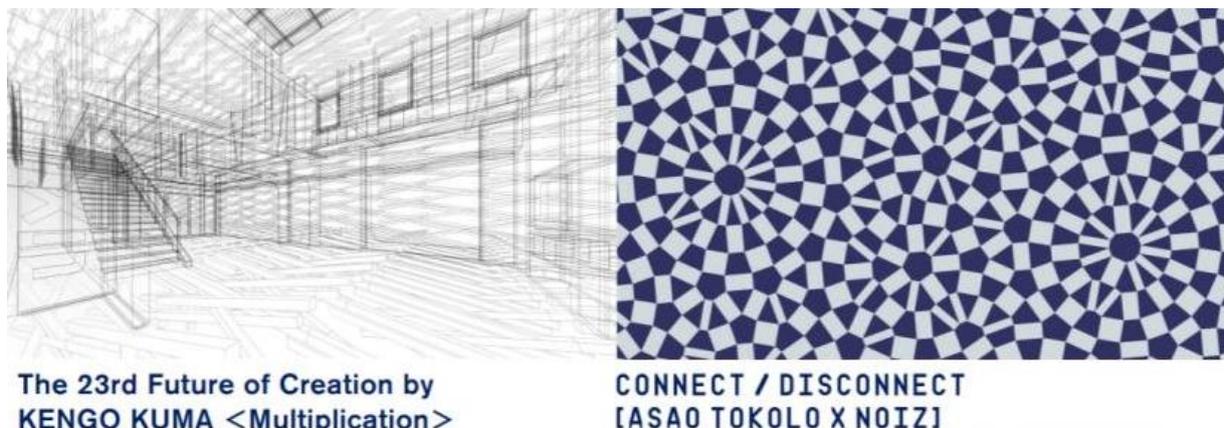


オンライントーク レポート

「建築・デザインのこれから -Multiplication, CONNECT/DISCONNECT-」



映像配信期間	2020年8月26日(水)～9月30日(水)
登壇者	隈研吾(建築家)、野老朝雄(美術家)、豊田啓介(建築家、noiz)
司会進行	青野尚子(編集者、ライター)
収録日・場所	2020年8月19日、LIXIL 本社ビルにて

青野：今オンラインで2つの展覧会を公開しています。隈さんの展覧会は、2014年に始まった4人のクリエイターによる「クリエイションの未来展」で、今回が隈さん監修の6回目となります。LIXIL ギャラリーを3D化して、その中をウォークスルーできるような展示になっています。

野老さんの展覧会は、もともと noiz とコラボした映像作品を出展する予定だったものを、コロナ禍で実展示は難しいということでオンライン展となりました。オンライン開催にあたって、インタラクティブな要素も付け加えています。

隈先生、まずは展覧会について少し説明していただけますか？

隈：LIXIL ギャラリーという場所は、6年間関わって、色々楽しい思い出もある場所です。色々な友達や職人さんと呼んで、とてもいい思い出がいっぱい詰まった場所なので、今回そこでできないことはとても残念ですが、そこにこだわって、その中である仮想のゲームを作ろうと思いついたんですね。人間がその空間に入り込んで色々体験してもらう時に、ゲームという道具を使うのがみんな一番入り込みやすいし、盛り上がってくれるんじゃないかと、ゲームを作ってみました。

僕の建築が、ある種のゲーム性を帯びているのではないかと色々な人から言われていて、そのゲームのルールみたいなものを知りたいというか、そのゲームをある形で数式にしてみたいと言われてました。隈 AI みたいなものを作りたいとか、最近色々オファーがあるんですね。なので、自分で自分のゲームを客観化して体験できるような場所にしたいと思ってみたくです。

これね、音が結構重要で。足音とかその動いている感じ、そのリズムみたいなものが、僕の建築というゲームにとって大事な気がするので、歩いてみて、その足音との連動の仕方というのがおもしろいんですね。この木組みは、スターバックス太宰府天満宮表参道店の木組みの作





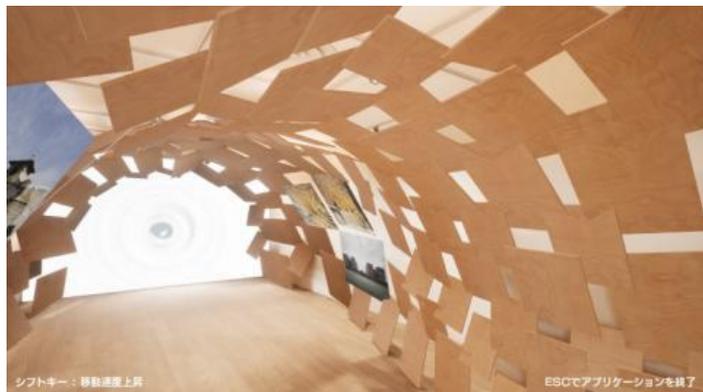
り方で、移動の仕方によってどんどん形が生成されていくんだけど、実際僕らが建築物を作る時は、敷地条件がさまざまなので、最初にあるルールを決めると、それが敷地に沿って、あるいは建築法規で建てられるボリュームに沿って、そのルールがどんどん変形しながら作っていくことになる。だから、実際に僕らが作っている作り方とこのゲームを遊んでくれる人の体験するものがすごく似ているんじゃないかなと感じています。

トコトコ進んで行くと、今度は、積み上げていく工法があって、この工法で一番典型的なのはトルコの美術館（オドゥンパザル近代美術館）だけど、その前に台北でやったギャラリー（ホワイトストーン・ギャラリー台北）とか、いくつか試行錯誤しながらこの積み上げていく工法が見つかった。

ゲームになったのはトルコの美術館で、これも最初からこういう風にねじろうと思っていたわけじゃなくて、積み上げていく敷地が複雑だったり、いろんな法規が面倒くさかったりして、それに合わせて変形していくうちに、こういうねじれみたいなものがある時見つけて。で、一度見つかると、今度はそれをゲーム化して行って、それによって全体の方法を整理する形になってるんですね。これもなんとなく足音が全体のリズムと響きあってる感じがある。

次が鱗の部屋。この鱗ってなんとなく野老さんのジオメトリーを思わせるものがあるよね。この鱗のやり方は、ある種一番つぶしがきいて、与えられた器がどんな形でも、どんどんこの鱗でそれを攻めていくことができる。建築の実際の空間では、この鱗の隙間のところに照明やスプリンクラーを入れたりしながら作っていけるので、実際の建築を作る時もすごく便利なやり方で、いろんなところで我々はこの鱗をやってます。ゲーム内では鱗で一種のドームみたいなものを作って、ゲームをする人が近づいたり遠ざかったりすると、この鱗が外れたりまたつながったりして面白い体験ができて。

僕の先生の前原広司さんが、物と物が離れた状態を離散型と言って、ある時、原先生と集落の住居がどういった距離でどんなふうにながら、離れながらもコミュニケーションを取っているか、調べたんですね。その時、離散型数学というか、離散型っていう概念が数学の中では非常に重要で、そういうのに興味を持って学んだわけで、その離散型という概念が、この鱗のもとになっていると感じてますね。



青野：原先生の集落の話がされましたが、離散型集落とは、アフリカの方ですか？それともアジアですか？

隈：離散型はいろんな所にあって、原さんが初めて気づいたのは、中南米の住宅なんですね。中南米の集落が本当にさみしくパラパラしているんだけど、そのパラパラの距離が、実はコミュニケーションをしていないわけではなくて、離れながらコミュニケーションして、離れながらつながっている。そして、その状態が日本のべたべたと密着した日本人のべたべたした人間関係や社会関係と違って、気持ちいいなと原先生は気づいて、それから離散型という概念を発見したんだけど、僕と原さんが一緒に行ったアフリカのサハラ砂漠の周りの集落、特にサバンナの熱帯草原のあたりの集落に離散型が多くあって、かっこいいなと思いついて回っていたわけです。

青野：ありがとうございました。野老さん、お願いします。

野老：もう足掛け 3 年くらいになるのかな、豊田さんに誘ってもらって、LIXIL のプロジェクトとして LIXIL の文化



施設 INAX ライブミュージアムがある常滑に集合。やきものが有名な土地ですね。我々は、LIXIL ギャラリーの 1 部屋でこの noiz × TOKOLO の CONNECT/DISCONNECT、もう 1 部屋で LIXIL×TOKOLO でタイルを展示しようとしていました。これがなかなかできなかったことは僕らも本当に悔しい。

しかし、noiz というデジタルを引っ張るところと、ものすごくアナログである自分がこうしてつながったチームを組めたのは、すごく嬉しかったですね。プログラマー、音楽家、インターフェースのデザイナーなど、色々な人がいて、この作品は出来上がっています。ひし形の構造体が市松になったり、内接する楕円になったりする。それを凝縮した本「RHOMBUS CONNECT」（＝菱形考）が、LIXIL 出版からポストカードブックになりました。そこに出てくる要素が、デジタルによって命を得て、くっついたり離れたりします。LIXIL ギャラリーのあの細長い部屋でこれを観て、インタラクションを含めた展示ができたはずなんだなあと思うと残念ですが、これで基礎ができたのかな、と思います。

青野：豊田さんはどのように関わられたのでしょうか？お二人のコラボレーションの様子とか、裏話を教えていただけませんか？

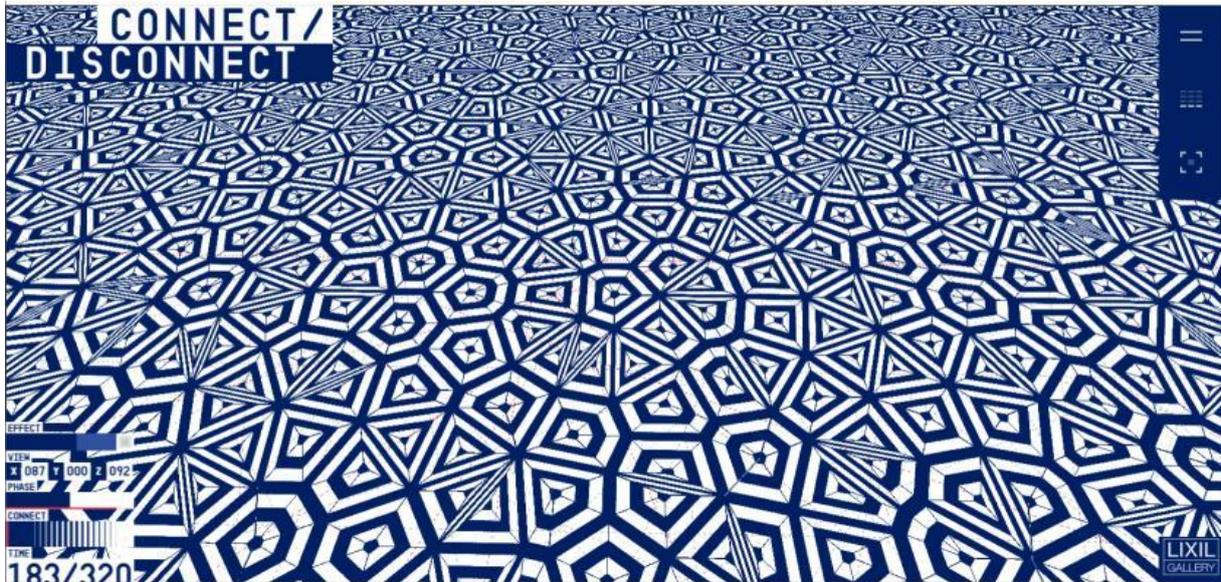
野老：簡単に言うと、自分は本当にアナログな、粘土をこねてる側みたいな、図をつくる方で、あとは、豊田さんを中心としたチーム。noiz はひとつのすさまじいハブを作るところで、自分がパターンなり、紋をつくって、noiz が、命を吹き込んで動かす。こういうのは、何回目かです。

豊田：コラボレーションの形としては、野老さんがメインのメロディーをくれるので、それをうちでリミックスするみたいな形が多くて、それが今回 LIXIL さんとの展示になったという感じです。野老さんも言ってましたけど、LIXIL さんとのコラボレーションは常滑に一緒に行くところから始まって、常滑はまさに INAX の創業の地で、やきものの土を感じに行くツアーだったんです。素材感とか手触り感とか、ものにこだわりたいイメージがものすごく強かったんですけど、今回逆にコロナでものが触れないし、対面でできなくなっちゃったし、どうしよう、とかなり葛藤があった。

これは noiz × TOKOLO という建前にはなっていますが、うち自体がプロジェクトに応じてコラボレーションするチームで、今回プログラミング自体は白木 良くんという、うちの準メンバーみたいな人がやってくれて、音楽は原 摩利彦さんに、WEBとインターフェースのデザインは池田 航成さんにやってもらっています。

本当は、あのギャラリーのトンネルみたいな奥行きを使って、もうちょっと各要素が生きているというか、それぞれに意思があって異世界の間人・・・映画「コンタクト」のようなスクリーンの向こう側にいる異星人、野老さんのパターンと、人間のインタラクションみたいなのを本当はリアルにやりたくて。そこに情報だけ素材感を感じざるを得ない、そういうのが作れたら、というのが元々だったんです。さすがに今回 WEB でそこまでの通信はできないので、そこは割り切る代わりに、もっと薄く広く背景としての原理自体をそのまま感じられる方向に振って行ったら、いつのまにかこうなりました。僕らも最初から意識していたわけじゃなくて色々試行錯誤しているうちに





「あれ？なんか宇宙原理感じるんじゃない？」みたいなことを発見しながら、楽しみながらやってきたという感じですね。

青野：データ自体は3Dで作られているんですか？私たちが観る時は2次元になるわけなんですけど。

豊田：現れてる平面は二次元なんですけど、空間としては三次元空間の中で動かしてますね。野老さんのパターンって、いつも完璧な幾何学形で、「なんでこれが合致するんだろう？」という不思議が出てくるんですけど、今回はあえて完成形の間にある未完成の揺らぎというか、こいつらが自立的に完成している状態を探索して一生懸命探り合っている状態みたいな。そういうものはインタラクションとか、動画の中でしか見せられないので、そういうのがうまく感じられると、たとえばオリンピックとかパラリンピックのパターンの、その外側に無限に広がっている、もっともっと大きい可能性みたいなのがうまく伝えられればいいなとは思いました。

青野：ここでお互いに相手の作品をご覧になった感想をお聞かせ願えますか？

隈：野老さんはAAスクール（英国建築協会附属建築学校）で、建築からスタートして。建築というなかでもAAスクールで独特のポジションがあったと思うんですね。実際に作る場所とつながっていて。野老さんが作っているものも、ものすごく手作り感満載じゃない？

そういうものが残っているAAスクールっていう場所の中から出てきたロジックみたいなもの。それがデジタルの世界に通じるような、ものすごくアナログな世界から逆にデジタルの世界につながる一種の方法を発見したことが面白いと思っていて。



僕ら自身がやっていることも、手作的なところから始めたんだけど、不思議なことに、それがデジタルの世界にすごくマッチングする方法が見つかったみたいなのがあって。デジタルの世界へのアクセスの仕方って、たとえば、ちょうどコロンビア大学で1990年くらいにデジタルの建築が話

題になって、コロンビアが世界のリーダー的に出てきたときの、たとえば、グレッグ・リンの建築って、どちらかというとグニャグニャとつながっちゃってるんですよ。なんか全部ものが、表面がつながっている感じがあって、その感じが僕はどうも気持ち悪くて、なんか息ができない感じがあるなと。そういうデジタルなアプローチに違和感を抱いていたら、そうではない、隙間があいているデジタルみたいなのが花開いたのが 2000 年くらいだと思うんだけど、野老さんはそういう AA スクールのものづくりとつながっているデジタル。それはコロンビア大学のデジタルとはちょっと違う世界で、僕はそこに非常に共感を持ってるんですよ。

野老：僕は AA スクールに行ったというよりも、江頭慎という僕の大師匠がたまたま AA スクールにいたというのが非常に大きくて。僕は 92-93 年ぐらいのアカデミックイヤーなんですけど、本当に小さいマッキントッシュがあるぐらいの時だったんですね。コンピューターをやっている人たちは先生がいなくて、自分たちで学び方の学び方を考えたり。だから、この 20 年くらいで、コロンビアや AA での様々なデジタルの進化があって、今では、どんなアナログな工法であっても編纂の時はコンピューターを使うようになった。こういう WEB エキシビションも、10 年後 20 年後に見ると、「ああ、あの時からあの人たち、もがいてたんだな」というメルクマールみたいになるのかなと思うんですね。



隈さんが「単位と全体」みたいなことを表現する時に、粒子という言葉が使われたり、noiz だったらクオンタム（量子）みたいな言い方だったり。僕はもうちょっと単純な言葉で、「個と群と律」ということをシェアして、他の方々と作業しています。個は個人の個、群は群れで、律が先ほど隈さんが仰っていたルールとだと思んですが、「このようなルールで行きましょう」というのが、音楽だったらコードだったり、俳句だったら 5・7・5 だったり。スポーツだったら何をしたいいけないという美しいルールがあって、楽しいサッカーゲームの構造ができたりしている。

部分をどうつなげるかがアナログな方法だったりするけど、絶対に人間の手ではできないレベルのことをデジタルで拡張したり。僕は、この noiz × TOKOLO のような極端な組み合わせというのを、生きてる限りすぐ模索したいと思うし、豊田さんの次の世代にもバトンを渡す、つなげるということができるのではないかなと思っています。



青野：豊田さんは、以前のインタビューで離散する力ということを仰っていました。隈先生が仰っていたパラパラとした場所でのコミュニケーションとつながると思ったのですが、そのあたりはいかがでしょう？

豊田：離散する力は、コロナについて語っているときに、出てきた話ですね。僕らも空間とか物質をデジタル技術で扱うようになってますが、僕自身もコロンビア出身で、コロンビアに行く前は、安藤忠雄建築研究所で実施図面を手で描いていて、デジタル技術と勾配定規の間で、悶絶しているような世代なんです。

そういうのをやっているうちに、建築が持っている圧倒的な力としての物質性とか、そこに存在してしまう改変できないカー—それはメリットでもあるんですが、でも、時代の変化とか、このコロナの中で、オフィスのしつらえの構造とか、野老さんの言う「個と群」という「物」の表れじゃなくて、その背景の「律」の方が、社会に対しての影響力が巨大になっていった時に、建築という物の道具立てで社会と接するしかない建築家という職能がちゃんと価値を出せるか

が、すごく顕在化していると痛感しています。

価値を出すために不動産デベロッパーはとにかく集約し、効率化する。価値をそこに集めてくることでビジネスをする方向だったのが、コロナ禍の中、リモートになるし、職も住も学びも、全部離散的、流動的にできるようになれば、高い金を払って都心に集まるよりは、地方とかいろんな場所に秒単位、分単位、週単位、月単位・・・色々な時間単位で選べるようになっていく。

ただ、それをロジックとして社会的、経済的に、正当化するシステムがまだ生まれてないとすごく感じていて、そういうロジックが社会で共有できるようになった時に初めて、離散するとか、「量子化した個人」、つまり自分がいろんなところに分散的に存在する、就業時間中は企業の間で、それ以外のことはまかりならぬというとは違う価値観が社会に共有されて、それがシステムとして実装された時に、社会が次のフェーズに行くような感じがしています。

その表れとして、隈さんが仰った離散的な話はロジックとして興味ありますし、野老さんがあくまでアートとして抽象化してやっている「個と群」と、その背後にある「律」が、最近三項目として入ってきた感覚にすごく興味があって、それが今回の展示にもいろんな形であらわれてるのが、面白いなとすごく思います。



青野：隈さんは、デジタル以前から建築の仕事をされてきていますが、デジタルが出てきてようやく、豊田さんが仰ったような流動的なことが可能になったと思うのですが、そのあたりの移り変わりについてはいかがですか？

隈：事務所をはじめたのは1986年でデジタル前と分類できるかもしれないけど、実際僕にとっては85～86年にコロンビアにいたということがすごく大きくて。豊田さんが安藤さんのところに行ってからコロンビアに行ったのと同じように、僕も原さんのところの後にコロンビアに行って。85、86年はデジタルの前なんだけど、実際はコロンビアにいたプレーヤーたちは、その後のデジタルを支えていくような、グレッグ・リンとかニールとかスタン・アレンとか、デジタル後の90年代のコロンビアを作るメンバーがそこにみんな揃っていた。

その時から考えていたのは、デジタルにどう対応するかってことだったと思うんだよね。で、彼らのデジタルに対するスタンスが、豊田さんがいう、割とベタっとながったデジタルだと僕は感じてた。もっとパラパラしたものが見つからないかなと思っていただけで、そのパラパラしたものがデジタルにつながるとは、その時には全然思わなくて。

グレッグ・リンがカーディフのオペラ座とか、90年くらいにザハの造形なんかも出てきて、。パラパラとしたデジタルがあり得るっていうふうに僕が実感しはじめたのは2000年くらい。



で、「あ、そうか。結局これはデジタルというものに対して、どういうスタンスをとるかってことが、自分にとっても原点だったんだな」って、振り返ってみると感じますね。それは、単なる造形的にヌメヌメとしてつながるってことだけじゃなくて、豊田さんが言った社会の在り方みたいな話とすごく関係があって、社会の在り方、ベタっとながった人間関係とか経済のシステムではない、離れているから気持ちいいみたいなものを模索する。

これは結局コロナの後の話と重なってくるんだけど、コロナによって、ベタっとながったものは感染する、密だ、という状態になった。逆にパラパラした状態に対してコロナが僕らを押しつけてる、っていう感じがして、振り返ってみると、今の時点でこう歴史の流れを話すのは、ある種の必然があるような感じがしますね。

青野：野老さんはさきほどから「自分はアナログだ」と仰っていて、実際にデザインをされる時も厚紙とテープでまず始めるということですが、今のようなデジタルによって色々流動的だったり分散的だったりということが実現できるようになっていることについて、どのようにお考えですか？

野老：すごく大事にしていることは、言葉だったり、考え方だったり。

今回「CONNECT/DISCONNECT」ってつけたのは、たぶん2年前くらい。

自分は、CONNECT でつなげるってことを一生懸命やってるつもりなんですけど、何と比べて CONNECT なのかということで/DISCONNECT。バラバラバラってパズルをぶちまけちゃったなかにも恐らく重力や律(ルール)みたいなことがあると思うんですね。奇しくも、みんなで離れていないといけない2020年というときに、これが来年どうなのかとか、100年後どうなのかとか、中世のときどうだったのかとか、はじめてすごく長いスパンの中の我々とか、我々の活動を学び直さなくてはいけないと思うし。



豊田さんとずっと言っているのは、次「DISCONNECT/CONNECT」をやろうと。今回やれなかったことだったり、もうちょっとコンディションを整えばできることだったりとか。今いろんな方が SOLIDARITY (ソリダリティー) っていう言葉を使い始めているんだけど、CONNECT っていうのは、1円玉を並べても CONNECT って感じだけど、SOLIDARITY は、それが何なのかはわからないけれど、もっと意思だったりとか、強い欲望だったりがある。たまたまそこにコンパスや三角定規があったという状況で始めたかもしれない、これから建築を学んでいく子どもたちとか、美術に興味を持っていく子どもたちは、すごく自然にデジタルを現実的として学び、遊び始めているわけですよね。デジタルだったら、リアルな展覧会よりも後々まで残るかもしれない。

でも、紙の本の良さとか現場の良さもある。デジタル展覧会で建築を知った、幾何学を知ったっていう子どもたちにも、いろんなアプローチがあることを伝えたい。同じ場所で、タイルの展示をやるという自然な流れ、映像の展示の隣に生ものを持ってくることで、もっと強く言えることがある。展示できなかったことが僕はすごく悔しいんだけど、そのためにも「DISCONNECT/CONNECT」を目指したい。今度また別の形で会える、空間を共有できる時が来るかもしれない。そこには、アナログとデジタルの往復もあると思う。今まで体験してきたアナログと言えるかもしれない社会と、これから来る社会との往復だったり。どちらがいいとかではなくて、どんどん交じり合ったりする過程が描けたら、ものすごくいいなと思ってます。



青野：SOLIDARITY は、連帯と訳されると思いますが、SOLIDARITY や CONNECT/DISCONNECT の概念について、隈先生はどう思われますか？

隈：それが律、ルールみたいなと関係してくる。今回僕の展示はどっちかという律をあぶりだそうと。3つの律、「組む」と「積む」と「鱗」って3つの律が出てきているけど、そのルールの背後に SOLIDARITY っていうのがある感じだね。それを結合させようとしている。ルールっていうのはある程度複数のものが出てくるけど、それを超えたルールの上位概念として SOLIDARITY があるような、そういうものが見つかったらおもしろいって感じがするね。そうしないと、ルールはいくらでもあって、どんどん相対的になっていく。それよりは、僕は、その背後にあるもので、離れているものの中でつながるっていったことで、既にそれはかなり言えてる気がする。



原さんがそういうものを数学に求めていたのは面白くて。東大の生産技術研究所っていう数学の先生ばかりのところ、突然原さんのような建築の人が行かされて、すごいじめられたらしいんだよ（笑）。もう辞めさせられそうになってた。

その時に原さんは数学に強い藤井明先生を自分の配下に呼んで武装して、俺はこれだけ数学をやって、建築を数学的なもので説明して、生産技術研究所を辞めさせられないですんだって。僕は学生の頃、その原さんの戦いをずっと見ていたわけ。で、「ああ、ある種、数学的な武装がないと、これからの建築は、社会との接点を持たないのかな」って、肌で感じたところがあって、それが今につながってますね。

それからコロンビアに行ったので、割とスムーズに、ある種数学的なもので建築を社会とつなごうと。そういう意識は、原研究室の中で身につけた気がするな。

青野：ルールの上に SOLIDARITY があるというのは、数学の公式のようなものとも思うんですが、そのあたり野老さん、どうですか？

野老：僕が SOLIDARITY って思ってるのは、コロナの前から漠然と考えてたことですが、例えば抽象度が高いパターンは色んな読みかえができると思うんですよね。100年後に見ると、「ああ、この人はこういう時に勉強してこういう時に作品を発表して」って無理矢理にでも文脈って出てきちゃうと思うんです、我々が発表するものは。個人的な話ですが、9.11（アメリカ同時多発テロ事件）で手が止まったりとか 3.11（東日本大震災）でショックを受けたりとか。ひと世代前の人たちは戦争を体験して大変だろうなって、他人事みたいだったんだけど、「生きてる間にこんなに大きなことを体験するんだ」って、自分も十分得てるなと思うんです。

CONNECT はドライにすごくいい言葉だと思ってるんだけど、SOLIDARITY はある種の努力がないとできない気がする。たとえば、市松の入れ替えみたいなことは、何億通りという多様な列挙し得る可能性があるわけです。僕自身は、99%分からないんだけど、ある律に対して「これ面白いね」って言って集まってくれた人たちと、数学者の人の話を聞いたりすると、ある種のアライアンスができてくる。真理とかネイチャー（本質）ってものに対しての、ある別のつながりができたりする。さきほどの隈さんが仰った東大における数学と建築の在り方みたいなことや、豊田さんから出た不動産のこととか、政治とか、ありとあらゆる、もっと大きなつながりができるときに、SOLIDARITY っていうのはひとつのきっかけになるんじゃないかと思ってるんです。

連帯っていうと、政治的に利害が一致したりとか、政党ができたりとかも SOLIDARITY のひとつだと思うんだけど、文化における SOLIDARITY は本当にできてると思います。僕が LIXIL に声をかけられたのは、それは本

当にタイリングということだったのかもしれないし、そこに数学者が入ってくると別の研究ができたりすると。



京橋の LIXIL ギャラリーで我々がリアルな展覧会をやっていたら、一緒に飲む機会があったのかな、って今でも思うんですよ。やっぱり大きなものを失った気がする。今回、2つの展覧会のオープニングが一緒だったんですよね。僕は、その日豊田さんと飲みたかったんです。豊田さんに予定があって飲めなかったんだけど、僕は、はじめてなんですよ、オープニングで誰にも会わなかったっていうのが。授業やって飲み会やるとか、展覧会をやって打上げをするとか。そっちの方が重要なこと話してたりしませんか？だから、飲みましょうね。

豊田：野老さんとは、オープニングなくても飲むので（笑）。

野老：まあね。でも、その日に無理してみんなで集まるとか、色んな友達を呼ぶとか。やっぱりギャラリーの、人のつながりができる場所ってすごいと思うんですよ。それができないから今こういうトークの場があるのだろうけど。これを英語に訳せば日本以外にも伝えることもできるでしょうし。

青野：ではここで、常滑でのお話を伺いたいのですが、実際にタイルの試作をされたのですか？

野老：色を藍色にするってことはすぐに決まりました。この CONNECT/DISCONNECT の作品でも、藍色の上に白っていう表現は統一しています。

今日のマスクは徳島の藍染めなんです、これは藍という植物から出る美しい色。日本橋なんかには、美しいのれんが連なっていた時は、インディゴとしての藍色があって。白に藍、やきものでは瑠璃って言いますね。それは、コバルト。印刷だったらシアン。いろんな白地に藍の美しいものが、ジャパンプルーってたまたま言われていたもの。



たとえば、これは有田焼なんです。呉須を使うってことでは、共有してる産地はいっぱいあると思います。僕、いろんな青を集めてきたら楽しいだろうなと思ったんです。紺とか藍とか瑠璃とか言われるもの。

中世のものだったり、有田焼だったり。それは日本だけのものじゃなくて、フランスのサッカーチームの色も濃い紺だったりとか。



豊田さんが誘ってくれた時に、真っ先に決まったのが、タイリングって方向と、この色をどう出すかって言うこと。まず本当に真っ青なきれいな大中小の矩形のタイルが焼きあがりましたね。ものすごく速かったです。

それにパターンを入れるとまたストーリーが出るということで、今回はお見せできませんが、今焼き続けているものがある。DISCONNECT/ CONNECT でまた今度集まりましょっていつか、ある別のインсталレーションとデジタルの強化されたものができる、今のこの流れも強化できるかなと思います。



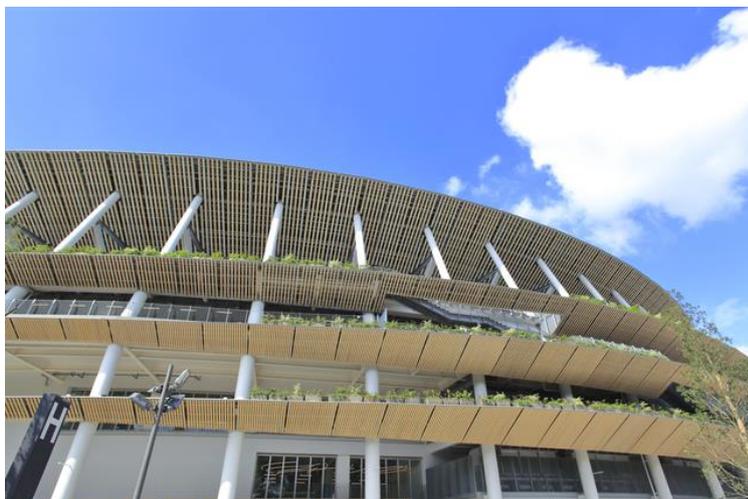
常滑の飲み屋さんに、豊田さんが今履いている魚のサンダルが便所サンダルとしてあったんです。僕も同じものをお土産でいただいて、これを見るたびに、やっぱり生もののタイルも焼きたいなって忘れないし、アクチュアルな、どうでもいいような、あそこでこういうもの食べたとか。そういう体験とか、記憶の中のすごく重要なピースって、泣きそうに嬉しくて。

我々が何をやろうとしたかという、ひとつはデジタルの表現と、並走する生もののやきもの。やきものの技術がなくなることはないと思いますし、常滑とか有田とか瀬戸とか、そういうところが争うのではなくて、大きなひとつの日本の文化みたいなことでつながれば、SOLIDARITY とかアライアンスみたいなことができるのではないかと。LIXIL みたいな大きな会社ができることっていっぱいあると思うんですね。

青野：隈さんは、国立競技場に 47 都道府県の木が使われていて、日本の木の扱いについて豊富な経験をお持ちですが、その地方特有の木でしたり、職人さんの技術でしたり、そういったところについてはいかがでしょう。

隈：国立で使われている 47 都道府県の木ってというのは、単体で見れば、ものすごく色が違うんですよ。すごく赤っぽいのか黒ずんでるのか黄色いのか、単体で見ると、「杉ってこんなにあるんだ」ってくらいで。実は沖縄の琉球松も入っていて、それこそ松だから全然木目が違うんだけど、ああいう風に粒子化すると、みんな気づかないよね。粒子化するやり方というのは、いろんな矛盾とか多様性みたいなものを、それに対する処理、対処の仕方としてすごくまっくくって思っている。なんとなく、全体にふわーっとある SOLIDARITY っていうか。

全体に日本って、連合してるみたいな感じがするけど、粒子化しているからそれに気づかないってことに気がついて「ああ、粒子化ってというのは、ある意味で異質な人間とか異質な要素がある種、ふわっとまとめること」僕は、今日の用語で言えば SOLIDARITY でいいと思うんだけど、そういう手法なんじゃないかなって思っている。



© Rainbow / amanaimages

それはね、キリスト教的なものと反キリスト教的なもので。キリスト教的な歴史観は、異質なものと統合されて、アウフヘーベンされるっていう感じ。異質な A と B はヘーゲル的に、アウフヘーベンされて上位のものになる。だから、犠牲者がいっぱい出るんじゃないかと思っ

ていてね。モダニズムの考え方っていうのは割とアウフヘーベンのできていると言われていて、基本的には丹下健三の論理構造はアウフヘーベンだ、なんてよく言われる話で。

それは磯崎さんも言っていて、丹下さんは日本の伝統とモダニズム、つまりAとBをアウフヘーベンしてCを作った。それで、結局AもBも消されちゃってるみたいなことがあるんだけど、粒子的なものは、AもBも残しながら、そこに隙間を開けて、そこをなんとなく全体に気持ちいい環境を作ってるっていうところがある。

それはアジアとかとも関係してるんじゃないかなって気がするんですよね。隙間をあけて、そういう状態を作るっていうのは、たとえば、インドで数学が始まったとか、0（ゼロ）が発見されたとか、そういうことに関係していて、ヨーロッパ的なものとは違う原理というのがアジアの中にはあって、いろんな矛盾とか、ぐちゃぐちゃなものを、ある種数学的に共存させてたんじゃないかなって思ってる。最近そういうことを考えてるんですね。

青野：豊田さんは東京と台北と二カ所に拠点があって、台湾でのお仕事も非常に多いと思うんですけど、そういったアジア的な文化とアウフヘーベンしない粒子的な考え方というのは、やはり近いと思われませんか？

豊田：アジア的なものとアウフヘーベンですか。なかなかすごいボールが飛んできたんですが……。



よくある西洋的なものとアジア的なものの対比が、すごく感覚的に、堅いものと柔らかいものとか、像が明確に結ぶものと明確な像や形に落とし込めないものっていう、対比として言われているのであれば、そこに僕は今ならではテクノロジーが、そのどちらかを二者択一で選択する話でなくて、どちらの性質や特性も同時に存在し得るような可能性を見せ始めているんだと思っています。そこに僕なんかはあえてデジタルテクノロジーに突っ込んでいく根拠にはなっています。

物が物としてしか扱えなかったことの面白さは当然あるんですけど、その制約って思ったよりいっぱいあって。さっき量子的な個人と言いま

したけど、40%の自分でいいとか、20%ずついろんなところにもいい、みたいなことができるようになった時に生まれる、人としてのアイデンティティーの持ち方って劇的に変わると思います。

全体としての SOLIDARITY みたいな話に対しても、物を集めちゃうと、固体としての物が増えちゃうんですけど、集めるけれども一つ一つは薄くなっていて、10%の人がいっぱい集まることが複数にできるみたいなことが、実際にできてる。こっちで SNS でチャットして、こっちでメールして、が普通にできちゃうので、職場にいながら家庭をやって、自宅にいながら仕事をやって、それをやりながら町内会のメールを書いている。そういうことを許容する社会的なプラットフォームみたいなのがどんどんできてくる。

歴史的に見ると西洋的、東洋的とかそういう形になるのかもしれないですけど、隈さんが仰ったように、二択とか、混ざって第三の C になるんじゃないかと、それぞれの状態は状況によって呼び出せて、それを選択肢として各個人がその場その場で選べる、っていう状況になりつつある気はします。

コロナで、僕、半年以上台湾に行けてなくて、こんなの全く初めてなんですけど、あまり違和感なくて。むしろこれに僕らの社会とか個人の常識や感覚がアジャストしていった時に、自己に対しての集己というか、自分というのが、肉体で閉じてなくて、20%の自分がこの部屋の中の人とあわさっているような感覚。

たとえばコロナ禍で、地域のコミュニティを維持しなきゃとか、自宅に在るのに会社所属のアイデンティティーを飛ばさなきゃいけないみたいな感覚が、社会的に生まれつつあると思うんです。そういうものが、うまく感覚として、システムとして共有された先のデザイン。それが一周まわって、物の在り方をどう変えるのか、新しい創造のチャンスだと感じますし、僕はすごく興味があるところですね。

青野：今コロナで外国にも行けないとかステイホームとか、新しい生活様式をせざるを得なくなっていますが、実際、具体的にどのように生活や仕事の仕方が変わったのか、教えていただけますか？

隈：僕は半分以上海外に暮らしていたというか、旅していたのが全く行けなくなったので、なるべく歩き回っている。ひとつの箱の中に閉じ込められているのは嫌なので。家の周りは色々歩き回れるところがあるので、まずは歩きましょう、というのがひとつ。

それから事務所の在り方としては、一人サテライトというのを事務所に作っていて。地方の小っちゃい現場っていうのは、これまでみんな東京から通いで見てたんです。でも、自粛期間中に結構そういうのが嫌がられるってことが分かったので、「じゃあ、みんなそれぞれの現場に住みなよ」ということにして、富山の山奥に住ませたり、石垣に住ませたり、北海道に住ませたり、、みんなそれぞれに住ませることにして、ひとりサテライトがいっぱいあって。そういうのの集合体としての事務所みたいなものが、技術的には全然問題なくできるじゃない？それで、ひとりサテライトの間を、僕は今、時々回っているっていうような感じで、そういう事務所に切り替えて行きつつあるんですね。

青野：現場に東京から通っていた時も、当然スタッフの方から色んな報告はあがってくると思うんですが、サテライトでずっといると、また違うお話が出てくるんですか？

隈：サテライトでずっといると、それぞれの田舎の人と仲良くなれるし、やっぱり東京から通ってくる人間とは違う関係が生まれるみたいな感じがする。その人は、富山の山奥にいるからといって富山の仕事をしているだけじゃなくて、たとえば大阪の図面を富山で引いたりしていてもいいわけだから。技術的には何の問題もなくできるし、意識をずいぶん変えることができたような気がする。

青野：野老さんはどんなふうに変まりましたか？

野老：僕は悪く言うと、ものすごく落ち込んで閉じてるんですけど、そういう振り幅が激しい人生だったので。今ほとんどひとりで制作をしてるんです。小学校から立ち返るくらい・・・多角形における内接がよくできてるとか。ひとり鎖国と言うか、そういう時間もあっていいなと思って。鎖国じゃない時って結構オープンになると思うんですね。今は、やる気があれば、たとえば、医療に興味がある子がいたら、どんどん発表してますよね、医学の論文とか。だから、伸びる子ってどんどん伸びると思うし、僕みたいな性格の人は、もう閉じこもって、もう一回、三角形の内角の和は・・・みたいな、僕今そっちの感じですね。45度ってなんだっけ、みたいなことをひたすら、やっています。刀を研いでる感じですね。

青野：豊田さんは野老さんのように、コロナだからこそ見つけた楽しみみたいなのはありますか？



豊田：僕も45度ってなんだっけっていう問いをあげたかったなと思って、今すごい悔しかったです（笑）。うちもちょうどポーランド人のスタッフが、リモートでやっても仕方ないからポーランドに帰ってフルタイム続けるって、帰国して、こないだWEBで会話して、「何も変わらないね」って笑ってるような状態です。これまでオフィスに来なければいけないという社会常識に対して、これとこれとこれはリモートでできるじゃん、っていうチャンネルが、具体的に解像度高く見えたのは、すごくポジティブだと思います。

ただ同時にじれったくなることもあるわけじゃないですか。これはみんなで集まりたいけど集まらないから悔しい、みたいな。それも顕在化して、いわゆる「デジタル領域」っていう、ざっくりとデジタル対アナログで括られるもののなかにも、代替可能なチャンネルとか属性と、そうじゃないものがあるって、それを細かくいろいろわけて、どうまくアレンジするとコミュニケーションがよりエンハンスされるのか、もしくは停滞するのか、っていう理解や共有が広がったのが、すごくポジティブだし、僕らがむしろ仕事がやりやすくなった感覚はありますね。

「いや、デジタルっていったってそんな単純な話じゃないでしょ」って。その中にいっぱい色々な要素があるでしょ、っていうことが話しやすくなったかも。同時に、それこそスタイルとか、モノ自体が持っている「圧倒的な制御しにくさ」みたいなものを、すごく扱いたい感覚は僕個人のなかではむしろ強くなったかもしれないです。タイルだと、いくら野老さんの幾何学で立体物作りましょって言ったって、実際厚みもありますし、幾何学として成立する面と構造的に合理的な面と全然違いますし。やきものは当然何ミリかゆがみがあるので、そのゆがみの制御とパラメーターの自由度をどう制御するか、みたいなのを実際に合わせていくような面白さをむしろ扱いたくなった感じです。

青野：デジタルで社会状況が変わってきたところで、コロナでぐっと加速したような感じもしますが、これからどういう風になると考えられますか？

隈：よく言われるように、コロナで動くべき方向に早回しになったというのは、間違いなくあるような気がします。なんで今まで同じ箱の中でみんな仕事していたのかがあって、不思議に思うようなところはみんな感じてますよね。



でも、いろんな制度が、昔の箱時代のままで、たとえば建築基準法とか建築関係の法規もそういうふうになってくるから、用途を変えとかすごく大変。用途の変更っていうのはすごく難しいようになっていて、それぞれ住宅は住宅でこういう条件を満たさなくてはいけない、っていう要件がめっちゃくちゃに厳しかったりしているの、たとえば都心の事務所がもういらなくなったから住宅にしたいといったときに、変更ができないんですよ。

でも、今回コロナで、倉庫を突然病院にする必要があったり。これからの社会って、そういう風にどんどん変わって行かなくちゃいけないのに、制度がそれに追いついていないというのは感じる。

経済のシステムなんかも、どういうものにお金を貸してくれるのか追いついてないところがあるから、制度に立ち返って行かないと、ただみんなの気分だけではなかなか変わらない。技術は十分に追いついていて、既存の技術が色々あって、気分もそっちのほうになっているのに、いろんなものが足を引っ張っている、っていうのはありますね。

青野：野老さんは、今後どういう風に変わっていくと思われませんか？

野老：全然分からないっていうのが正直なところなんだけども、たとえば 1600 何年かの 4 回目のペスト流行時に、ケンブリッジが閉鎖されて、その間に万有引力の法則が書かれた。何か新しいものが出る時の環境を中世から学び返すと、何か不幸なこともあるかもしれないけど、虎視眈々と計画してる人たちがいっぱいいると思うんですよ。

たとえば映画監督になりたい人がビスコンティ全部 10 回ずつ観る、みたいなことができてしまう。昔はたぶんし難かったと思うんだけど。飾りとしてあった日本文学全集を、本当に読んでみよう、とかね。

責任放棄するわけじゃなくて、そういう 10 代の子たちが何を生み出すんだろうって、すごく興味深くて。

僕は、自分に関しては変われないから、ひたすら「こういう幾何学の見方があるんじゃないか」みたいな、算数レベルのことをやるけど、本当に若い子と話すチャンスがあると貴重だなと思うし、世代間のつながりみたいなのが学校以外にもできてきたらいいな、と期待しているところです。



青野：豊田さんはいかがですか？スペースポートのプロジェクトなどにも参加されて、コロナとは別に、先を見通して色々やってらっしゃると思うのですが。

豊田：コロナだからということでもないんですけども、うちは建築や都市という領域×テクノロジーとか、デジタルの複合領域みたいなのをずっとやっていて、コロナ自体の惨禍の悲惨さを別にして、隈さんが仰ったように、コロナがその促進剤になっている部分は間違いなくあって。

日本の場合は特に、よくいわれますけど、これまでデジタル化のアレルギーが強すぎて、どの領域でもなかなか進まなかったことが、コロナによって、もう行かざるを得なくなるわけですよ。

同時に感じるのは、デジタルはデジタル、アナログはアナログでそれぞれを別々にいくら突き進めても、あまり価値化はしなくて、それをどう解像度高く重ね合わせてそれを制御する技術を持つところまでいかないという意味がない。

そういう意味では、いわゆる IT とかネットワークみたいな話がただ進むだけじゃなくて、それがどう物とか現実とか感覚に解像度高くチャンネル豊かに接続するかが今フロントライン。結局物の扱い方とか作り方や属性の機微をより深く知ってないと最初にその接続ができないので、むしろ日本企業が得意な領域の存在価値って劇的に高まっていると思うんですよ。

ただ、それをデジタル言語に翻訳することが重要なんだってことが見えてない感覚がもどかしさとしてすごくあります。そこにちゃんと接続すると、次の世界に向けて接続したい領域の知が集約されている社会としての日本が顕在化するすごくいいチャンスなのに、それが表現できないもどかしさがある。それをこれまでの建築という、物に閉じた道具立てとは違う形で、社会にどう接続していくかにうまくつなげていけると、すごく新しい価値の領域が広がる。今こんな閉塞感あるんですけど、逆に新しい未開拓の領野が目の前にバツと広がった感じが僕はすごくしています。

青野：この展覧会で是非ここを見て欲しいというところをお願いします。

隈：ゲーム仕立てになっているので、プレイしてくれる人がたくさん出てくるのが楽しみ。プレイすると意外に建築で

やられていないことがたくさんあるのに気づくと思うんですね。

今までの建築の作り方って、実はものすごく単純なものに色々なテクスチャを貼り込んだりして違うものに見せていたんだけど、すごく単純なものだった。それをちょっと変えるだけでこんな風に色んな世界が広がるっていうのを体験していただけたらなと。だから、建築以外の子供たちにも遊んで欲しいなというゲームですね。

野老：LIXIL 出版から出した「RHOMBUS CONNECT」という本の要素がかなり映像になってます。

メインの市松のものは 30 度 60 度 90 度の菱形から抽出されたものなんですけど、そう言った瞬間に、「僕そういうの苦手」っていう方がいると思うんだけど、算数のテキストみたいに見ても面白いかなと思っていて。映像は一つの段階で、1 コマ 1 コマ、1 マス 1 マスやっていることを子供が観察したら、得るものすごく多いと思うんですね。だから算数と数学、高等数学みたいなどのレベルで見てもいいですし、単に「綺麗だな」っていうのもいいです。「どうなってるんだろう？」っていう観察のような感じでお子さんが見て、お父さんがちょっと解説してあげたりとかもあつたらいいなというのがあります。でも、僕は単純に「わー！綺麗だな」って没頭してくれたら嬉しいな。あと、いいヘッドホンで聞くとすごくいいですよ。映像においての空間を楽しんでいただけたら嬉しいです。

豊田：オリンピック・パラリンピックのロゴが発表になった後に、ネットで色んな人が解析して、「実はこれ背景に菱形あんじゃね？」とか、どんどんみんなが暴き出したのがすごく面白かったです。たとえば、この 3 つの四角形の整数比の割合で CMYK の数値を入れていくと野老パターンの色のバリエーションになる、みたいなのがあって。その動画の時間の尺も数としての比とかに整数比で合うようになっていて、すごくパラメトリックで、数とか幾何学とかいろいろなものにむちゃくちゃ変換しやすい物理世界の一番情報側に寄った凝縮されたものになっている。

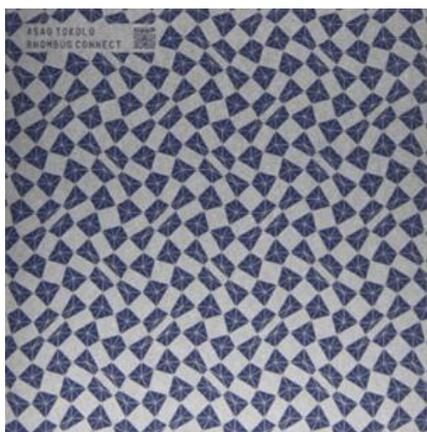
僕らも動画作る過程で、どの数値を何に対応させて翻訳させてあげられるか、違う属性の間の遷移する瞬間をここに込められるか、みたいなことを色々織り込んでいるので、色々やっているとたぶん僕らが意図していなかったところで、その比で何かが出てくるみたいなのがいろんなところで起きるんですね。

それもすごく面白いので、そういうのを発見しながら、実はこの比はこれになってるんじゃないか、とか、この時間とこいつがこれに合ってるんじゃないかみたいなのを探しながら見ていただくと面白いなと思います。

青野：今回オンラインの展示で、時間というものがあ程度、作り手側が制御している感じで、音も、例えば、隈さんの展示だと足音が入っていて、すごく面白かったのですが、そういうことに対していかがでしょうか？

隈：足音が入ってないとこんなに違うのかって思ったね。それはやっぱり、この作り方全体が音符的というか音楽的というか、僕の建築がそういう作り方をしているからだと思う。

建築は凍れる音楽だって昔から言われているけど、でも全然凍ってないんじゃないかと僕は思ってる。建築はずっと流れている音楽だと思っているので、そういう状態を体験して耳をすましながら体験して欲しいですね。



LIXIL 出版「RHOMBUS CONNECT」

野老朝雄による全 24 枚の正方形ポストカードブック
RHOMBUS（ロンバス）とは菱形のこと。質感ある藍色の厚紙に映える銀色の図形群は、地に隙間なく敷き詰められた数種類の菱形を見えない基準線として描かれることで、多様な調和をかたちづくっています。着脱可能なカードは、メッセージを書き込んでポストカードになるだけでなく、そのまま作品として飾れます。
野老の創作の核心に迫る、建築家・豊田啓介によるテキストを付録として封入。日英バイリンガル。

野老：以前、アルゴリズムを引っ張ってる松川昌平さんと、太鼓奏者の林英哲さんとコラボした映像があって、それが 84 秒なんです。今回も 320 秒と 4 で割れる数で、映像そのものが時計みたいなカウントダウン。紋様の動かし方に、ほぼ無限の可能性のある世界。アニメーションの元の言葉で、命を吹き込むっていう意味のアニメーションという言葉があるんですけど、我々がシェアしてる時計とか、最初動かなかったものが、動く。時間をともなうものの可能性を表現してみたい。

何回も言いますが、これが第一歩なんですよね。どんどん拡張できる作品だと思っているので、松川さんとの作品と noiz との作品が、並走できる場みたいなもできたらいいなと思っています。



豊田：まさに今隈さんが仰ってましたけど、建築って言うのは止まっているものでは本質的にはなかったはずなのに、これまで数世紀に亘って止まっている建築しか作る技術を僕らが持ってなかったから、しょうがなく、こういうものが常識になってるだけだと思うんですよね。

それが開放されて、僕らが扱える次元というのが空間の三次元だけじゃなくて、時間も含めて素材も含めていろんなものが扱えて。でもその立体的な関係性を扱うのが建築家の職能だとすると、扱う手段としての次元の中に、時間とかそれ以外のものが当然入ってくるし、アウトプットの形も必ずしも空間の三次元の組み合わせでなきゃいけない、っていう常識すらどんどん崩れていくんだと思っています。

テクノロジーによる建築の情動的な解体みたいなものが急速に起こっているとすると、その新しい次元のアウトプットが従来の建築の概念に収まらなくても、建築家の職能であり社会への価値提供なんだ、みたいな。

なんかそういうことがこれからどんどん起こっていくと面白いですし、そこに新しく出てくる表現の形みたいなのを開拓することに僕はものすごく興味があって、すごくいいタイミングだって。こういうと不謹慎かもしれないですけど、すごく歴史的にもおもしろいタイミングにいられるってことは、すごくいいことなんじゃないかなとは思っています。

青野：今回最初はリアルな展覧会だったものをオンラインにしたことで、かなり違う体験ができるものになったと思いますが、今後展示でも、ご自分の建築あるいはデザインの分野で、やってみたいと思われることはありますか？

隈：実際に僕らのやってる行為で、建築を作るってこと以外の仕事がたくさんある気がするんです。僕の建築を実際に見に行ける人よりも、インスタとかで建築を見ている人が実際多いわけだから、この展覧会はそんなに特別なことじゃないね。

考えてみれば、僕らがやってる普通の情報の発信の仕方の 1 つなんだという気がしたので、そういう情報の発信を前提にして建築家が活動の幅を広げるっていう、まさに野老さんや豊田さんがやっていることは、そういうようなこと。建築家っていうのは、実はいろんな発信の道具を持っている人たちだから、建築家にとってはこれから本当に面白い時代が来ると思いましたね。

野老：自分は、手を動かしたりとか物性伴ったものが好きだし、そういうことに誇りをもって生きていたので、具体的に言うと京橋の LIXIL ギャラリーでお見せできたかもしれない具体的なタイルとか、今回の noiz × TOKOLO でやっているところの拡張だったりとか。この作品だけで考えても色々発展することはあると思うんですね。あと、取りこぼしているか、自分が拾えなかったものっていうのを客観的にみて、手を止めないようにというか、ちょっと戻り気味なのかもしれないですけど、基礎を見続けて、僕は・・・常滑に行きたいですね。

豊田：さっきから言ってるような、社会が情報的なことにコンシャスになって、その可能性領域が広がっていくことに興味がありますし、そこに対して僕らもできることはお手伝いしたいとは思いつつ、最近僕らもそういう相談ばかりになってきていて。物の建築作る機会がなくなってきていて・・・
もう普通の住宅作りたいです。そういう感覚ができて建築家が半周まわって、じゃあ、ものとしてどういうことに価値を見いだすのか、みたいなことを自分たちの体を通して興味がある部分もあるので、ベタベタな、いわゆる建築物を、ものとして作りたいうのが、今ぶっちゃけたところですかね。

野老：今、自分のスタジオの内装をやってるんですけど、本当に自分は建築が好きなんだなあ、って思って。建築とかインテリアとか大工さんがやってることとか、なんかいいなあ、と。世界中でコロナ禍の今、いろんな人が机とか作ってると思うんですよ。お家用のテーブルとか空間とか。こういうコロナ禍においての大工作業みたいなのは急に目覚めた方っているんじゃないかなと思っていて、僕はもう「建築」自分本当に好きなんだと思い知らされてます。

青野：今日はデジタルからアナログ、個人と群、社会、いろんなところに話が広がって非常に面白いお話になったと思います。今日はどうもありがとうございました。



隈研吾（建築家）



野老朝雄（美術家）



豊田啓介（建築家、noiz）

