになってしまうわけです。少しでも楽しくできるのではないかということで、熊本大学や九州大学とか幾つかの、伊東先生の下に集まった人たちの教え子である学生さんたちとやり始めているプロジェクトの一部です。

これは「人」という字です。端部をつなぐと正三角形っぽいなと思い、図案化したものです。正三角形にして一つのピースをつくったものです。先ほどの大手町 1-1-1 のものは、「木」という字を題材に六角形にしているのだけれども、かなり同じようなストーリーだと思っています。

これが回転してつくことにより、また豊かな多様性が生まれるということができればと思います。例えば左のほうを 180 度向くだけでくっつきそうです。ここでは数十種類みたいなくっつき方しかできないのですが、数があればあるほど、個が群になればなるほど、いろいろな多様性が生まれてきます。

これは 42 個の「人」という漢字でできたお花のようなものです。色を変えると少し分かりやすいかもしれませんが、全て「人」という字でできています。例えばこれとかも、まだこれは計算していないのですが、少なくとも何千万という可能性はすぐできると思います。よく考えると、中国の方ももちろん読めますし、台湾の方も読めます。「人」という字だけだったら、カンボジアのおばあちゃんとか、アジアではかなり読めるかもしれない。「人」という字が組み合わさることにより、別の形に見えたり、お花を咲かすこともできたりする。

ここにいらっしゃっているのは、かなり特殊な方々だと思います。例えば被災地の団地に入らざるを得なくなってしまったおばあちゃんとか子どもとか、大ざっぱに言えば「みんな」という概念はあまり信じていなかったのだけれど、伊東先生が「みんなの家」という集会所を宮城のほうでやり始めた。あれはものすごく意味があることです。

「責任を果たした」という概念だと、集会所をつくる必要もないです。お風呂に入り、寝て起きてというのができればいい。しかし、一つずつ面積を持っていき、「みんなの家」という概念をつくられた。それで建築学会賞も取られていると思うのですが、「みんなの」という概念はすばらしいと思います。例えば自分が若いときに斜に構えていたり、そういうのはどうだろうなと思っているときもあったりした気がするのですが、「人」という字が組み合わさって何かつながるといった概念が描けないかと、いま大真面目にやっています。

最初は少し気恥ずかしい感じで関わってくれた大学院生、25 歳ぐらいかな、みんな本当に大真面目に被災地に取り組んでいます。関東に住んでいると、熊本を話すと終わってしまったような気がすると思います。しかし、一番やられてしまった益城という町の辺りは、上からは飛行機で見える場合もありますが、ブルーシートで、台風が来たらもう終わりというような状況の箇所がまだまだあります。お城をどこまで直すかという話もあるけれども、かなりかかると思います。

これは熊本をきっかけにやり始めたことですが、熊本のリゴではなく、人道支援のリゴになればいいなと思い、やっています。知事にもお会いすることができ、この話はしました。建築の学生たちの「KASEI (Kyushu Architecture Students Supporters for Environmental Improvement)」というグループがあ

ります。「加勢をつける」という語呂合わせの言葉でもありますが、本当に小さなグループです。しかし、伊東先生を中心若い人たちがすごく頑張っています。

まず、サッカーのときに着るベストのようなビブスをつくらうという話になり、それには「KASEI」というマークが入っています。これはボランティアをやっていますよというのが分かるための認識のタグのようなものです。今、みんなそれを着て頑張っているのですが、ちょっと



悲しい話があり、そういう仮設の住宅に泥棒が入ってしまうらしいのです。1回そういうことがあると、おばあちゃんなどは怪しい人がいたらパシャッと閉めてしまう。

ただ、このビブスを着ていると、「あ、KASEIのお兄ちゃんなんだね。お疲れさん」と言って、お茶を出すとかしてコミュニケーションが始まる話を聞きました。だから、たかだか図形だけれども、よい方向に働いている人がいるのは十分伝わるわけです。おばあちゃんがパシャッと閉めてしまうのを開ける力は彼らの頑張りでしょうし、少しでもその力になればと思い、やっているものです。

例えば、これはどの部分を取ってもヒトビットパターンになると分かります。ステッカーを例えばトラックに貼ったら、「いまお城を直すお兄ちゃんが頑張っているのだね」とか、例えばスコップの木の部分にこういう焼き印がしてあったら、「被災地で使っているみんなの共有のものなのだ」とか。どのレベルか分からないけど、熊本が直るための時間の中にどこかの町がまた被災してしまうと思います。われわれはずっとそれを続けると思います。

例えば2020年に起こる大会はあと3年で終わるわけです。2020年10月には大量にいろいろなものがバリバリとごみになって捨てられ、何か負の遺産になるようなものもあるかもしれない。このプロジェクトはわれわれが復興し続ける国にいる限り、本当に孫の孫の代までずっと必要な概念なのだと思います。

2020年10月を僕はすごく考えています。オリンピッ

クの前にはいろいろなデザインのものが街に貼られるでしょうし、つり下げられるでしょう。それが10月には全くなくなるはずで。同じくつながるとか、組み立てていくとか、輪を成すことは左の図も右の図も全く一緒の話です。もちろん、左は左で自分もできる限り頑張りますし、右のほうは去年から始まったばかりです。

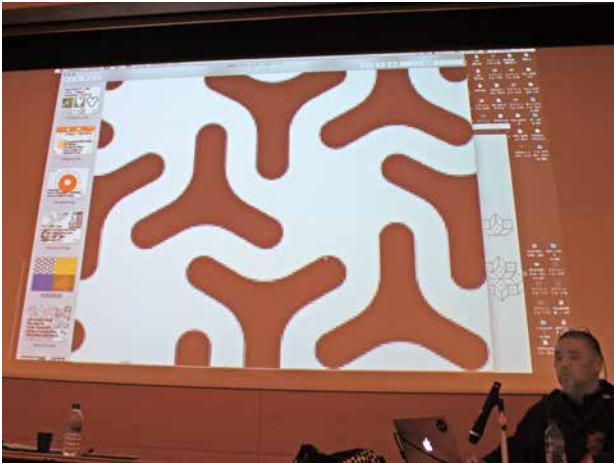
去年の夏ぐらいに僕はこの図をつくりました。本当に始まったばかりだし、関東の人たちは誰もまだ知らない話だけど、すごく絵になることだと思う。その蓄積が次に起こる被災地に役立つでしょうし、実際に宮城の宮城大学や東北大学での研究でも役に立っています。「ヒトビット」というものが、県だけで進んでいたり、復興庁の枠組みだけで行われることではない、何かそういうつながりのようなものを象徴する形になっていけばいいと思います。

いま110カ所中、数十カ所もう学生たちがやっています。例えば益城という町は梅が好きなエリアがあります。では、最初だから梅を取ってしまおうという感じで、学生とおばあちゃんとかでワークショップをして、一つひとつの団地の仮設ロゴをつくっています。「ここは桃が好きだから」「でも桃は描きにくいな」。そうやってみんなで塗り絵なり何なりをして、形が一つひとつ出てくる状況です。

自分がデザイナーだとすると、ある意味、ものすごくおっかない話だけれど、完全にオープンソースにしています。幾何学は誰のものでもないし、みんなのものでもあるわけです。だから、とにかくこれが、いま自分が死んでもじわじわと増殖できるシステムという意味では、「ヒトビット」のほうは動き始めました。

もしお城が本当に直った暁には、先ほどの「TOWER OF CONNECT」という、大手町1-1-1のようなモニュメントをこれで作れたらいいと思います。1ピース、1ピースをみんなで買い、みんなで組み立てていく概念です。その「ヒトビット」という言葉だけでも覚えておいていただければうれしいと思います。





言葉はこのように、こういうピースが組み合わさるとか、極めて図学的な話で始めたのですが、結局そういうプロジェクトもいろいろな人たちが集まってきたり、会う予定ではなかった数学者であったりアルゴリズムであったり、僕が子どものときには縁もゆかりも全然ないと思っていたような方々とやり始められたわけです。僕は elementary mathematics という算数と高等数学をつなぐブリッジであったり、プログラミングであったり、建築化であったり、そういうことを常に考えています。たかだか本当にアンカーポイントです。アンカーポイントは図形をお付けするポイントです。ものすごく少ないものだけど、語れることはたくさんあると思います。

少し戻りますが、最初に言った「個と群」ということでは、「個と群スペース野老」でも青森で行った展覧会とかの写真がきつとあると思うので、見ておいていただければ、この概念のようなことを少しでも伝えられるのではないかと思います。とにかく、「個」と「群」の間に「律」という考えがあります。「律」は、大宝律令や法律の律の場合もあるし、旋律もあります。音楽の場合、素人がガシャガシャと音符を置いていっても美しくないノイズになる可能性があるけれど、きちんとした人が音符を置いていくことにより、旋律という調べ、ハーモニーができると思います。工夫をする。力を合わせる。自分たちの能力を持ち合う。そういうことがある群を成していったらいいと思います。

例えば、あるいやな人に会ったとします。僕は最近、すごくそう思うのだけど、どんなにいやだなと思っても、たぶん個としていやな人はいないと思います。おうちに帰ったらいいパパであったり、いい子どもであったりする。群に入ってしまったときに責任の所在が分からなくなってしまう。大きな仕事になるとそういうことがあると思います。

最たるものが例えば、2020年に対しどのように動くかとかいうのも、本当に散々な物議を醸してきたし、醸し続けるでしょう。しかし、やはりおうちに帰るとみんな

ない人です。だから、個と群の間に律があるとすると、その「律」のある方というのは、僕は希望が持てると思います。たぶんあと10年ぐらい僕は、何のタイトルに付けるにしても、「個と群」ということかと思っています。

大手町1-1-1は「TOWER OF CONNECT」が正式な名称ですが、裏ではというか、自分の中では平仮名の「つながるのとう」という言い方をしています。でもピースをピースにするということで、まさに「個と群」というタイトルでもいいのかもしれませんが。よく考えると、今まで自分がやってきたことは本当に図学的にということだし、人としては、会うはずのなかったような人たちと何かのプロジェクトで一緒になったときに力になれると思う。そのきっかけになる。たかだか図形だけど、そういうみんなが力を出せるようなことをばか正直に考えようとして、今もがいているところです。

これは10年ぐらい前につくったスライドです。もう既に「個と群」のような話は出始めていると思います。2006年のときのレクチャーのものですが、僕の「野老」が珍しい名前を読めなかったので、すごく調べるわけです。トコロというのは植物で、所沢はトコロという植物が群生していた場所です。その形から取った。単純な形です。

イモ科の植物なので、みんなハートっぽいというか、そのような形をしているのですが、こういうことで紋というものをやり始めます。柄と紋と図を考えるということで「GARAMONS (柄・紋・図)」というプロジェクトにしました。これがゆくゆく広がっていくと、ロゴとパターン、個と群のようになってくるものです。

これは「みかんぐみ」という設計事務所のもので、一番左上がもともとの「みかんぐみ」の古いロゴですが、それを新しくするときの図です。ただ単純に地球上の「みかんぐみ」のポジションをばか正直に記述するだけです。23.4度傾いているのは、こういうことです。カリックスという、みかんのへたの位置をどう描こうか。それだけの話だけど、言ってみれば、みかんというCIです。

ここは結構、デザインの仕事の話が多いのですが、例えば365日をどう記述するか。外径を全部365分割し、1月とか2月とかいう、ぎりぎりに使えるカレンダーのようなものですが、ここを0時とし、ここを24時として、その間の太陽が出ている時間をオレンジ色に塗ったのがこの図です。この年に関しては、初日の出が1月1日の6時51分、初日の入りが16時何分かです。

これは地球上のどこにいるかにより、大きく変わるわけです。ヘルシンキだったらギュッと極端な形になるでしょうし、ハワイだったらのべつとした形になるでしょう。それは何かというと、白夜があったり、どこにいるかにより、日照時間が変わります。これが東京という場所においてのものですが、時間と空間をはがき程度にど

う記述するかという話です。

これは2005年の愛知万博のときの、トヨタグループパビリオンのキー・ビジュアルというものです。彼らはロボットがトランペットを吹くとか、そういう映像があったと思いますが、「ムーヴライブ」というタイトルを付けた演目をやっていて、チョウチョウが象徴的に使われていました。そのチョウチョウをどう描くかというので、初めて黄金比のスタディをしてやったものです。

そうすると、全く偶然ですが、どんどんつながってきます。この洋服これは田山淳朗さんがデザインしたのですが、印刷物になったり、制服になったり、建物の一つのエレメントになったりという形で、どんどん発展してくるものです。こういう1対0.618、もしくは1対1.618、要するに掛けると1になるわけです。子どものときにちょっとばかにしていたとか、ふーんというぐらいだったのですが、自分で作業をしてみると本当に毎回喜べるのです。本当に摂理はすごい。

先ほどの「律」というものを日本語以外に英語でどう言うかを考えました。そうすると悩ましいのです。disciplineという言葉もあるかもしれないし、こうなってしまうという意味で言うと、natural lawという自然の法則のような言葉もあります。なぜくつついてしまっているかということ、本当に「律」がそこにあったからです。しかし、そこにいた数学者の人たちも抱き合うぐらい喜んだ。これを書いて、つながって、いろいろならせん形ができたりする。はたから見ると、「何でこんなに喜んでいのだろうか。それは黄金律だからでしょ」と言われるのだけれど、そうではないです。当てずっぽうでもいいから穴を掘っていくと、何かトンネルの先があるような話です。そのときに「律」に敬意をもって接しているかどうかにより、実はこういう数理的なものはだいぶ違うのだと思いました。

2001年のころ、テロを見た後に、僕は訳が分からず紋様をつくり始めます。そのときに最初は自分の名前からだけ、右にあるようなハートマーク的なものを書いていました。恐らく、ピースマークをつくらうと思ったのです。その一つの表れがこういうものです。このときに地と図の関係を学んだりする。濃い色のほうを描いていたのか、薄い色のほうを描いていたのか分からないのだけれど、両方描くわけです。これが120度ずつ回転することにより様相が変わる。そのようなことをやろうと思ったのです。

peaceと言った時点でそれは英語だし、ハートのようなものも極めて西洋的なのかとか、どこに正義があるかというような話の図形版だけれど、「くつつく」という概念だったら、カルチャーが違ってもシェアができるのではないかと。そういう思いもあったと思います。

ある部分の反復だったり、地と図の関係だったりとか



いうのは、もう2001年のときに描きためていたのが、今のスタディのベースになっています。やはり、くつつけたかったのだと思います。何かつなげようというきっかけ。何か大きな絶望に対して諦めるのではなく、自分ができること。それは何をやってたかということ、先ほど自分のボスから学んだことはクライテリアだと申しました。判断と一緒に。それと建築においてはサイト・スペシフィックという言葉があると思います。その場所の特有性です。もう少し大きく簡単に言うと、コンディション・スペシフィックだと思ったのです。

このとき僕は、要するに紙と鉛筆しかなかった。よく思ったら、すごくガタガタのものだけれど、古いコンピューターもあった。「これしかないな」と思うのと、「これがある」と考えるのでは全然違うと思ったのです。自分のビジョンとして「机がこれしかない」と考えるか、「これはある」と考えるか。もっと強くなると、僕はまだそこまで行けていないけれど、「これがある」という状況で物事が考えられたらいいなと思ったのです。

コンディション・スペシフィックも非常勤でやっている授業でタイトルにしたりしているのですが、そのコンディションはみんな全然違うわけです。ある方は何かに長けている。ある方は何かに富んでいる。そうでもない。いろいろなコンディションがあると思います。僕はたまたま父が建築で母がインテリアという、親が建築を学んだ家に育ち、コンパスや平行定規が家にゴロゴロ転がっている感じでした。家内制手工業の典型的なところでしたから、そう言えば三角定規ができるとか、コンパスは人よりはちょっと使っていたとかいう思いが、いわゆるパターンをやりかけたきっかけだったのかもしれない。例えばそういうことをやっているとお声が徐々にかかっていった。

ZUCCaという会社が、フォルクスワーゲンをデコレーションするというもののインテリアを担当したのですが、そのときに虫を描く話がありました。例えば、このネストというタイトルを仮に付けていたのだけれど、全く同じ

話です。これを組み替えると、この虫のようなものが出てきたりします。

なぜ僕はこうやって十何年前のものを持ち出しているかという、一つは、建築家の息子として生まれた以上、やはり持つものをつくりたいという思いがすごくあります。もちろん、経済のコンディションとかで、ものすごく早くスクラップになる場合もあります。この建物はたぶん、もうありません。これはいま UCLA のチェアである阿部仁史さんが仙台にずっといらっしやったときのパチンコ屋さんです。「パチンコタイガー」というところでロゴも変えさせてもらい、「虎」と書いてあったりする。これがギャンブルのときのコインになるわけです。

これは1m × 1mのパンチングメタルです。28、32、36mm ぐらいの穴が三つだけ。それで1000mm × 1000mmのパンチングでできているものです。このときは有効率というのあまり意識していなかったのですが、大きなあんどんをつくる感じです。10m × 60m。これがいわゆるバイパスのロードサイドにできる普通のパチンコ屋の立地条件だけど、ファサードをものすごく引いて見られるわけです。東京では絶対ありえないような遠景からの認識ができるところで、遠景だとかこういう流れのようなのが見え、近くに寄るとこのゴツゴツが見えるというものです。

自走式の駐車場が2、3、4階にあり、本当に建物の機能としては敷地も含めると80% ぐらいが駐車場になってきます。その中で、どのような外へのアピールをするかということで、これは阿部仁史さんとでなければできなかったものだと思います。

これはバンカート、アーティストを支援してくれる場所で初めてスタジオをいただいたときにやり始めたものです。1日300円あったら30枚コピーして、できた人と一緒にそこで貼るとか、捺染のような感じのものをつくっていったりとか、そこでのコンディションをやる。それしかできないと言えばそれまでですが、これができた意味では、場所が与えられたらこうなる。おうちに帰ったら、四畳半のようなところに住んでいたのですが、そこでできることをする。そのようなことです。

ところでという感じですが、コンパスと三角定規でできる世界に固執しています。もちろん楕円とかも使うのですが、何となくとか、アーティストラインをなるべく排除する方法はないかと思い、やっています。建築の学徒として、この手法はずっと続けていくと思います。

先ほどの230億通りのような話ですが、これはそれどころかもっと大きな数です。こういうピースを回転させながらやることにより、曼陀羅のような世界ですね。このときは16種類の16個ずつ。256はコンピューター用語の二ゴロと言われる簡単な数字ですが、果たして正方形だけの組み合わせで何通りの絵が描けるかといったら、

10の447乗できそうだというのです。これも諸説あるのですが、どのぐらいの数かという、10の後にゼロが447個続く。だから、とっくに無量大数とかは超えている。

これは銀座の老舗の東京画廊でやらせていただいたときのものですが、たかだか二畳分ぐらいの作品でもこんな豊かな数字が出るのだということです。

これも2003年ぐらいの小さいバージョンです。模様の世界から見た家具のようなものだったり、直線とは全く関係ないわれわれの身体というものに対し、どうアプローチするかとか、解像度の問題とか。これは五角形です。これも思いっきり名古屋のスタディに直結するものですが、不思議なことに、このときは少し複雑なところからどンドンシンプルにする癖があったようで、もともとこういう十角形系です。

ただ、これをガラスにどうするかとかいう考えはこのときはなかったのですが、これも2003年、2004年ぐらいのものかもしれません。このスタディがあったから、名古屋のときに、あれだけタイトな時間にあれだけの量の案を出せたのかとも思います。

一番左がウィリアム・モリスです。右は典型的な唐草です。唐の草の模様と言いますが、僕は日本の草の模様をつくりたいと常に思っています。唐草という意味では、当時はユニバーサリティーと書いたけど、ノーマリティーのような話かもしれません。よく見ると、これはすさまじいパターンだと思います。でも十分に一般化し、普遍化して、すごいと思います。

例えば、一つの表れが「ドラえもん」です。あるとき助手の子に、一晩漫画喫茶に行ってお全部読んできてくれと言ったら、たった3個しか出てこないそうです(笑)。たぶん、このときのアシスタントの力量において。これはものすごくきれいですよね。のび太が家出すると言えば、緑に白だと思っていたのだけど、三つしか出てこない。どちらかという唐草も雲も、きっと流れの紋様ですね。

だから、よくこんな激しい模様をアクセプト、受け入れる文化、それはすてきだと思います。これは？新芽の表現だと思います。しつこく芽だったり葉っぱだたりを描いている。それを分かっていたアシスタントはこの人です(笑)。すばらしい話だと思います。

僕はまだ日本でしか主に仕事をしていませんが、ばらばらとタネのようなものがあり、それがガッと一つの塊の形になればいいなという話でした。ありがとうございました。(拍手)

*

司会 野老さま、大変ありがとうございました。

講演の時間は終わりということで、これから会場の皆さまとのディスカッションを楽しんでいただこうと思います。宮地さまにも壇上にお上がりいただき、会場の皆

さまからお二人へのご質問等、あるいはディスカッション等を始めたいと思います。

急にご質問と申し上げましてもなかなか難しいかもしれませんが、せっかくの機会ですので、ご質問のおありの方、挙手をお願いいただけますでしょうか。

いまお二人の方にお手を挙げていただいています、左の方から先にご質問をいただきたいと思います。ご質問の前にお名前と所属をちょうだいできればと思います。

内田 きょうはどうぞありがとうございます。小松物産の内田と申します。よろしく願います。

先ほど、いろいろな建築の事例、また野老さんとのマッチングということで、確か東京駅の駅前の……。

宮地 JP タワーですか。

内田 はい。そのときの排気口のところの、確かA案とかB案とかあったと思います。実際、波紋形のルーバーっぽいもの、それをやられたいという話だったと思いますが、至らなかったのは何かあったのでしょうか。

宮地 やはり、お客さま側の、アートをどこまでやるか



ということの考え方です。最初は大々的にやるかという話だったのが、やはり社内的なお考えがいろいろ変わったりということは組織なのでよくあると思います。その結果として、最終的なアートは確か、1階のエントランスホールの、

千住博さんの「ウォーターフォール」の作品だけになりました。ほかのアート関係は全てやらずに野老さんの提案も単なる建築の煙突としてつくることになり実現しなかった。

内田 それはやはりコストの部分とか、あとはそれをつくっていく部品をつくるのになかなか形状が合わないとか。

宮地 いや、コストの検討までは実はやれなくて、事業者側の考えが変わったということです。予算が足りないとか、そういうことではなく、アートをどこまで取り入れるかという考えが途中で変わりました。そういうことだったと記憶しています。

内田 私も波紋形のルーバーはすばらしいなと思い、質問させていただきました。ありがとうございます。

栗本 三菱地所設計の栗本と申します。きょうは大変興味深いレクチャーをありがとうございました。

野老さんにお伺いします。きょうのレクチャーをお聴きしても、たぶん日ごろからすごく考えていらっしゃるのだろうと思ったのですが、考えている中で、グルグルと同じことを考え続けてしまうようなことがあるのかどうか。また、そこからブレイクスルーするきっかけのようなものとして、どういうタイミング、どういうシチュエーションがあるのか、お聞きしたいと思いました。

野老 世界史とかを勉強していると、ルネサンスがあり、



その後、マニエリスムとかあります。何か「俺、ルネサンス」みたいなときってありません？「俺、マニエリスム」も確実にあるんですよ（笑）。マニエリスムのときのほうが手法や技法が確立されていたりする。最初のマニエリスムは、

要はスタックしているのかと思ったのです。マンネリという言葉がありますよね。

グルグルという意味では、本当にずっとグルグルやっていて、例えば正三角形はどんなに頑張っても1種類しかないです。ただ、それをサッカーボールの上に描く。そうすると、ユークリッドではない、違う考えがあるのだよと数学者の方に教えてもらったりとか、いま結構馬蹄形が熱い人もいます。

僕は全然分からないのだけど、ブレイクスルーのような意味では、何かスイッチを押してくれる方がいる。例えば褒め上手なのですね、宮地さんは。

宮地 そうですね。

野老 すごくプレッシャーを与え続けることで仕事をやろうとする人もいます。そういうときはグルグルのまま終わってしまうときもあります。

宮地 でも野老さんは話をしているときに、急に何かか頭の中でつながったり、スイッチが入ったり、別のほうに行ったりしますよね。

野老 例えば小学校のときって、話が飛ぶとか、落ち着きがないとか、通信簿の右側で怒られるじゃないですか。直そうとしていたときもあるけど、「それもまあ、俺のコンディションだな」といって、めで始めたのですね。あと、ちゃんと聞いてくれる。俺は最近、戻そうとしているって友達に褒められた（笑）。通り抜ける一方のようなときもあった。もちろん、そういうのを嫌う方もいるでしょうし、口に出すことにより、「あ、そういうことか」となったりする。

この10年前のスライドを僕は久々に出したのですが、あるアジェンダがあり、進まなければいけないときってありますよね。そうでない限りの話は飛ばせたいなとも思っていたりするわけです。

宮地 そうですね。話している中で、大名古屋のときなども「うん、うん」と言いながら、方向が急に決まったりとか、結構あったような気がします。

野老 例えば、これはけさ描いていました。先ほどの図を「どういうことだったっけ」と思ってやっていたら……。

宮地 きょうのプレゼンの準備をしていたら急にまたスタディを始めてしまった（笑）。

野老 要は、この一つ前は普通のグリッドだけど、ここ

だけ見ると75。ほら、もう話が飛んでいるでしょ（笑）。

宮地 そうなんですよね。

野老 でも、これは大きなグルグルの一つです。「描き方を変えるとこんなになるのだ。75、60、45、30、15、0。ここここ、えっ、こんな図を描いてたっけ？」

宮地 すごい習慣ですね。

野老 「ここ、すごいですね」。それでまた戻ってくるのですが、正方形を入れると、1、2、3、4、5、これになるわけです。

宮地 そうですね。

野老 けさ分かったのです。

宮地 それが一つの大事なナンバー。

野老 要は90度をどのように割っていくか。ここ、すごくないですか、これ。

宮地 すごい、すごい。

野老 ゼロってやはりすごいなと思います。こういうことをやっていると、よく絶望的な気分になるのです。これまでたくさん数学者がいて、いろいろな意識の人がいて、何かの分割をして、新しいものはもう出ないとワーって落ち込むでしょ。それすらも忘れてしまうのですね、こういうのがあると。「俺は何で悩んでいたのだろう」。その繰り返しです。

例えば、それをどう分割するかという話だったり、この四角を描いていくと、この辺がいわゆる2020年の形になってくるわけです。

宮地 野老さんのスタディっておもしろい。イラストレーターの広大な平面の中にこうやっていろいろな落書きのようなのが並んでいて、それをくっつけてみたり、ひっくり返してみたり、ずらしてみたりして、あーみたいなの。

野老 このプレゼンを許してくれる人でないと、僕はうまくいかない。

宮地 では、僕とやっているといいですね。

野老 そうですね。

宮地 「えっ、これで打ち合わせにきたの？」と最初は思ったけど、実はそれがすごくて、話をしていると、こうなって、こうなって、だからこうなのだという理屈が全部入っているから、実はこういうふうにはやらないとだめですよ。

野老 あと、大手町駅に行くまでの5分のメモとか。

宮地 そうそう。「これで」とか言ってやっていたね。

栗本 いま画面上に出ているのは、複数のアイデアが全部、一つの平面に並列的に描かれていますか。

野老 僕がやりたかったのはたぶん、これなのだと思います。ここの15度と0度の差。数学者の人からすると、ものすごく面倒くさいことをやっていると思うし、そもそもプログラミングで全部できます。それは分かっている。でも、何か補助線的なところがパパパッとくっついたりすると、本当にきれいだなと思ったりします。相当

とっ散らかっているのでしょうね（笑）。

宮地 まあ、そうなのだと思います。

野老 グルグルというのは同一平面上で少しでも曲がると、何かスパイラルのようなことかもしれない。先ほど言った「俺、ルネサンス」のようなものとか、マニエリスムとか、やたら昂然的なときとかもすごく凝縮され、何かの歴史が個人個人にあるのではないかと思います。ある意味、マニエリスムの真ただ中で昔のような、2カ月連続考えるとかって、あれはあれで豊かだったと思います。僕は本当に仕事がなく、あれしかしなかったですもの。

宮地 大名古屋のとき。

野老 やたら描いています。

宮地 ずっとやっていたよな。

野老 ずっとやっていました。今は連続したそういう時間がない中で、どうするか。でも、見てみると、先ほどの15度と0度の違いとかいうのはものすごく美しい話だと思っし、昔だったらきつとこれで1カ月もっていましたね。

宮地 そうでしたね。

野老 グルグルとしているいい例がこれです。

栗本 ありがとうございます。

宮地 私が個人的に望むのはとにかく、野老さんにもっと建築にも関わってもらいたい。

基礎があるものもどんどんやっていただき、表面を覆うものもどんどんやっていただきたい。建築物には、必ずタイリングが出てきます。

野老 そうですね。

宮地 平面充填。先ほど私がお見せした、建築をやっている、デザインをやっている人間が考えるパターンはあのぐらいの世界であり、またその先の広い、豊かな平面充填というか、タイリングの世界のようなものを野老さんに見せていただけているし、そういうアーキテクトを超えた空間に参加できる要素というか、それをもっと一緒にコラボしてやれたらいいなと、個人的にはまた改めて思いました。

野老 ありがとうございます。刀は研ぎ続けているので（笑）。よろしくをお願いします。

司会 時間がきましたので、この質問で最後とさせていただきます。ありがとうございます。

皆さま、ご登壇いただきました野老さま、宮地さまへもう一度大きな拍手をお送りください。（拍手）

（会場写真：立石博巳）

aaca景観シンポジウム記録誌

発行日 2017年7月1日

発行者 一般社団法人 日本建築美術工芸協会

<http://www.aacajp.com>

〒108-0014

東京都港区芝5-26-20 建築会館6階

tel 03-3457-7998

fax 03-3457-1598

e-mail info@aacajp.com

この記録は当日使用された画像および収録された音声テープ並びに配布された資料から編集されたものです。

無断転載を禁じます。