

内藤廣

頭の
と手

内藤廣

Hiroshi Naito's
perception
and realization



彰
国
社

二匹の魔物	12
生と死・人間と自然	18
なんでも手帳	24
赤と白	28
紋様	34
突然オハカ論	38
固体・液体・気体	42
神とカミ	50
WAVE	56
西東北内陸地域	64
建築と生命とエントロピーと	70
海博集落スケッチ	78
構造ダイアグラム	82
構造・設備・意匠	88
凶面イメージ	96
グールド、そしてピアソラ	100
CD・ROMの中の時間	108

建築スタイル	114
三つのゾーニング	120
建築・都市・土木	124
教えること	132
WTC	138
ネットワーク	144
豊洲グリッド	150
手の復権	156
加賀の自画像	162
プレゼンテーション	168
グッドデザイン賞	174
住宅について	180
Architecture 2 Design	186
三つの広場	196
二五六七三ドット	202
3・11モデル	206
セミ・ラチスとツリー	210
志と金	214

身のまわりで起きている出来事や観念的な思想を素早く理解し、鮮やかで適切な対応がとれる人を時折見かける。そういう人は、記憶力、判断力、理解力が人よりすぐれているのだろう。うらやましい限りだ。しかし、残念ながらわたしは、どうひいき目に見ても頭の整理が要領よくつくほうではない。小さいころから健康診断のたびに慢性鼻炎といわれていて、鼻が詰まり、頭はいつもボーッとしている。だから物覚えがよいほうではない。何か記憶に押し込めようとすると、人の倍は努力しなければならぬ。物事をクリアに、デジタルに整理してとらえられないのはそのせいだと思う。いつも対応がワンテンポ遅れる。だから子どもころから喧嘩は苦手だ。別に平和主義者というわけではない。どちらかというと気が短いほうかもしれない。けっこう負けず嫌いでもある。しかし、怒りが込み上げてきても、即座にそれを言葉にしたり態度に出したりして反撃することができない。しばらくしてから、ああ言えばよかった、こうすればよかった、などと思いついては口惜しい思いをするのが常だった。これは今に至るも同じで、ストレスは溜まる一方だ。人生はままならない。

こうした状況を身体に抱え込んでいるわけだが、悪いことばかりではない。ボーッとすることで、自分の身体に流れ込んでくる情報もたくさんある。意識ではなく身体でとらえること、これがわたしが生き延びるために無意識のうちに身につけた情況把握の仕方だと思う。外界の事象や対象に、すぐさま明確な輪郭を与えるのではなく、心を開くこと、感じ取ろうとすることを優先させようとする。そのためには、少しぐらいボーッとしているほうがよい。

覚醒した意識は、視覚野から入った情報をすぐさま言語化し、分類し、その対象を理解することを脳に要求する。視覚野から入ってくる情報は、すべての感覚器から入ってくる情報の七割以上というから、人間は視覚的な動物として進化してきたのだろう。ここを効率よく処理するほうが能率はよい。一方、ボーッとした脳には、それ以外の情報、風、湿度、におい、触覚といったものが堆積していく。美しい風景に心奪われても、まずその状態を感じ取ろうとする。自分に対して怒っている人間に対するときも、語っている内容や論理よりは、機嫌を損ねている状態を理解しようとする。良きにつけ悪しきにつけ、そうした習性が身につけていることは否定できない。

オルダス・ハクスリーは、名著『知覚の扉』で、生物は生き延びるために必要な情報を得るように進化してきたが、感覚器は通常、意識化されるものよりもはるかに多くの情報を

を本来得ることができるはずだ、と言っている。わたしもこれを信じたい。

社会的な機能からすれば、いかにも効率の悪いこのやり方がわたしの方法だ。サツサと片づけて処理すればいいようなものも、なかなか整理がつかない。その代わり、捨てられないようなもの、捨てきれないような何かが堆積していく。ふつうなら排除してしまうような事柄、忘れていってしまうような些細な記憶も、頭の中にとどまっていることが多い。触感的な肌触りやその時々々の空気の質など、言葉にはできないけれど身体や記憶の片隅にとどまっている。コンピューターでいえば、削除機能が働かないようなものだ。メモリーはそれほど容量が多くないので、何かをやるうとしてもいつもいっぱいいでウンウンなっている、という状態だと思う。

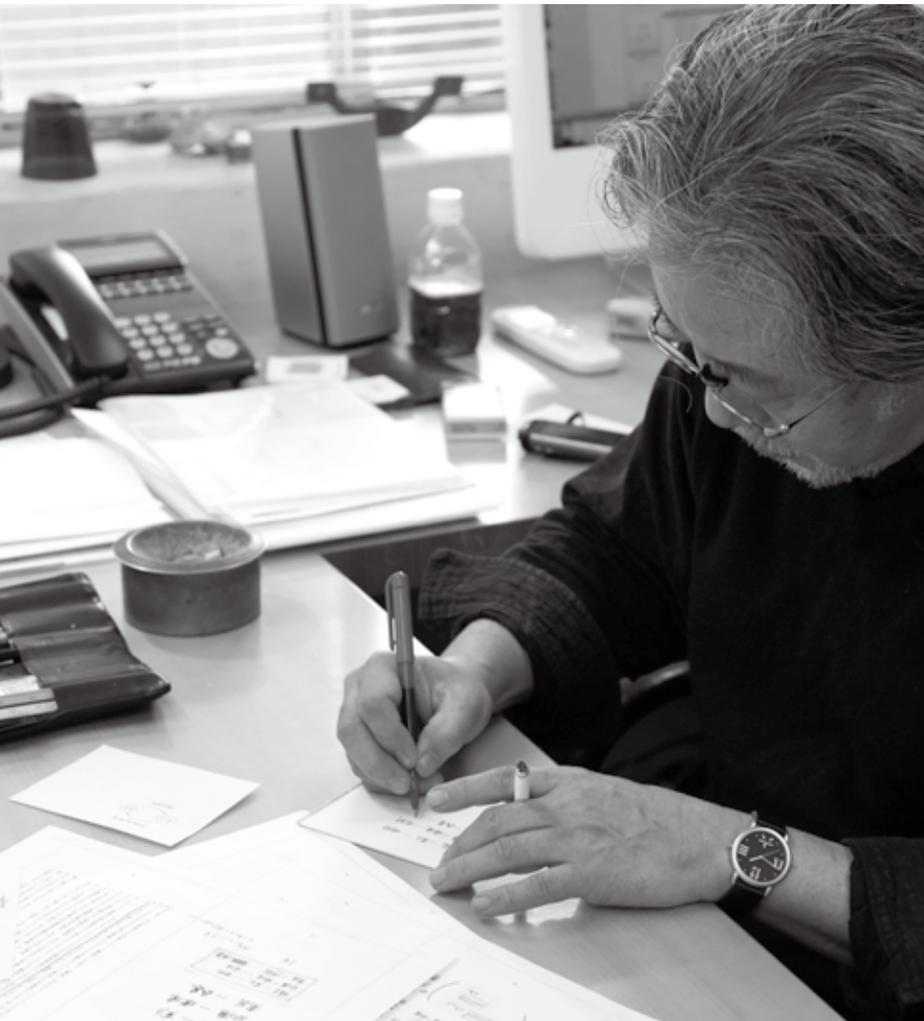
最近ようやくわかってきたのだが、これらのことは、わたしが建築について考えるうえでの思考方法やつくるときに生じる、さまざまな事柄への対応の仕方とも深いところまでながっている。

しかし、この情況把握の仕方は安定感がないことが欠点だ。もやもやとした体験としての情報なのだから、印画紙にしつかりと焼きつけられるようには保持されない。気分次第で情報量の多さは変化する。揺れ動き、流動的でもある。時とともに薄まっていつてしまいうこともある。これを道標として、石を積み上げるように思考を固めていったり、無数の

決断を繰り返して設計を進めていくには適さない。まことに当てにならない。そうした作業をするには、一定の時間、堅固な意志を持続することが不可欠だからだ。したがって、これを土台として建築の設計や風景の設計に向かえるわけではない。

感じ取り、身体で受け取った情報は、そのままでは設計になっていかないし、形にもなっていない。外界から受け取ったものを、内省化し、咀嚼し、再び外へと還元していかねばならない。そのための回路が必要だ。ダイアグラムを描いてみることは、その回路をつくることに他ならない。薄ぼんやりと感じ取ったこと、もやもやとして理解できてはいない事柄、直観でしかとらえていないものなどを、ダイアグラムに描いてみる。描く中ではつきりさせていく。ともかく必死になって描いてみる。描くことなしには前進しないからだ。

岡倉天心は、講義に際して簡単なダイアグラム一枚を準備して、それをもとに何時間でもしゃべったという。ルイス・カーンは、沈黙と光について哲学的思考をするのにダイアグラムの助けを借りた。わたしの師の吉阪隆正は、何かにつけてわかりやすくユーモラスなダイアグラムを描いた。わたしの描くダイアグラムは、彼らとは比べべくもない。おそらく、どれも極めて不完全で説得力に欠けるものであるに違いない。他の人の目から見れば、幼稚なもの、まったく見当違いなものも数多くあると思う。しかし、かえって読者



には親しみが持てるかもしれない。不完全さを修正し、付け加え、異論を唱える余地をたくさん残しているからだ。

ある程度時間が経って眺めてみてわかることもある。若いころのダイアグラムを見直してみると、不思議なことに後戻りしていないのがわかる。描かれたものは、必ずその後の成果の土台になっている。苦戦し膠着状態に陥ったとき、それを切り開き突破する力になったこともある。また、時には思ってもみなかったような地平をそこから切り開ききつかけになったこともある。ダイアグラムを描くことは、自分探しの迷宮に足を踏み入れることであり、世界と自分との関係を構築する航海でもある。

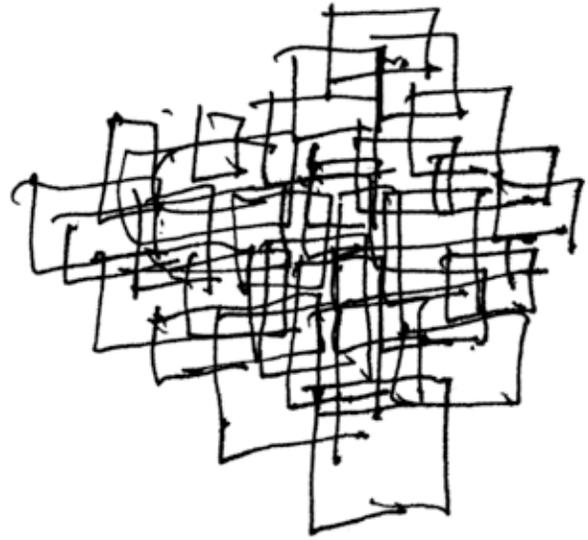
大学教師の立場になってようやくわかったのは、世の中には、大切だけど退屈極まりない会議やほとんど意味のない手続的な委員会が無数に存在しているということだ。建築をつくるには、どのような局面でも即座に判断と決断をしていかなければならない。そういう即物的かつ実務的な世界で生きてきたのだから、初めはいささか面食らった。できるだけ巻き込まれないようにしているつもりだが、適齢期なのだろう、やむを得ずいくつかの会議に出ざるを得ない。大切なことなのだから仕方がない、と自分に言い聞かせつつも、なんと無駄な時間を過ごしているのだろうと嘆息もする。人生の時間は限られている。こんなところでこんなことをやっているのだから、と思うこともよくある。そんなことを繰り返しているうちに、この退屈極まりない時間をうまく使う知恵がいつか来た。

ほとんどは二時間程度の会議や委員会、委員長でなければ委員としての発言時間は一〇分程度、自分がその会議に貢献する内容としては原稿用紙一枚程度だろう。多くの場合、審議内容は事前説明を受けているから、特別のことがない限り会議の趨勢や勘所はわかっている。問題は……、残りの一時間五〇分をどのように過ごすかだ。

人生の持ち時間は長くはない。もともと、ものづくりが本懐なのだから、社会的な合議のために費やされる時間は最小限にしたい。しかし、会議は雰囲気大事だし、座長の顔をつぶすわけにもいかない。委員長でもやらされない限りは、熱心に参加している外見の姿勢は大切だ。参加している姿勢を維持しつつ、頭は別のことを考える、という職人芸が必要になってくる。

委員会では決まってコンサルタントがつくったレポートが配られる。中身はわかっている。審議されることもわかっている。行き着く結論も自分が果たすべき役割もわかっている。当初は、配られるレポートの空疎な表題が書かれた表紙にうんざりしたのだが、今はこの広々とした余白がありがたい。空疎な空間は、何かを埋めるのに適している。会議の都合いを見計らって、この空間を埋めにかかる。時間はたっぷりある。いかにも熱心にメモをとっているようなふりをして、心はその余白に向かう。他の委員の先生方は、わたしを見て熱心にメモをとっている、と考えているに違いない。

ほとんどの場合、何も考えない。描くべき特別な対象など思いつかないものだ。その場で思いついた紋様を描く。手首から先を使って、愛用の赤ペンを使って何も考えずに線を引く。最初の線を引くと、それにつられて次の線が出てくる。線がいくつも重なり合うと、線と線で囲われた小さな区画ができる。全体の構図を見て、気分次第でそれを塗りつぶす



と、構図全体の重心が変わる。そうすると、次の線が必要になってくる。ピアズリーの描く流体のような紋様、モンドリアンのようなグリッド、大きくはこの二つのパターンになる。これがわたしの癖なのだと思う。

この紋様をダイアグラムといえるだろうか。わたしは無意識のうちに描いている。だからこれは無意識を表すダイアグラムといえる。意識の中にあるものばかりが思考に輪郭を与え、その道筋を示すとは限らない。無意識の中にあるもの、その癖が次の思考の導き手となる場合もある。無意識は意識にベクトルを与える。そのベクトルの向きを癖と呼ぶことができる。

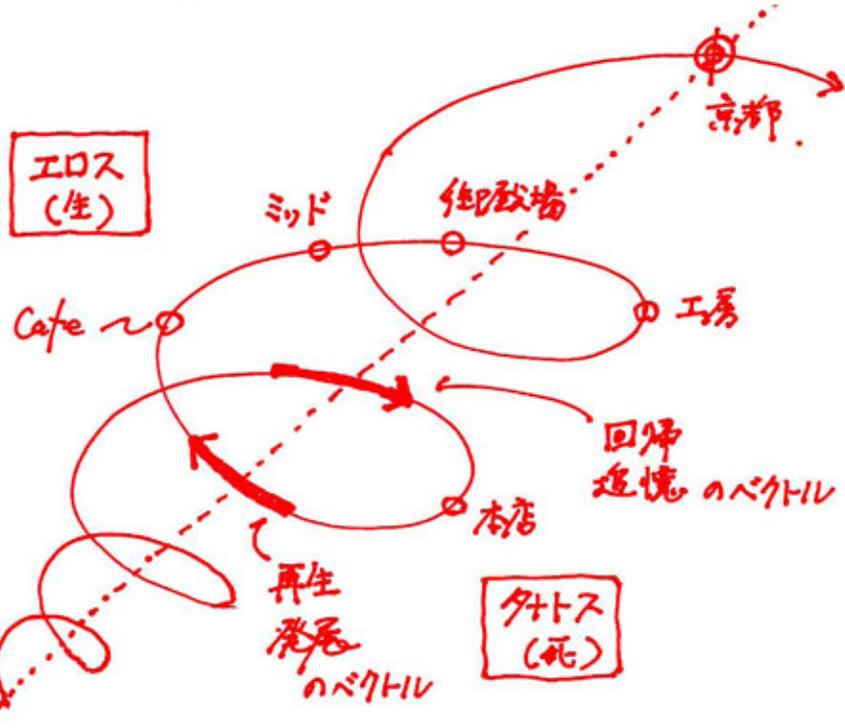
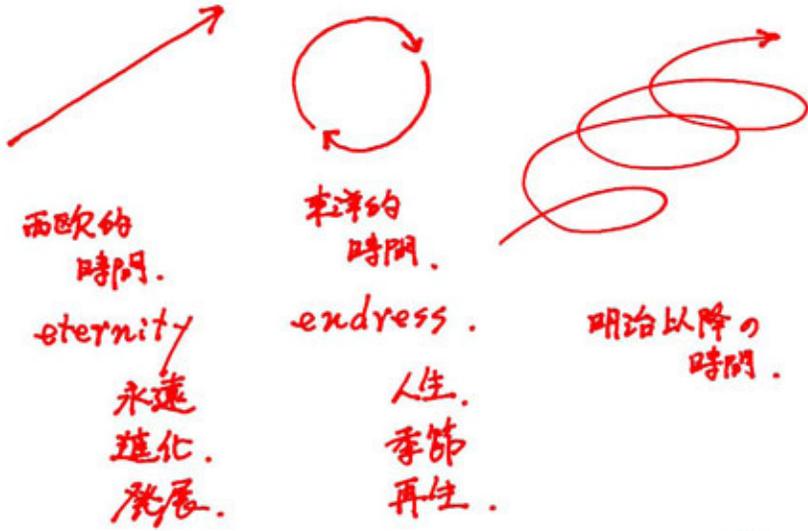
わたしが描く無意識の紋様は、若いころから一向に進化しない。うまくなるわけでもなく、大きく変わることもない。しかし、それでも描く。なぜなら、描かなければ忘れてしまふからだ。手に癖を覚えさせること、手の動きによって無意識を呼び出すこと、それがこのダイアグラムを描く意味だ。

プレゼンテーション

プレゼンテーションというのは、建築家にとって自らのビジョンを実現するうえで、極めて大切な道具だ。建築家はクライアントに計画の内容を伝えるために、与えられた短い時間の中で、簡潔な言葉で、それも素人にもわかりやすい表現で、そして見る人が感情移入できるような図面を描く必要がある。いわゆるプレゼンというやつだ。

クライアントとのコミュニケーション、この成否で建物の運命、時には建築家の運命さえ左右される。ここで理解しておかなくてはならないのが、かなり建築通のクライアントでも、建築家が考えていることを本当に理解することは難しい、ということだ。ちゃんと理解するためには、ひよっとしたら何週間あるいは何年もかかるかもしれない。ちゃんと

ひと昔前、家は三軒建てないとわからない、と言われていたが、この格言は正しい。昔の人はうまいことを言ったものだ。しかし今時、よほど酔狂な人でない限りそんな悠長なことをやる人はいない。住宅の施主であれば、一生に一回の大博打みたいなものだろうし、公共建築であれば、市長や知事にとって任期中の一大事業だろう。商業建築であれば、任期限定の雇われ社長では、そう何度もあることではない。つまり、一期一会の一回限りの



勝負なのだ。気合いが入るのも当たり前だが、所詮は素人なので見当違いの力の入れ方になることも多い。実は、任せてもらえばもうほど、こちらにとってはきつい作業になるのだが、同時によい結果を得る確率も上がってくる。したがって、任せても大丈夫だ、と思ってもらえるような信頼関係を築くことが何より大切だ。

施主はみんな忙しい。プレゼンテーションの機会も時間も限られている。だから短い時間の中で、その人の心を打ち、信頼を獲得しなければ、プロジェクトは際限なく難しいものになる。信頼を得られなければ、また、依頼主が納得しなければ、事業には影が差すだろう。逆に、信頼を得れば、格段に仕事はしやすくなる。だから、すぐれた建物を残していく建築家は、それなりの方法を携えている。

なかなか理解してもらえない、施主の理解が足りない、などと嘆くのは間違っている。理解してもらおう努力が足りなかっただけのこと、その道のプロが口にするのではない。伝わらないものを伝えようとする、という覚悟が必要だ。本来は不可能なことをなんとか伝えようとする。ここにこそ創造の醍醐味がある。それに至る不屈の努力を惜しまないことはもちろん、デザインの戦略を周到に組み立てる必要が生じる。それを知恵とか叡智と呼ぶのではないか。

さて、このダイアグラムは「とらや」の京都の店を依頼されたときのものである。老舗であると同時に、さまざまな展開を図っている「とらや」において、この建物をどのよう位置づけ、どのようなデザイン的な方向性を持たせようとしているのか、総括責任者である社長の考えを引き出すために描いたものだ。

まず、自分の時間に対するビジョンを提示した。キリスト教的世界観をベースにした近代が生み出した直線的な時間のビジョン。これを西欧的な時間のビジョンといってもよい。もう一方で、仏教やヒンドウ教の生み出した循環的な時間がある。基本的には、季節の変化を愛でるわれわれの生活文化は後者のほうになじみが深い。

この二つを提示したうえで、明治以降の近代化は、これら二つを掛け合わせたようなものではなく、それは長年京都で宮中御用を務め、明治天皇とともに東京に本拠を移した「とらや」そのものの歩みでもあるのではないかと提示した。もちろん、これはこちらの勝手な思い込みを述べただけである。しかし、行きつ戻りつしながら螺旋状に上っていく姿が、どのような時代でも伝統を守りながらも果敢に挑戦していく「とらや」の姿と重なって見えた。

そのうえで、これまでのいくつかの店舗展開をその線上に置き、京都のプロジェクトの位置づけをした。もしこれがよいなら、自然と建物に与えられるべきデザイン的な方向性が定まってくる。この図を真ん中に置いて、それを施主と議論することができた。やはり、

建物の発注者と設計者という役割分担を超えてイメージを共有するには、媒介となる図が必要である。

本来の意味でのプレゼンテーションとは、意識を共有することを目的とすべきだ。相手を説得してかかる啓蒙的なプレゼンテーションは、あまり好きではない。材料を提供し、違う立場からプロジェクトの認識を深め、ズレを修正し、考え方を共有する。われわれが用意する図や模型は、食卓の上に並べられた料理のようなものだ。会食の場で、料理は会話の補助でしかない。そこまで割り切れれば、物々しいプレゼンテーションなど必要ない。気楽で肩のこらない本音の会話が交わされるような料理をつくろうと、いつも知恵を絞っている。