

藤村龍至×
山崎亮
対談集

Dialogue
between
Ryuji Fujimura ×
Ryo Yamazaki

コミュニケーションの
アーキテクチャを設計する

Designing
architecture
of
Communication

Dialogue
between
Ryuji Fujimura ×
Ryo Yamazaki

Designing
architecture
of
Communication

彰
国
社

DIALOGUE
BETWEEN
RYUJI
FUJIMURA ×
RYO
YAMAZAKI

藤村龍至×山崎亮
Ryuji Fujimura × Ryo Yamazaki

本書はコミニミティデザイナー・山崎亮さんと建築家・藤村龍至の対談集である。山崎亮さんと初めてお会いしたのは二〇〇七年、神戸芸術工科大学で「若手建築家のアジェンダ」というシンポジウムを開催したときのことだった(そのときの様子は山崎さんの「終わりに」にも記されている)。「デザイナーの柳原照弘さんや建築家の家成俊勝さんらに交じって登壇してくれた山崎さんは「自分たちは年間百本企画書を書く」と豪語していた。私には山崎さんのやろうとしていることと、自分のやろうとしていることは遠いというよりむしろ近いことのように思え、また作家性を否定して作家を糾弾する山崎さんと、クールな作家性を演出するデザイナーの柳原照弘さんが「つくりたくないことをつくる」「デザインする状況をデザインする」とまったく同じ主張をしているのも興味深かった。しかし、私のプレゼンテーションを聴いた山崎さんは「結局建築家は金もうけがしたいだけじゃないのか」「それで心地よい空間がくれるのか」となかなか厳しい口調で反応されたことを思い出す。

そのような反応は異分野の人と討議するとよくあることで、「建築家はどうせ格好ばかり考えていて社会のことに関心がない」とか「オリジナルの考えがなく異分野の成果ばかりを拝借して議論している」というような先入観をもたれてしまうことが多い。思想用語を駆使して奇抜な形態を競っていたバブル時代の建築家像がいまだに尾を引いているのだ。結局このときは自分の関心と山崎さんの関心の何が近いのかもよく説明できず、同時に山崎さんがなぜそこまで「建築家は心地よい空間のことだけを考えていて社会のことを考えていない」と決めつけて敵対視するのともよくわからないままだった。

それからというもの私は山崎さんを継続的にいくつかの討議の場に招待して、「誤解」を解こうとし、語り掛けようとしてきた。四年ほどかかって、山崎さんの警戒心は徐々に薄れ、私も山崎さんの活動と自分の活動のどこが共通していて、どこが異なるのか、少しずつ具体的に説明できるようになってきた。本書の対談はそうしたプロセスを経てスタートしたのである。

四回の対談を通じて、私は山崎さんの背景を深く知ることができた。本当は建築のことが大好きだということ。しかも実際に建築家を目指して設計事務所に就職し、当初は建築設計の実

務に携わっていたということなど。建築家のことになると時折熱がこもるのは、あこがれの反動のようなものだろう。バブル時代、「建築家」はメディアでもはやされ、社会的にも派手な存在だったが、一九七三年生まれの山崎さんはその頃の浮わついた雰囲気からトラウマとして残っている世代なのだと思う。年齢差は僅かだが、一九七六年生まれの私にとっては阪神・淡路大震災とオウム真理教事件を受けての建築家不要論が盛り上がりつつあった頃に重なり、また優秀な学生は情報系や金融・不動産系に進むような時代になっていたので、「建築家」に花形のイメージがあまりない。

したがって私にとっては社会的に不要な職能とされてしまった建築家をわざわざ批判する動機もあまり生じず、どのように職能を再構築し、あるいは方向転換するべきかを日々考えている。山崎さんが「コミュニティデザイン」と呼ぶ「人のつながる仕組みをつくる」というコンセプトと、自分の問題意識はもともと近いと感じていたが、今回の討議を経て、普段の仕事の内容も限りなく近いことがわかってきた。ある日、事務所でスタッフと経理の打ち合わせをしていると、いつの間にか「つぐらない」仕事の売り上げのほうがつくる「仕事の売り上げを凌駕していることに気がついたのである。企画書も山崎さんの「年間百本」には及ばないが、毎月相当量の本数を提出している。

内容は書籍、雑誌、展覧会、トークイベント、ワークショップの企画などメディア関係の企画から、大学関係、企業におけるナレッジマネジメント、行政のプロジェクトなどのワークショップの運営まで、かなりの数をこなしている。

つまり「建築家」を名乗る私にとっても、「つぐらない」メディア関係の仕事に取り組むことで「つくる」仕事が発生したり、「つくる」仕事の経験によって得られるスキルが「つぐらない」仕事に応用される、というように「つくること」と「つぐらないこと」はもはや等価であって、互いに補い合う関係にある。「つぐらない」仕事に取り組んでいるからこそ「つくる」仕事の質が変わるし、「つくる」仕事をしているからこそ「つぐらない」仕事の質も変えることができる。これらの仕事を「建築」と呼ぶか「コミュニティデザイン」と呼ぶかはもはやたいした違いではないのであろう。「建築」からスタートして「コミュニティデザイナー」を名乗る山崎さんと、「コミュニティデザイン」からスタートして「建築家」を名乗る藤村という違いはある。でもそれは同じ山にこちらから登るか、あちらから登るか、という違いにすぎない。

肝心なことは、二人が別々の登山口から登り続けている「山」を何と呼ぶかである。本書での対

話は、そのことを確認するために費やされたと言っても過言ではない。たび重なる対話の結果私たちは、自分たちがやろうとしている「人の振る舞いにかかわる物理的な仕組みづくり」のことを「アーキテクチャのデザイン」と呼ぶことにした。私たちは「ソーシャルアーキテクト」として、建築、まちづくり、教育などの現場に横たわる問題を解決し、その職能のイメージをもっと伝えていきたいと考えている。

そのことを誰にもっとも伝えたいかと言えば、悩める学生のみなさんにてある。私たちが試行錯誤しているように、時代の転換点にあつては「建築家」も「ランドスケープデザイナー」も、職能のイメージが変わる。しかし教育の現場の多くは旧態を引きずっているから、悩んでしまう学生が多いのである。私も山崎さんも大学で教員として日々教育にかかわっているのだから、そのことが普段から気に掛かっていたのだ。

その意味では多くの学生のみなさんに本書を読んでもらいたいが、一言だけ注意を促したい。本書でたびたび議論される「つくりたい」は「つくりたい」学生たちのためにあるわけではないということである。建築学生が大好きなキーワードに「直感」と「現場」があるのだが、しばらく

学生を観察しているうちに、彼らが「直感」の存在を確信できるほどに経験を積んだわけでもなければ、「現場」の苦労を経験したわけでもなく、単に論理的な説明が苦手なだけということがわかった。「直感」や「現場」は「分析」や「論理」が苦手な学生の逃げ道となってしまうのだ。建築家のほうも「直感」や「現場」の重要性をつい強調してしまうのだが、学生に向かってそれを話すときは「もう分析や説明をしなくていいんだ」と思い違いをされないように少しだけ注意が必要なのである。「つくりたい」についても同様である。本書でも語られているように、「つくること」を知らない、「つくりたい」ことを語ることはできないのだ。本書の内容が学生のみなさんに支持されるとすれば、設計の苦手な学生の言いわけとしてではなく、社会の中で「つくること」についてよく考える目的のためであってほしい。本書での議論が今日の社会問題を解決する次世代の「ソーシャルアーキテクト」を育むために、少しでもお役に立てば幸いである。

〇〇四 始めに

私たちは「ソーシャル・アーキテクト」—— 藤村龍至

〇〇四 第二講

建築家とコミュニティデザイナーの共通点とは

- アーキテクトとしての建築家を「アーキテクト」に呼ぶ 〇一六
- ひよんなことから「コミュニティデザイナー」を名乗ることに 〇一九
- 計画側の論理でコミュニティをつくろうとした第一世代 〇二二
- 住民参加型でハードをつくろうとした第二世代 〇二六
- ハードから撤退したコミュニティデザイン第三世代 〇二八
- 近代化途上と近代化後ではコミュニティデザインの考え方が変わる 〇三二
- つくらない時代の建築家の役割 〇三三
- 技術(テクネ)を統合(アーケ)するアーキテクト 〇三七
- 政治と近い建築の考え方をもう一度示す必要がある 〇三九
- 田中角栄はもともと有名な建築家だった 〇四三
- 「助けてと言え社会」が「文学」になる 〇四七
- 公共建築の現代的な役割とは 〇四九
- 状況を先取りする北海道の建築家たち 〇五二
- コミュニティデザインのスケールに限界はあるか 〇五三

〇八〇 第二講

建築のノウハウを使って、コミュニティデザインの設計にチャレンジしよう！

- 私、建築をつくりたくないんです——西上女史の悩み 〇八二
- 二〇〇五年、「つくらないことをつくる」事務所を立ち上げる 〇八五
- 「つくらないことをつくる」契約のやり方とフィーの設定 〇八八
- 年間百本、企画書を書く。企画書はめげずに何度も書き直す 〇九〇
- 勤めた設計事務所では企画書書きとワークショップの仕事ばかり 〇九三
- 設計はしたいけれど、独立する気はさらさらなかった 〇九五
- モチベーションの時代の組織づくり 〇九八
- studioLが誕生するまで 一〇〇
- 僕は磯崎新フリークなんです。長男に新の一字をつけました 一〇七
- コミュニティデザインの仕事ができる人材の育て方 一一一
- 僕のワークショップはゼミ形式 一一八
- みんなのやる気を持続させるための動機づけに悩んでいる 一二二

建築家はアーキテクチャについてもつと語ろう！

- 少しずつ自分がやりたい方向にずらす 一三〇
- 話を後戻りさせないための方法 一三三
- 先を読む力、話を固める力が大事 一三六
- ケータイの予測変換、場合の数 一三八
- どうしたらアイゼンマンの飛躍を防げるのか 一四二
- コミュニケーションはアイゼンマンの飛躍を許容する 一四五
- ワークシヨプは地域の無意識を可視化する 一五二
- フォーム・ギバーではない建築家を目指す 一五四
- 建築家はアーキテクチャについてもつと語るべきだ 一五七
- 空間を通してコミュニケーションをつくっていくというロールモデルをつくりたい 一六〇
- 小さな建築をつくって大きなアーキテクチャをつくる 一六五

一人一人の価値をエデュケートしよう！

- つくることにこだわり続ける社会 一七〇
- コンクリートから人へ——曾根田さんの場合 一七三
- つくりたいという煩悩から解脱させるには 一七五
- 大学教育の矛盾 一七九

作家型教育か、技術者型教育か

- バックキャストینگ 一八七
- 作家型と技術者型の設計を並行して教える 一九〇
- 頼まれもしないのにコミュニケーションをやっている 一九四
- 現場はつねにワークシヨプ 一九七
- グループワークと民主主義社会 二〇〇
- コミュニケーションの構造設計 二〇二
- エデュケーションとは、一人一人のもっている価値を引き出すこと 二〇四

備に付随するコミュニティデザインですね。

ハードから撤退したコミュニティデザイン 第三世代

山崎 第三世代のコミュニティデザインは、二〇〇〇年頃から始まったように思います。第一世代、第二世代と比較して第三世代の特徴を説明すれば、ハード整備が前提ではなくても、コミュニティデザインを進めてしまおうということになったわけです。これは、僕らがいま取り組んでいることですね。「コミュニティエンバウメント」といわれるものに非常に近いと思います。つまり、人がつながるきっかけを提示して、集まった人たちがコミュニティをつくって、自分たちが抱えている独自の課題を乗り越えていく力をつけていくこと。僕たちの役割は、コミュニティをエンバウメントすること、勇気づけたり元気づけたり力をつけたりすることです。そういう仕事のことを僕はコミュニティデザインと呼んでいます。

学術的にいえば、これは間違った用語の使用法かもしれませんが。それは「コミュニティデザイン」の最初にも書いたんですが、その辺はあまり学術的に突き詰めてから使うのではなくて、とりあえず宣言してみようというくらいの気持ちで名乗りました。用語についていろいろ調査している間にも、かわらねばならない現場はどんどん増えますし、そこで「あんたの仕事は何て呼べばいいんだい？」って問われるたびに「えー、まだ調査中ですよ」というわけにもいかない。だからまずは「コミュニティデザインって呼んでます」と答えておいて、徐々にその意味を調べていこうと思いました。

過去のコミュニティデザインを調べてみてわかったことは、やり方は違えど目的はずっと一緒なんです。要するに人がつながりをつくって豊かに暮らしていこうということ。第一世代のコミュニティデザインも、それをハードの設計というかたちで目指した。第二世代のコミュニティデザインも、住民と一緒に公共施設をつくっていくということと、同じ目標を目指した。第一世代も第二世代も、人のつながりをつくって豊かに暮らそうという目的は一緒です。そして、僕たちが取り組んでいる第三世代のコミュニティデザインも同じことが目標になっています。ハード整備は伴わないんだけど、人のつながりをつくろうとする。

僕らが関係したコミュニティデザインの具体例で言うと、五世帯九人の集落に入っていたんですが、漁師のおちゃんやおじいちゃんたちが、それぞれでんばらばらなことを言うわけです。それを船の上で聞きながら、「なるほど。みなさんが共通してやりたいことはこの辺じゃないですか。それをこんなかたちでやれば、この集落が活気づいてくるかもしれませんよ」と言ったら、みんなが「いいんじゃない」と賛成してくれた。それが「情熱大陸」という番組で放映されて、それを

見ていた京都造形芸術大学の学部長から電話がかかってくる。「山崎さん、うちの大学にも集落があるんだ。その集落の人たちはみんなてんでんばらばらなことを言っている。そのコミュニティデザインをやってほしい」と言われました。

「集落って何ですか」と聞いたら学科だという。学科の方針がまとまらない。先生たちのビジョンが定まらない。先生たちの考えをじっくりヒアリングして、学科の方向性を示し、一丸となって新たな学科の方針に沿った活動が展開できるように、大学の教員になってくれないか、と頼まれました。学科の建物を設計してくれ、と言われたわけではありませんので、ハード整備は伴わないわけですが、やはりコミュニティに関する仕事です。これは僕の仕事だと思ったのでお引き受けしました。したがって、いまは大学の学科のコミュニティデザインも担当しています。

話が横道に逸れましたが、いずれにしても、ものをつくったり、ハードを整備するということが前提にしくなくても、コミュニティデザインはできるので、第二世代と第二世代がやってきたコミュニティデザインと僕らはまったく同じことを目標にしているのだと思うのです。だったら、これを第三世代として位置づけさせていただければ、日本で唯一のコミュニティデザインじゃないし、世界初のコミュニティデザイナーでもないということがわかってもらえるだろうということで、僕らの仕事を第三世代のコミュニティデザインとして説明しています。

いま思いました。第三世代のコミュニティデザインのことを「アーキテクト2.0」みたいに「コミュニティデザイン3.0」と呼ぼう(笑)。コミュニティデザインにも1.0と2.0と3.0があつて、それぞれの中間にあたる部分、ここやここやここもあるような気がします。

藤村
時代背景との関係で、コミュニティデザインにも進化論があるというのは面白いですね。私が土肥研にいたのは九九年から二〇〇〇年までですが、土肥さんはそのとき既に「コミュニティデザイン」という言葉を使っていたんですよ。そのときはその意味をよくわかっていなかったんだけど、いまになって位置づけがわかってきました。

近代化途上と近代化後では

コミュニティデザインの考え方が変わる

山崎
この世代分けは建築の「都市の時代」「住宅の時代」「身体の時代」という変遷と微妙に一致している気がしますね。都市をつくっていくかなければいけないという責任感を負った第一世代は、大量のハード整備に対応した。第二世代の建築家たちは、安藤さんを含めて、ゲリラ的に住宅に逃げ込んだと言えるかもしれません。しかし、その時代にも依然として公共施設をどうつくるかとい

う問題もあったわけですから、同じ時期に公共施設の設計に対する「住民参加」というのが盛り上がった。だから、建築では、都市の話から住宅の話へって、篠原一男さんや安藤忠雄さんの話になるんですが、「住宅の時代」にコミュニティデザインのほうでは、公共施設をどうつくるかということと試行錯誤がなされ、クリストファー・アレグザンダーやルシアン・クロール、あるいはランドルフ・T・ヘスターなどの、第二世代が活躍していたという気がしています。その意味で、さっきの藤村さんの時代変遷の話を面白いなと思って聞いていました。

藤村 建築家やコミュニティデザイナーの進化は、日本社会の近代化とパラレルだと思います。戦後、インフラを整備して急速に近代化していく過程があつて、それまで農業国だった日本が工業国に生まれ変わって、農村をベースにした共同体が再構成されて近代的な国土をつくろうとした。それが一通りでき上がって、二〇〇〇年くらいになってくると、システムに綻びが出て、いろんな問題が起ってきたわけです。意思決定を自治体に委ねる地方分権が行われるようになってきたことと、コミュニティデザインが注目を浴びるようになってきたことは大いに関係があります。

世界的な時間軸でいうと、アメリカやヨーロッパは近代化の過程を日本より一足早く体験していて、既に二九七〇年代くらいから、いま日本が迎えているような、経済成長の終わりや、都市の空洞化、郊外化という問題に直面していました。だから欧米にはコミュニティデザインについてのいろ

いろな蓄積がある。ですから、その考え方が輸入されるのも欧米からなのだと思います。土肥さんは一九九三年から九四年にかけてカリフォルニア大学のランドルフ・ヘスターさんのところでコミュニティデザインを勉強していました。

他方で、日本の中では当然、東大による計画側の論理に対抗する、京大による生活側の論理という構図がありました。

山崎 土肥さんが出たのは京大なんですよ。

藤村 たぶんコミュニティデザインについては、近代化をとくに終えた欧米には数多くの先例があるんだと思います。日本はまさに近代化が終わったばかりだから、いまコミュニティデザインが必要とされているのだらうと思います。反対にこれから近代化しようとしている中国やブラジルの都市計画家にコミュニティデザインの必要性をいま説いてもうまく届かないでしょう。

つくらない時代の建築家の役割

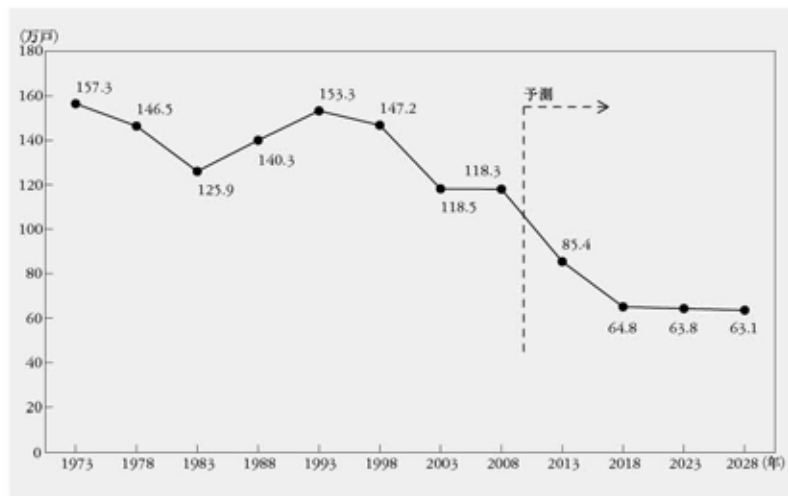
藤村 これまで話した中で、「コミュニティデザイン」という職能やその時代背景との関係についての認識に関しては、ほぼ百%僕は山崎さんと認識を共有していると思います。

そこで次に伺いたいのは、山崎さんが「コミュニティデザイナー」という肩書きを名乗って、新しい職能を浸透させようとされるときに、どのような戦略を取ろうとしているのか、という事です。社会の変革期には職能のイメージが変わるのに、先駆者は抵抗を受けてしまう。そこでいろんな戦略が必要とされると思います。

山崎 いま藤村さんが言われたように、「これからつくらない時代が来ますよ」と言った途端に、四面楚歌、みたいな感じになりますね(笑)。新設の公共事業はどんどん減っていくと二〇〇六年に国土交通省が言っているんです。学生はそれを知ったうえで建築をやったほうがいいと僕は思っているから、そう言うんですけどね。

安藤忠雄さんは一九四一年に生まれて、一九七〇年から「都市ゲリラ住居」論を唱えて住宅を設計したけれども、公共的な施設を手掛けるのは八五年以降です。要するに経済が右肩上がりになっていった時代ですね。社会資本整備、要するに美術館、博物館、公共施設を新しく建てるためのお金がどんどん増えてきたわけです。でも、これからは社会資本整備のためのお金がどんどん減っていく。これから設計を学ぶ人たちが、個人住宅をつくって、集合住宅をつくって、公民館をつくって、図書館をつくって、市役所をつくって、博物館をつくって、最後は美術館を設計して、「これは巨匠にならなげ」と言おうと思っても、後半部分は全部公共事業ですから、あと十年以内に美術館を設計しないと巨匠にはなれないということです。二〇二〇年から公共事業によるハード整備はほとんどなくなりますから。

そういう状況を知ったうえで、アルゴリズムについて議論し、「コンピューターを使ったらこんなにやぐにゃの建築ができました」なんて話をするのであれば、やればいいわけです。ところが、そういうコストの掛かる公共建築を求める人はほとんどいなくなるのがこれからの社会です。あるいは、「日本で実績をつくって海外で活躍するぞ」と夢を描いてみても、もしくは最初から海外で仕事をしようと思っても、海外の状況もどんどん変わっていますからね。「これからは中国だ」と言われていたのが、次の年には「ドバイだ」と言われ、いまはBRICS(ブラジル・ロシア・インド・中国)だと



日本における新設住宅着工戸数の推移

※ 過去の着工戸数については、国土交通省「建築着工統計調査」。

将来予測については、三菱UFJリサーチ&コンサルティング「低迷する住宅着工の現状と中長期展望」より。

言われていますが、そこにも現地の建築家はいます。同じ二十一世紀を生きていて、世界の最新情報を手に入れています。かつてほど、外国からやって来た建築家が活躍できる期間は長くないはずです。

日本では八〇年代から九〇年代に、マイケル・グレイブスやピーター・ウオーカーなどの外国人建築家がたくさん入ってきてデザインしましたが、日本に建築家がいなかったわけじゃないですから、彼らだってその後ずっと日本で設計できたわけではない。海外でも事情は同じですよ、きつと。それで「これからはそんな状況になるわけですが、みなさんは建築家として今後どんなことに取り組みべきだと思いますか？」という話をする、「あいつは生意気だ」「あいつは建築の力を信じていない」という話になってしまうんです(笑)。

藤村 外国人には外国人の役割があります。国際的に広く投資を呼び込んだり、メディアにアピールするためにはローカルな建築家よりも、国際的な賞をたくさん取ったグローバルな建築家と呼ばれる方が効果的な場合がある。だから、時代が変わってもスター建築家が必要とされる状況は残ると思います。ただ、安藤忠雄さんや伊東豊雄さん、山本理顕さんの世代のように住宅で注目されて学会賞を取り、自治体に呼ばれてさらに大きな賞を取る、という回路は、公共建築の減少とともになくなってきました。代わりにいまはアートの領域で注目されて、いきなり海外で賞を

取る、という回路が開けていて、SANAAや藤本壮介さん、石上純也さんがそうしたルートで国際的に活躍し始めています。

でもそれは各時代に二、三名のことであって、残りの大多数の建築関係者にとっては関係のない話ですね。近代化が終わった社会、ものをつくらない社会で生き残るためには戦略を変える必要があると思います。僕は、歴史的な経緯を考察することでこれからの時代を予測し、「アーキテクト20」だとマニフェストすることで、次の時代に仕掛けようとしています。

技術（テクネー）を統合（アーキ）するアーキテクト

山崎

僕は藤村さんほど論理的に話ができないのですが、一応、建築には可能性がありますよ、ということも言うようにしています。その際、つねに「アーキテクト」や「アーキテクチュア」とわざわざカタカナを使います。日本語で建築家というと、何かを建てる職能だと思われてしまいが、アーキテクトあるいはアーキテクチュアというのは、アーキとテクネーの二つの言葉からできているわけですね。だから、テクニクの語源でもある「テクネー」のほうにこれから先、何を代入するかということを考えたなら、まだまだやれることはいっぱいあるだろうと言うようにしています。テ

二〇〇五年に建築・ランドスケープ設計事務所を辞めて、コミュニティデザインに携わるための事務所を立ち上げた。独立した立場で仕事を始めると、面白い仕事の依頼は建築業界ではないところから舞い込むことが多いことに気づいた。たとえば社会福祉協議会が展開するコミュニティケアのお手伝い。あるいは商店街の活性化。デパートの再生。市民参加による公園の運営。公民館活動の推進。大学の学科改変。企業経営の研修。集落の生活支援。共通点をもつ何人かが集まれば、そこにコミュニティが生まれる。その意味では、コミュニティに関する仕事は無数にあり、そのほとんどは建築業界の外側にあることがわかった。目の前に新たな仕事の大海原が広がっているような気がした。

藤村さんと初めて会ったのは、ちょうどそんな時期だった。藤村さんが企画したシンポジウムに呼んでもらったのがきっかけである。そのとき、藤村さんは確か「アトリエ系と組織系の設計事務所

を架橋し、両者の利点を取り入れたような設計スタイルを目指している」という話をした。そして、それを批判的工学主義と名づけていた。話の内容は建築業界内の勢力図を明確に示していたのだが、不思議と話の構図は建築業界にとどまらない社会的な広がりを感じさせるものだった。興味深い建築家がいるものだと思った僕は、シンポジウムの席だから少しディスカッションしてみるのもいいんじゃないかと思った。「アトリエ系と組織系をブリッジさせるといえるのは建築業界内での話。その結果、どんな空間ができて上がるのかを示してほしい。そうでなければ、僕がいまつき合っている福祉分野や教育分野の人たちに批判的工学主義による建築を勧められない」というようなことを伝えた。それはまさに「コミュニティデザインの現場で感じていたことだった」。「建築家に設計を頼むと余計なことばかりする」。建築業界の外側で活動するようになって、よく耳にする言葉だ。批判的工学主義がこれまでの建築設計と違うのだとすると、何が違うのかを伝えられるような言葉や実績が欲しい。切なる願いだった。

そのとき、藤村さんからは明確な答えがもらえなかった。彼のブログには「うまく答えられなくて悔しい」というコメントが掲載されていた。その後、若手の建築家が集まる場所で何度か藤村さんと会うたびに、彼は最初に会ったときの問いに答えようとしてくれた。自分が主催するシンポ

ジウムに僕を何度も呼んでくれて、話の続きをしてくれたことを覚えている。「真摯な人だ」。つき合いが深くなるにつれてそんな印象が強くなってきた。同時に、建築業界内だけの話にとどまらない広がりを感じるようになった。建築設計から都市計画、郊外住宅地やショッピングセンター、国土計画、そして政治。興味のある社会問題を見つけたら、それを徹底的に調べて建築的な思考で仮説を立てる。藤村さんは建築の問題を社会的な側面から考える人であると同時に、社会的な問題を建築的に考える人でもあることがわかった。

そんな藤村さんが編集にかかわった『アーキテクト20』という本が出版された。出版記念のトークショーを開催する際、対談相手として僕を選んでくれた。そこで、どうして藤村さんは建築と社会とを自由に行き来しながら思考することができなのか、ということ聞いてみた。その結果、彼が社会工学を学んだ後に建築を学び、実務に携わっているからだということがわかった。どうりて話が合うわけだ。僕は逆に建築やランドスケープの設計を学び、その後コミュニティデザインやまちづくりの実務に携わるようになったのである。いわば、藤村さんはまちづくり(コミュニティデザイン)から建築へ、僕は建築からまちづくり(コミュニティデザイン)へと専門を変えてきた。現在のところ、二人は全然違うことに取り組んでいるように見えるだろうが、対話するといつもたくさんの共通点

を感じるようになる。それはきっと、二人とも建築的思考で社会を捉えようとしていることに起因しているのだろう。

本書はこのときのトークショーがきっかけで生まれた。トークショーを企画した彰国社の矢野優美子さんが「続編をやって書籍化しよう」と提案し、自ら編集を買って出たのである。その意味では、矢野さんがいなければこの本は誕生していなかった。あらためて謝意を表したい。

「建築」を意味するアーキテクチャは、「アーク」と「テクネー」という言葉から成る。テクネーとは、テクニクに関係する言葉であり、技術の意味をもつ。アークはものを二つに統合させるという意味である。つまり、アーキテクチャとは、諸技術を美しく統合させる行為なのである。構造、設備、予算、法規、材料など、建築にかかわる諸技術を美しく統合させること。これがアーキテクチャだと言えよう。諸技術を組み合わせるという意味では、パソコン本体を組み立てる際にもアーキテクチャ(もともと「アーキテクチャ」から派生した言葉である)を考える。CPU、メモリ、サウンドボード、グラフィックボードをどのようにマザーボード上に配置し、その間の回路の性能(②③)をどの程度に設定するのか。同様に、パソコンのソフト開発の場面でもアーキテクチャという概念が使

われている。こうした意味で言えば、空間のハードを設計する際に建築的思考が必要なのと同様に、ソフトを設計する際にも建築的思考が必要なのである。たとえば、コミュニケーションを進める際には、市役所の職員、商店街の若手、町内会の役員、観光業界のキーマン、活動的な主婦など、様々な人が集まる。こうした人たちの意見を聞き、やりたいことを整理し、それぞれが手を取り合って地域の課題を乗り越えられるよう意識を統合させるのが僕たちの仕事であり、そこに建築的な思考が求められる。

空間のハードを設計する建築でも、ソフトを設計するコミュニケーションデザインでも、それぞれが扱う要素はほかの要素とつながるための「見えない毛」のようなものを生やしているのではないか、と思うことがある。こうした毛をうまく読み取って、やわらかくつなげていくことがアーキテクチャを構築するということなのではないか。こうした行為を広い意味での「建築」として捉えたとすれば、かつてルコルビュジェに「未来の建築はどんなものになっているだろうか？」と問われた際に、「未来の建築は、やわらかくて毛が生えたものになるだろう」と答えたサルヴァドルダリの言葉を思い出す。もちろん、ダリがコミュニケーションのような仕事を「建築」としてイメージしていたとは思わない。しかし、他者と絡みつくための見えない毛を柔軟につなぎ合わせて美しいビジョンを構

築するという建築的思考の本質を、皮肉な表現でルコルビュジェに突きつけたダリの言葉にあらためて驚くのである。近代建築の巨匠、ルコルビュジェに昼食の場で合理主義的建築とは違う「建築」のイメージを突きつけたダリは、このとき二十一歳だったという。

藤村さんとの対談を終えたいま、あらためて考えてみると僕たちが共有している「建築」のイメージは、ダリが夢見た「未来の建築」に近いような気がしている。僕たちはきっと、柔軟で他者と絡みつきやすい建築的思考の可能性を信じて活動しているのだろう。これからしばらくは「いま、建築に何が可能か」ということを広い視野で考えてみたい。建築的思考はまだまだ応用できるはずだ。