

ノイズを設計する

あたりまえの建築をめざして

伊藤博之

川辺直哉

田井幹夫

松野勉

ノイズを設計する

あたりまえの建築をめざして

編著

伊藤博之

川辺直哉

田井幹夫

松野勉

ノイズと対話する

「あたりまえ」を再構成する

近代以前から綿々と続いてきた、あたりまえの日常をもう一度とらえ直してみたい。

雑然としたノイズを含む具体物。それは私たちの日常生活を生き生きとさせてくれる、ビタミンのようなものかもしれません。「あたりまえ」に正面から真摯に向き合い、設計に組み込んでいくことによって、近代の先にある豊かさ、必然性を獲得できるのかもしれない。

そのような姿勢に共感する4人の建築家が約1年半にわたり、それぞれが設計した建築の現場に足を運び、対話を繰り返してきました。本書はその記録です。

近代社会、あるいは科学は、分析、つまり「分けて理解すること」を基礎としています。

渾然一体となった世界を二分し、いいものと悪いもの、使えるものと使えないものに分ける。本来は一体となつて全体のつながりの中で生きていたものを、断片化した部分として、要素として、ラベル付けし、ファイリングする。それが科学的理解というものの本質です。

建築・都市においても同様に、寝る場所と食べる場所、住む場所と働く場所、仕上げと構造、紫色と赤色、敷地の中と外、設計に取り入れるべきものと排除するべきものを分けてきました。敷地の中と外を分け、日常と非日常を分け、できるだけ扱う項目を減らし、周囲から分断された世界を構築する。従来の世界からの距離が遠ければ遠いほど良しとされる。それが近代建築が行ってきたことです。

しかし、建築がモダニズムの100年を経ても依然として、私たちの周囲には雑菌だらけの混濁した環境が広がっています。勝手に置かれた植木鉢、瓦屋根のイミテーション、安いサイディング、階高の違うビル群、統一されないファサード、暴力的に走る高速道路、スプルーする市街地、原色のネオンサイン、三面護岸された川、排気ガスに霞む山々。

私たちは、そういった「やるせないとされてきた世界」を愛したいと思います。そこに確かに存在するものが発する「声」を聞き取りたいと思うのです。それは小さな声かもしれないし、とりとめなく広い帯域に分散した雑音であるかもしれない。西洋音階による美しいメロディを奏でていないかもしれない。



それでも、実際に聞き耳を立ててみると、そこにはたしかに、空気の振動があり、音があり、豊かな倍音と固有のサウンドがあることがわかります。ノイズとして見捨てられてきたフィールドへ可聴域を広げ、ノイズを調律し、センサーの感度を上げて世界認識の解像度を上げてみると、設計のための広い沃野が広がっていることがわかります。

大きな身振りで驚かすのではなく、純粹さを極めていくのでもない。あくまでも身のまわりの具体物が発する文脈や感覚を積み上げていくこと。あたりまえのことをきちんととらえ直して、再構成すること。それによって本書に記されたような、いくつかの興味深い試みを実現されています。

みなさんが、身のまわりのノイズと対話し、あたりまえをとらえ直す方法の参考にしていただければと思います。

伊藤博之・川辺直哉・田井幹夫・松野勉

はじめに ノイズと対話する——「あたりまえ」を再構成する 伊藤博之・川辺直哉・田井幹夫・松野勉 2

水平面がつなぐ、モノ、家具、建築 (MATSUBARA 伊藤博之建築設計事務所) 8

4人の視点 17

ここが知りたい。↓「MATSUBARA」 18

シンプルな矩形に変化を生む〃どこでもない〃場所 (TAKANAWA 伊藤博之建築設計事務所) 22

見えないノイズを拡声する巨大な気積 (和賀材木座の家 アーキテクトカフェ・田井幹夫建築設計事務所) 34

4人の視点 43

ここが知りたい。↓「和賀材木座の家」 44

環境に応答しながら、アクティビティを覆う

大きな屋根 (佐野の大屋根 アーキテクトカフェ・田井幹夫建築設計事務所) 48

現場のノイズを静かに混ぜ合わせる (LUZ白金 川辺直哉建築設計事務所) 60

4人の視点 69

ここが知りたい。↓「LUZ白金」 70

環境と暮らしをつなぐ、形態の異なる2つのハコ (鎌倉極楽寺の住宅 川辺直哉建築設計事務所) 74

大地との間にざわめきを生む、うねる壁と床 (大地の景色 松野勉・相澤久美／ライフアンドシェルター社) 84

4人の視点 93

ここが知りたい。↓「大地の景色」 94

住宅、事務所、オープンスペースを狭小地に押し込む、
生き生きとした生活空間 (f.o. 松野勉・相澤久美／ライフアンドシェルター社) 98

— 小阪淳インタビュー ノイズを拡張し、新たな価値を導く 28

— 安東陽子インタビュー 空間から聞こえる声をテキストで伝える 54

— 敷地のノイズを読み解き、形を与える 80

おわりに 「あたりまえ」の先にあるもの 伊藤博之×川辺直哉×田井幹夫×松野勉 104

作品データ 108

写真クレジット 109

略歴 110

水平面がつなぐ、モノ、家具、建築

MATSUBARA

設計 伊藤博之建築設計事務所



2階ダイニングからリビングを見る。ダイニングとリビングの床レベル差は850mm

大量のモノによって、空間が生き生きする

川辺 「MATSUBARA」にお邪魔するのは初めてですが、通常、空間のノイズ的な存在になってしまいうような入隅などを巧みにかわしている印象を受けました。隅っこがない空間。ボクサーのように壁や天井をかわしながら(笑)、実は間接的にそれらを調整している。

松野 普通なら2面の白い壁と天井で三角形のコーナーになる入隅が巧みに回避されていて、空間が抜けていますね。

田井 壁や天井のぶつかり方が鈍角で、3面のうち1面が抜けているから、空間がスルッと流れていくような感じがします。だから狭さを感じさせない。

松野 上下の空間がスポンと抜けているように、非常に心地よい。

川辺 モノの量も不思議と心地いいですね。今日のために整理されたこのことで、それでもモノがあふれそう(笑)。入隅があると、そこはモノが占有する場所になりがちですが、それがいいせい、モノの占有度が低く感じます。

伊藤 うちの物量は、圧倒的に多いはずなんです。普通の住宅に比べたら、2倍どころじゃないと思うんです。

松野 ここに住み始めて何年ですか？

伊藤 3年経ちました。

松野 3年でこんなにモノが！(笑)

伊藤 カウンターまわりにある食器や鍋もすごいでしょう。色違いの鍋が4、5個あつたりしますからね。モノ好きな妻のために、こういう長いカウンターを用

意したわけですが、ここまでモノで埋まるとは想定していなかった(笑)。でも田井 雑貨屋の倉庫みたい(笑)。でも色が限定されていますね。

松野 たしかに、色がそろっているから、モノがあふれていても、あまり嫌じゃない。これは奥さんの趣味でしょうか？

伊藤 そうです。彼女なりのルールがあるみたいで、赤は入れないんです。

松野 モノが置かれている上の空間が生きていますね。この天井は飛び上がってもタツチできないほどの高さがある。

伊藤 たしかにモノは多いけれど天井が高いから、モノのない抽象的な面が残る。僕はこの天井はいいなと思っていて、いつも見上げています。

松野 竣工時の写真を見て、シュッとした住宅だと思っただけで、実際に来てみるとモノモノ感があつていい(笑)。建築写真の中では、モノはノイズと位置づけられてしまふけれど、モノがあふれているというところは、ある意味で生活の豊かさの象徴でもある。この住宅には生き生きとした温かさや肌合いを感じます。

伊藤 おそらく、モノの量には適量があつて、僕の場合は少しそれを超えているんです(笑)。でも松野さんのおっしゃるとおり、モノがあるからこそ、住宅は生き生きしてくるし、僕自身、それをイメージしながらつくっていることは間違いありません。それぞれの部屋にレベル差があるので、低いほうの部屋にいくと、気積の高い空間だけが目に入るの、それも効果的なのかなとは思っています。

松野 少し視点がかわるだけで、モノや空間の見え方は変わりますからね。

伊藤 たしかに、ザツハリツツにやりたいたとは思っています。でも、素材が好きとは初めて言われました。たしかに、このタイルを選ぶにも50種類ぐらいの中から選んでいます。ステイールに関しては、出たところ勝負のところがあるから、「なるようになれ」みたいな意識もありました。素材はできるだけ正直に使いたいし、どういふふうにしたらその素材がこの環境の中で調和するのかというところはいつも考えています。だからこそ、その地となる白やその形、光が意味を持つてくるのかもしれない。

田井 この形や構成は、建築として強いと思うんです。でも、その強さをやわらげていくというか、むしろ中にある要素を引き立たせる、外から入ってくる風景を引き立たせるための白になっている。伊藤 ここで白は、あくまでモノたちの「地」なんです。この建物では空間の広がりをつくるのが大前提だったので、鉄やタイルの対比としての白というより、もつと現象的に、白い壁がスツと消えていく瞬間をイメージしていたかもしれない。そのときの白は、背景と言つても、何も無い無地の背景ではなくて、いろんな光を受けた表情がある白さです。その表情があつて初めて、ステイールやラワンを位置づけることができるし、同時に、それ自身の存在感を調整できるということだと思います。

伊藤 ダイニングとリビングのサッシュェの大きさは同じですが、違って見えませんか？

田井 そうですね。なんでだろう？

伊藤 幅は少し違うんですが、高さは完全に一緒です。

松野 サッシュェの高さだけでなく、窓から外への視線の抜け方、外の街並みの広がりにも違いがあるように見えますね。僕は窓を見るとき、窓自体というより、窓の外に見えるものと内部の床、壁、天井と一緒に体感している気がします。だから、ダイニングという空間のまとまり、リビングという空間のまとまりが違うものとして認識できるんじゃないかな。

伊藤 建築と内部の道具やモノが連続しているように見えるということであれば、すごく嬉しいですね。というの、建築と家具類をどう連続させるかということを意識的に考えていましたから。だから、リビングの床とダイニングのカウンターのレベルをそろえて、できるだけテクスチャーに近い素材を選んで、統一させています。家具は何かをその上に載せるものだから、水平面がありますね。それは、床も同じなわけです。家具も建築の床も水平面として同じように扱うことで、普通はヒエラルキカルな関係の建築と家具を、もう少し近づけられるんじゃないか。そういう操作をすることで、小さな空間の中でレベルを変えても、空間が分節されすぎず、総体としてひとつながりに、やわらかくつながっていくことができるのかなと考えていました。

松野 つながり方もいいですね。2階のダイニングにみると、小窓から下の寝室もチラッと見えて、1段上のリビングが見える。複数のモードが同時につながっていますね。

伊藤 実は、寝室に小窓をつけるかどうかは、だいぶ迷ったところです。3階とダイニングもどこかでつながるという案もあり得たわけですが、それはあえて切り



エントランスのタタキをまたぐように設置された階段

両隣の住宅に比べて意図的に凡庸にしているような印象を受けました。(田井)

松野 床や天井、クリア塗装の手すりなどは、当然建築の一部だけれど、家具や食器と対等に存在しているように見える。伊藤 建築と内部の道具やモノが連続しているように見えるということであれば、すごく嬉しいですね。というの、建築と家具類をどう連続させるかということを意識的に考えていましたから。だから、リビングの床とダイニングのカウンターのレベルをそろえて、できるだけテクスチャーに近い素材を選んで、統一させています。家具は何かをその上に載せるものだから、水平面がありますね。それは、床も同じなわけです。家具も建築の床も水平面として同じように扱うことで、普通はヒエラルキカルな関係の建築と家具を、もう少し近づけられるんじゃないか。そういう操作をすることで、小さな空間の中でレベルを変えても、空間が分節されすぎず、総体としてひとつながりに、やわらかくつながっていくことができるのかなと考えていました。

松野 つながり方もいいですね。2階のダイニングにみると、小窓から下の寝室もチラッと見えて、1段上のリビングが見える。複数のモードが同時につながっていますね。

伊藤 実は、寝室に小窓をつけるかどうかは、だいぶ迷ったところです。3階とダイニングもどこかでつながるという案もあり得たわけですが、それはあえて切り



2階リビングからダイニング方向を見る

家具も建築の床も水平面として同じように扱うことで、
普通はヒエラルキカルな関係の建築と家具を、
もう少し近づけられるんじゃないか。(伊藤)

係を分けてしまいがちだけれど、伊藤さんは、そういう分け方ではなく、水平面とそれ以外みたいなとらえ方をして、家具的なものと建物的なもの境界がなくなっていくような意識のもとにつくっているという感じでしょうか。

伊藤 そうだと思います。

田井 そうなると、家全体が家具的でもあり、家具自体が家的でもあるというかが、そういう意味でズルズル感があるのかなと思っただけです。

僕は建築を素材で見ていく癖があるんだけど、この住宅の水平面に用いられた素材は、物理的な要素に拠っていると思うんです。モノを置くから硬めにしておかなくちゃいけないとか、機能に忠じた素材を使っている。でも実は、水平面に置かれるモノと人を同じ土俵にのせて検討しているんじゃないかな。

松野 家具はモノが載るもの、床は人がのるものだけれど、同じ水平面ですよ。

伊藤 こういう巨大なカウンターを長方形のポリウムとして考えると、このスケールの中ではしんどいですよね。それを回避するためには、平面の輪郭に沿わせてちよつと折れながら配置させて、ポリウムというよりは、そこにできる面を問題にすることで、なんとかここに成立させることができるんじゃないかと思っていました。

田井 家族の住まい方やモノといったノイズみたいな初期条件を建築や空間に落とし込んでいくような方法論ですね。

伊藤 そうですね。それらを建築や空間に溶け込ませるといっただけじゃなくて、田井さんの言葉を借りれば、水平面を



ゲストスペースからワークスペース、子供スペース1を見通す。床レベル差は750mm

使って建築と家具とモノを融合させていくというのを、半ば意識的にやっていたのかもしれない。

一植物的な建築の生成

伊藤 さつき田井さんが、外観に意図的な凡庸さがあると言ってましたが、まさにそのとおりなんです。東隣の建物がRC、西隣の建物がモルタルでできていて、それらとの関係をうまく利用しながら屏風みたいな面を外観としてつくっていきたいとは思っていたんですが、この3軒があまりにまとまりすぎるというのは、非常に狭い話だなと思っただけです。それで、できるだけ一般的な風景を参照したいという気持ちもあって、サイディングにしたというのがありますね。

松野 たしかに写真を見たときは、そんなに意識していなかったけれど、ここで実際に見るとこのサイディングの素材感にはパツと飛び込んできますね。

伊藤 雑誌で発表したときの写真はちよつとシンボリックに撮られていますが、このアングルはちよつと違うなと思っただけです。(笑)。

田井 すごく格好いいんだよね。

川辺 でもそれは、伊藤さんの意図とはちよつと違う見え方をしているんじゃないかな。

伊藤 もちろん、普通の家とまったく同じというわけではないし、形態は少なからず操作していますから、素材については、むしろ一般的なものを使うというのもありなのかなと思っていました。

田井 両隣合わせて3つの住宅には、隙間が目立ちますね。その隙間をうまく共有し、お互いにリスペクトし合いなながら、いい距離感を持ちながら住んでいく都市生活のあり方、そういう姿を示しているようにも見えます。一方で、東側の境界壁の存在は少し残念な気がしました。この壁がなくても成立するでしょう。

伊藤 でも、それは前提条件だったので、逆にこつちに取り込んでるように使ってやろうと。

松野 この壁は敷地の境界線上に立っているんですか？

伊藤 そうです。僕がデザインしたり、これが建つときに意見をしたらわけはありません。この土地の元の持ち主と共有でつくったということになるかもしれないね。

松野 コンクリート開放しの共有壁を意図的に駐車場、アプローチ空間としてうまく取り込めていますね。これがよくあるブロック塀や竹垣だったら、非常に難しかったと思います。

伊藤 そうですね。でも、土地が狭いというところもあって、もしそれが竹垣であろうとブロックであろうと、うまく使ってやりたいという意識はありました。

川辺 周囲との建ち方をずらすとか、よけるという意識はあったんですか？ 街のコンポジションに対しては、できる限り正対しようとしていない姿勢がありますよね。

伊藤 お向かいとはできるだけ正対しないように角度をずらして、空の広い交差点のほうを向かせるという意識は最初からありました。

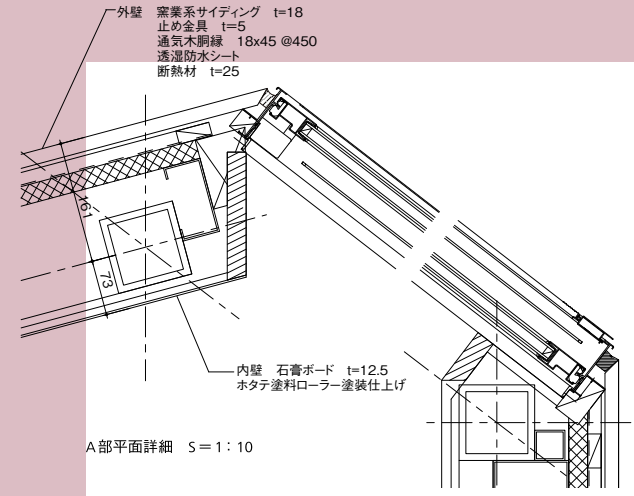
川辺 街並みに干渉しないかのように、

ここが知りたい。

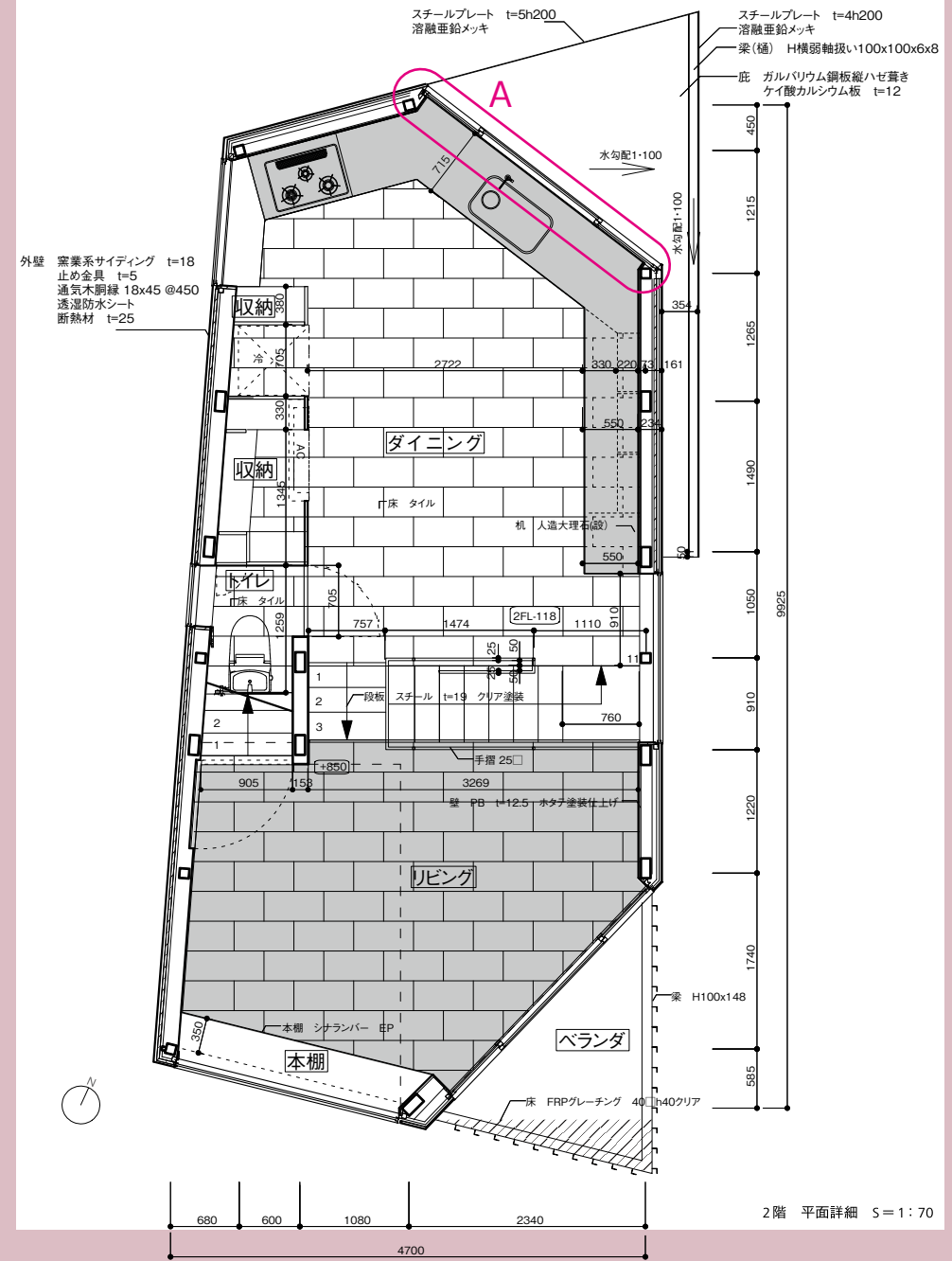
「MATSUBARA」

Q1 壁と壁が鈍角にぶつかるところにサッシュを設置するのは難しかったのではないですか。特にキッチン窓のところ気がなりました。(松野)

A 軽鉄と三角形断面の木を組み合わせて下地をつくり、サッシュを固定しています。いくつかの人工大理石のパーツを現場溶接することで、キッチンカウンタールと窓台を一体化しています。(伊藤)



A部平面詳細 S=1:10



2階 平面詳細 S=1:70

Q2 鉄骨階段はどのように支持されているのですか？(川辺)

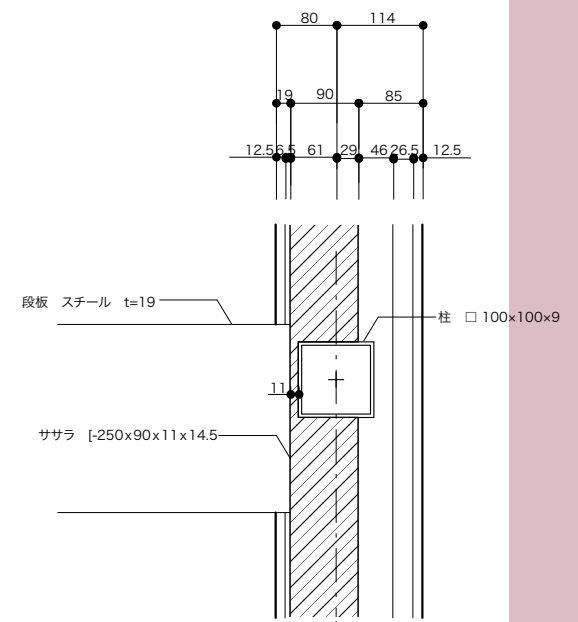
A 壁の中の溝形のササラにプレートを溶接しています。ササラがねじれる動きを止めるために、間柱を立てて、ササラと一体になるよう溶接しています。(伊藤)

Q3 階段の手すりがそのまま壁に突き刺さっていますが、壁と接合する部分の形状を変えるなどの処理をしているのですか？(田井)

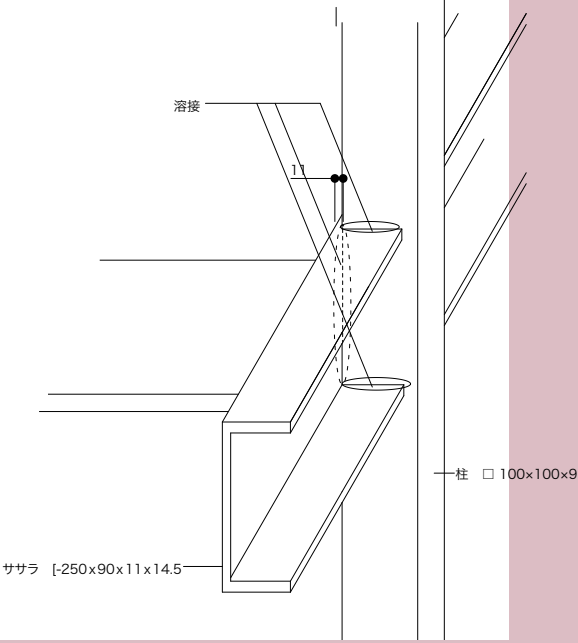
A 物質感のある手すりが、背景である壁にスッと飲み込まれているのが望ましいと考えました。ボード仕上げの鉄骨造なので、壁内部の下地に手すりを固定する必要があります。自然に手すりが壁に飲み込まれた状態になります。(伊藤)



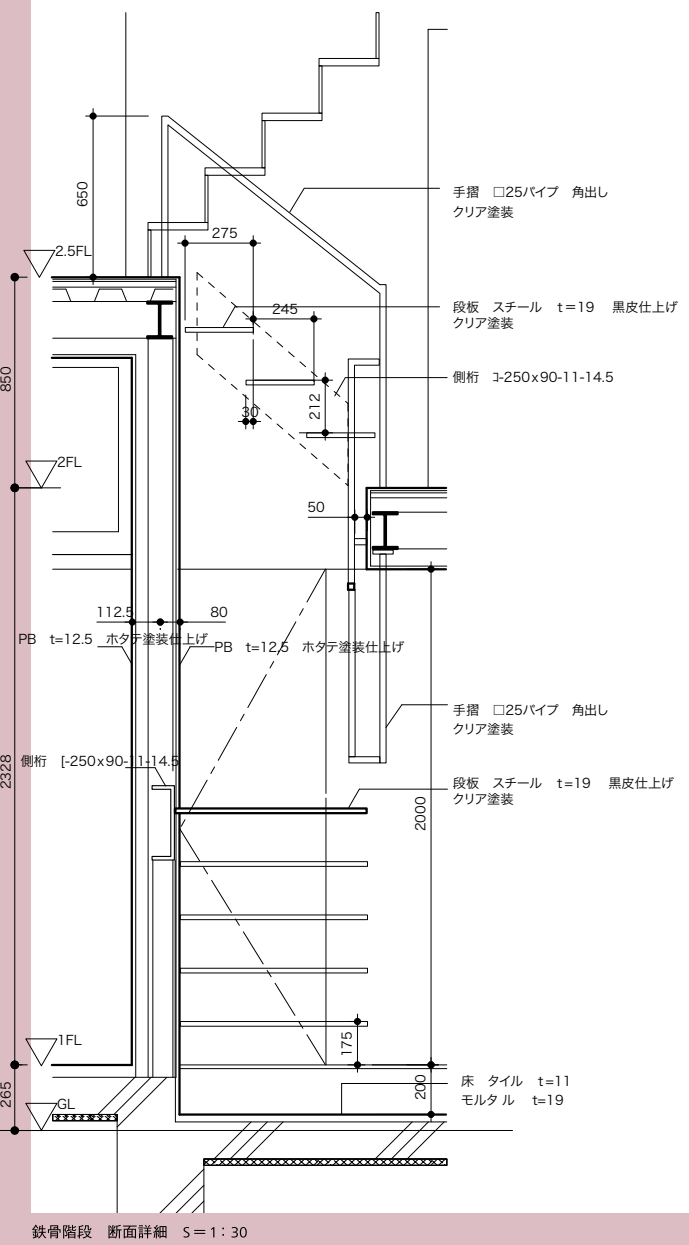
鉄骨階段



鉄骨階段ササラ部 断面詳細 S=1:10



鉄骨階段ササラ部 アクソノメトリック



鉄骨階段 断面詳細 S=1:30

