



篠原 聡子 × 片山 伸也

INTERVIEW 08

与条件のバランスを直感で突く

—はじめに先生方の専門分野をお聞かせください

篠原 じゃ、私から。まあ、設計をやっています。集合住宅の設計が多いかな。その関係で、フィールドワークをやり始めて、赤羽台団地はずっと継続的に調査をしていて、今はソウルとか台北あたりを中心に、アジアの集合住宅の調査も始めています。キーワードは「中間集団」といって、住宅、住居を拠点として、建築の計画が家族の中だけじゃなく、その一回り外側の環境の中でネットワークを築くことにどう関われるのかを調査して、建築の設計にフィードバックできればいいと思っています。

片山 分野名でいうと、都市形成史っていう都市を構成している建築を通して、都市の形成の歴史をたどる研究をしています。基本的に建築のデザインというのは、いろんな条件に応えようとして決まってくるものだと思うんだけど、僕の考え方としては、優れたデザイナーって、与条件全部並べてそれ全てに応えましたっていうデザインじゃなくて、感覚的にこれで、多分バランスとれてるってところがクッと突いてくる。そもそも与条件全て抜き出すこと自体不可能なわけで、主観的で直感的な部分を大事にするようなデザインを考えていったときに、むしろもっと古い時代の建物の方が、ある意味ではそういうバランス感覚のとれた形態決定してるんじゃないのかなという気がしています。今個人的には昔の建物が、どういう風に規制がかかっているとか、調べて研究している感じです。

—先生方は研究と設計の関係をどのように考えていらっしゃいますか

篠原 その直感というのはすごく大事で、私たちが調査をしてても、それらを集計してき

て直接設計にフィードバックしてくることは絶対にしない、必ず「ジャンプ」がある。だけどその直感っていうのは、なんにもないところからふっと湧いたように出てくるものじゃなくて、やっぱり経験みたいなものが積み重なって行って、あるとき、直感としてフツと出てくるんじゃないかと思う。

片山 研究をやっていると、必ず設計の役に立つ研究をしるって言われることがあるんですけど、すぐに設計の役に立つ研究というのは絶対なくて。研究というのは、与条件を設定して、結論はそこから必然的に導き出されるのだけど、設計は直感として出てきた一つの答えが、実は全ての条件に応えている。そういう意味では、なんでこの形になったかっていうのは完全には説明出来ないかもしれないけど、自分が提案しているものが、どれだけ与えられてる条件に答えられてるかっていうのは逆は多分できると思うんですよね。

篠原 調査を始めて一番即効的に効いたと思うのは、自分が知らない間に拘束されている与条件があって。何にも知らないと、その与条件をそのまま引き受けて設計をしてしまうんだけど、色々見ると、これアリ？みたいなのにぶちあたるわけね。そうするとむしろ自分の設定していた与条件が壊れていくっていうのがあって。それが一番即効的なことだったのかもしれない。

—調査や研究をすることはどのようなかたちで社会に貢献できるのでしょうか

片山 研究は客観性を求められる。でもあんまり客観的であろうとしすぎると、やっぱりまんないものになるんですよ。客観性というのは一つの側面でしかなくて、ちゃんと共感してもらえらる筋書きであれば、そこに客観性がやや欠けていても多分研究としての意味はある。共感されなければむしろ意味はない。

PROFILE

篠原聡子

1981年 日本女子大学家政学部住居学科卒業
1983年 日本女子大学大学院修士課程終了
香山アトリエ
1986年 空間研究所設立
1997年 日本女子大学家政学部住居学科専任講師
2001年 日本女子大学家政学部住居学科准教授

片山伸也

1992年 東京芸術大学美術学部建築科卒業
1993年 フィレンツェ大学建築学部留学
2006年 日本女子大学家政学部住居学科専任講師



篠原 建築は特にそうですね。デザインっていうものが持つある普遍性を求めるところと、その場所やその時間に対して特別でありたいっていうところがそもそも矛盾してるから、それを客観的に言えとかっていうのは難しいですね。とくにデザイン論なんかの話だね。

片山 歴史の研究・勉強が社会の役にたつかという絶対役に立たないわけで(笑)。そういう意味では、研究した本人の肥やしにしかかってないというか。

篠原 でもそれは、意識とかみんなが共感できる土壌の底上げをするっていう意味ではすごく重要なことですよ。みんなが多くの情報を空間的に時間的に共有してくれることによって、私たちがアウトプットするもののグレードがあがってくる…私たちは共感を得ないと絶対ものをつくれなから。

—授業の中では、学生にどのようなことを教えたいと考えていらっしゃいますか

篠原 一つは手が動くようにっていうことですよ。空間デザイン基礎は「みんなが天才になれる」というコンセプトでやっています。

片山 固いこと抜きに、とりあえずきれいだと思うものを作れっていう話ですね。与条件はかなり少ない。直感的にバランスのいい美しい形態っていうものの感覚を持っていないと、与えられた条件は解けていてもかっこ悪いじゃんっていうのがいっぱいあるわけで。そういう、なんかかっこいいなあって部分を發揮してもらおうというのが主旨でした。

篠原 設計の授業では、地域のサーベイや機能的なプログラム解くみたいなこともやるわけだけど、そうしたことは直感的なデザインと対極にある。設計という作業はそれの合わせ業になったわけですね。建築っていうのはすごく社会的なものだから、説明をしな

ゃならない。お金を出してくれる人や、住んでくれる人、或いはその周りの人達に。で、そうした時にちゃんと、敷地との関連で話ができなきゃならない。どのような社会的意義がこの建築にあるのか、ということが常に問われていると思うので、やっぱり住居学科としては敷地・地域を読む、ということは大事なんです。実際に設計をやっていると、地域っていうファクターは経済的利益などに押されて順位として低くなってしまいがちなんですよ。そうすると純粋に場所を読んだり、地域のことを考えたりするトレーニングって大学のときにやっておかないと。

片山 今、建築学会の都市史小委員会の中で一つのテーマになっているのが「個と全体」だったんですけど、「個と全体」というと一見、建築一個一個という個があって、都市という全体があるようなイメージで捉えがちなんですけども、実は「個と全体」というテーマは「個と公」だっていう話になっていて。そのプライベートな空間一つ一つをコントロールしないと、都市的な広さの全体的な公っていうのはつくりあげられない、けど今はプライベートな個の尊重がかなり強いんですよ。なので、公がある意味犠牲になっているっていうか…

篠原 私的な所有権はプライベートと言っても、洋服みたいなものとは違う。非常にプライベートな個人住宅であってすら公の一部として存在していると意識することが地域を考えるってことなんですよ。

片山 そういう意味では学生全員が設計者にならなくてもいいっていうのはありますよね。

篠原 学生の基礎的な概念の中に、地域という要素を入れておくことは、一番ベーシックに大学と地域の連携なんだなと思ってますよね。そういう価値観を持ってそういう人たちが色々な仕事に就く。まあ一番はそういう種をですね、みんなに植えるってことですね。