

フィールドプラクティス1第2課題

担当：檀上、神庭、近藤、深水

課題テーマ：ソーシャルアクティビティのレポート

課題内容：様々な分野で活躍されているデザイナーの方々へのインタビューおよびインタビュー記事の作成

本課題による修得事項：

- ・「デザイン」とは何なのかを学生各自が見出すこと
「完成品の見た目の表面的な美しさ」に囚われがちであるが、デザイナーのデザイン行為とは「課題発見から提案までの考え方のすべてのプロセス」を含むものであり、また、場合によっては「モノのデザイン」ではなく、目には見えない「思考の枠組み」や「社会を動かす仕組み」など「コトのデザイン」こそが重要であることを認識してもらいたい。
- ・チームによる作業の進め方を学ぶこと
コミュニケーション能力、組織としての運営能力を向上させる。
仲の良い友人同士のグループではなく、同じプロジェクトに参画する同じ目的を持つチームの一員として、各自の役割を適切に分担し、お互いに良い刺激を与え合いながら、完成へと進めて行く能力を身につけてもらいたい。
- ・社会との接点を持つ経験をすること
1回生という早い段階から、現場で活躍するデザイナーと接する機会を持つことで、社会人としてのルールを学ぶとともに、自身の将来に対するイメージを持ってほしい。また、インタビューブログを作成し発信することで社会にコミットする手法を学んでほしい。
- ・プレゼンテーション能力を向上すること
コンピューターの基本ソフトの操作方法を習得することだけでなく、むしろ本課題では、人前で自分の考えを分かりやすく効果的に伝えるスキルを身につけてほしい。

インタビューを受けていただいたデザイナーの方々（順不同）

* 青字はインタビュー内容閲覧可能です。

2013年度

DTPデザイナー 小仙浩司さん（相互製版）
風呂敷デザイナー 大橋敏子さん（風呂敷専門店「むす美」）
webデザイナー 柴田一哉さん（おいかぜ）
プロデューサー・グラフィックデザイナー サノワタルさん（いろいろデザイン）
建築家 樋口よしのぶさん（Ma+design）
[画家 島直也さん（だるま商店）](#)
写真家 多田ユウコさん（多田ユウコ写真事務所）
建築家 白須寛規さん（design SU）
[建築家 仙入洋さん（遊墨設計）](#)
建築家 久田カズオさん（9）
コミュニティデザイナー 中西和也さん（いえしまコンシェルジュ）
[建築家 小川文也／東野友信さん（TOFU建築設計事務所）](#)
建築家 天神里佳さん（アトリエM）
建築家 土井康啓さん（北村睦夫＋ズーム計画工房）
[プロダクトデザイナー 田中おと吉さん（“形” STUDIO）](#)
ブランディングデザイン・クリエイター 桶屋智秋（スタジオオケヤ）
プロダクトデザイナー 高橋孝治さん（良品計画）
[書師 秀蓮さん（書坊秀蓮）](#)
ギャラリー経営者 畠山博明さん（イロリムラ）
建築家 桑原宏明さん（Atelier SOU）
[舞台演出家 笠井友仁さん（hmpシアターカンパニー）](#)
建築家 田村賢治さん（間+間計画工房）
プロダクトデザイナー 南大成さん（HIROMINAMI.DESIGN）
DTPデザイナー 平山健宣さん（settendesign）

2012年度

コミュニティデザイナー 井上博晶さん（E.D.E.N）
コミュニティデザイナー 大川輝さん（此花メディア）
コミュニティデザイナー 長生大作さん（KIITO）
デザイナー 西川亮さん（コトハナ）
DTPデザイナー 榎谷郷史さん（シーズクリエイト）
コミュニティデザイナー 曾根田香さん（Studio-L）
森林ボランティア 山本博さん（日本森林ボランティア協会）
美術館学芸員 藤田清さん（藤田美術館）
大阪市立大学研究員 上野信子さん（CCAクリエイティブセンター阿波座）
大阪府都市整備部職員 梶間千晶さん（笑働OSAKA）
デザイナー・クリエイター 神崎恵美子さん（OPUS DESIGN）
グラフィックデザイナー 多喜淳さん（galerie6c）
webデザイナー 渡部晋作さん（ミツバチプロジェクト）
コミュニティデザイナー 中川悠さん（チュラキューブ）
建築家 矢部達也さん（矢部達也建築設計事務所 CUT the CORNER）
リソースアーキテクト 河原司さん（アーキテクトタイタン）
まちづくりプランナー 泉英明さん（ハートビートプラン）
グラフィックデザイナー・建築家 安福友祐さん（Gott）
庭師 辰巳耕造さん／辰巳二郎さん（グリーンスペース／ニワプラス）
コミュニティデザイナー 横山葵さん（人と自然とまちづくりと）
コミュニティデザイナー 三村知之さん（RE：PLUG）

* 所属は、インタビュー時のものです。

島 直也さんにインタビュー

安西智さんとともに、京都を拠点に日本全国、さらに世界でも、数々の絵を描いて活躍されている絵描きユニット「だるま商店」の島直也さんにお話を聞かせていただきました。

島直也さんは、大阪産業大学環境デザイン学科の卒業生で我々の先輩でもあります。



今までのいきさつ

Q:大産大で思い出に残っている事は？

実習で忙しいときには、週のうち6日大学に泊まっていたね。それと、個性的な先生が多くいましたね。

Q:なぜ、デザインに興味をもたれたのですか？

元々は、考古学者になりたかったんですが、将来食っていけないと思ったのでそれはあきらめました。ちょうど、阪神淡路大震災の直後で、震災後の都市計画にも興味があって、大阪産業大学の環境デザイン学科に編入しました。

Q:絵師の安西さんと出会ったきっかけは？

東京のデザインフェスタで8000人の中から偶然出会ったんです。私はイラストレーターを探していて、安西はそこでブースを出していたんです。

でも、そこでは特に何もなく、二年後飲み会があり偶然そこでもう一度出会って一緒に仕事をする事になりました。

Q:だるま商店の名前の由来は？

元々日本語の名前にしたかったのですが、実は、群馬の高崎にある「だるま弁当」がきっかけなんです。

現在の仕事内容と方法

Q:仕事を二人でされていますが、どのように分担されているのですか？

まずは、二人で話し合って案を出します。その後私がお客さんと話し合います。

話し合った結果や雰囲気や安西に伝えるとともに、さらに関係のありそうな映画や本を調べ、場所にも実際に行ってみて、どんな風にするかを提案します。

それを最後に安西が絵にしていきます。

Q:なぜ、筆とCGを組み合わせて使っているのですか？

日本感を表現したいというのがあって、それには毛筆がぴったりくるんです。



Q: 仕事をする上で気を付けているところは？

最初からここからここまでと幅を決めないことですね。軸を一個決めてそれは絶対にブレさせないですが、それ以外は思いっきりブレさせたほうが結果的に良いものができることが多いんです。

Q: 作品のテーマはどのように決めているのですか？

いろいろな場合がありますね。お客さんと決めたり、安西と決めたり、自分で決めたり。いろんなところから情報をもらったり自ら現地に行って決めることもありますね。

Q: いままでで、やりがいのあった仕事は？

色々ありますが、初めて寺のふすま絵を描かせていただいたことですね。京都の随心院で小野小町をテーマに。華やかな小野小町を二人でデザインして、完成した時、和尚さんから「でかした」と言われ一発 OK をもらったときはうれしかったです。



随心院のふすま絵

将来に向けて

Q: やってみたい仕事は？

歌舞伎の緞帳や相撲の化粧まわしなど自分が今までにやったことのない日本の伝統を踏まえた仕事をやってみたいです。あとはエルメスのスカーフですね。エルメスは別格です。歴史もあるしきちんとした仕事をしています。と同時にデザインも品が良いしおもしろい。

Q:あなたにとってデザインとはなんですか？

二つあります。

一つはデザインをやっていっている限り人類の歴史を変える、それくらいの仕事をしたい。人が生命をゆだねる時間を変えてしまうような。小さいことをいっぱいやってもおもしろくないでしょ。

もう一つは、逆に娯楽に近いデザインもあると思うんです。例えば一般のゲームとかと同じレベルまでいける刺激のあるようなデザイン。とっつきにくい日本文化を若い人たちに伝えるように。

そんな活躍ができればと思っています。



インタビューは、「だるま商店」のアトリエのある京都東山の“あじき路地”で行いました。

インタビュアー:中條

撮影:新地

記事:下川、辻内

仙入 洋さんにインタビュー



Q.なぜ建築士になろうと思われたのですか？

A.いまの事務所は私の実家で、幼い頃に実際に建っていくところを見ていて家は**あるものを買うのではなくて建てていくものだ**と理解していました。そして、高校生の時に建築は形として残っていき、社会にとっても影響を及ぼすとてもおもしろそうな仕事だと知り、このことから建築士になろうと思いました。

Q.建築士になるためのスキルはなんですか？

A.建物を建てるということは、ひとりではできないことでいろんな人と関わりながらつくっていかないといけないので**コミュニケーション力**というものが一番大事になってきます。私も働き始めた当初は技術や知識を学ぶのが精一杯で独立して何もかも自分でするようになってはじめてコミュニケーション力の大切さを実感しました。

Q.建築≡演劇という考えのルーツはなんですか？

A.演劇とはまず、ストーリーを作りそれを俳優に演じてもらいます。建築でもそれは同じで建物が舞台となり、内装が背景や小道具となります。そして、**建築士である私が演出家となり住む人のストーリー**

リーをつくり生活を演出していき、その家に住む人が俳優となり主役を演じていくものと私は考えています。なので、建築≒演劇という考えに至りました。

Q. 家を作るときのこだわりはなんですか？

A. まず家を作ろうとしてはいいです。依頼主から間取りや部屋数を聞くということではなく、どうゆう生活をしているか、友達は家に招くか、夫婦で共通の趣味があるかを聞くということから家を作りたいのですが依頼主は必ず、「どういった部屋がほしい」や「子どもがもう一人増える予定だから子供部屋が一つ多くほしい」などと言います。ですがそうではなく情報として子供がもう一人増えるというのがあればそこから家の“ストーリー”を創造していきます。



Q. やりがいのあった依頼はなんですか？

A. どの仕事にもやりがいは感じるのですがどれかと言われればやはり一番最初に受けた依頼です。図書館の子供用のトイレを設計したのですが、初めての仕事ということでとても張り切っていました。子供用なので利用して楽しいものにと考え、とても考えました。そして、この仕事が今の仕事に繋がったりもしているのでたくさんあった依頼の中で最初の依頼が一番やりがいがあったものかもしれないです。

Q. ファイナンシャルプランナーの資格を取得されたのは、なぜですか？

A. まず、ファイナンシャルプランナーとはお金の問題を解決するために相談に乗ることができる資

格のことで。建築の仕事をしていると、必ずお金の話になります。資格を持っていなかった頃は「わかりません。」と断っていました。でも、「わかりません。」と断っていたらそこで、可能性がなくなります。「分からないことを分かります。」とは言えないので、資格を取りました。そうすることで、可能性が広がり依頼主からの信頼も得ることができ、より円滑なコミュニケーションにつながると思いました。

Q.この仕事をしていて良かったと思うことはなんですか？

A 建物が出来上がって依頼主に渡す瞬間です。依頼主の喜ぶ顔や、どこがよかったなど話したりすることです。そして、日が経った後に見に行かせてもらい、自分の作ったものがどう使われているか、**家が使い込まれ、いい意味で汚れていくところなどを見させてもらうのがとても楽しい**です。



Q.今後はどんな活動をしていきたいですか？

A.私は建築家というものには依頼があって成り立つ仕事だと思っていました。しかし今、町には建物が増えすぎています。だから依頼主が依頼を持ってくる前の段階、もっと上流に自分から入っていく都市全体のデザイン、建物を建てるか建てないかについてまでの相談もしていきたいと思っています。



仙入 洋さんのプロフィール

1971年 東大阪生まれ

1997年 京都大学大学院修士課程修了

東畑建築事務所勤務

2002年 遊墨設計設立

インタビュアー 野村

書記 新谷 西本

撮影 奈良 南野

TOFU 小川さんと東野さんにインタビュー

デザインとは何かうかがってきました！！



2人で活動を始めたきっかけ

大学の時から東野さんと小川さんは同じ大学に入学されており4回生で設計を学ぶことに目覚めたくらいにいろいろな活動に積極的に参加しました。実際にお店を作ったりコンペに参加したりと二人で活動する機会が多くなり、今に至ります。大学後に修行することもなく自分たちで自立して活動しようと思いました。しかし、まだ若いということもあり仕事はなく、考え思案した結果、別々の事務所に所属して修行を試みるということにしたらしく、バラバラに活動していました。その後は小川さんのほうがさきにフリーとなられて、その1年後に東野さんが事務所をでました。そのタイミングが上手く合わさったらしく2人で話し合った結果、一緒に働こうという事になりました。(小川さん)

2人で活動している理由

建築の設計というものは一人ですとすることはなく、一人で決定することは出来ません。けれど2人いるということはいろいろなアイデアを出し合いいろいろと話し合い決定することが出来ます。そのような事は大学生活の中で活動していたコンペの中での活動から考えていたので、それを実際に行なってみたいと考えて依頼しました。実際にたくさんの人が意見を言い合い、それを指摘し合い考えていくというやり方が建築をするにあたって一番いいのではないかと考えていました。2人でやるという力は住宅レベルの設計ではあまり効果はないかもしれないが、それが公共施設や都市のようにどんどん大きくなってきた時に、一人で行なっていくよりは断然力強いものがあり、それが一番いい方法だと思います。(東野さん)

2人で意見が食い違ったとき

意見が食い違ったときは自分の意見に固執しないことがベストで、意見の食い違いなんてことは普通に起こります。特に施主さんとの意見の食い違いなんかも普通にありざとになったら意見や提示している内容などがザクっときられてしまいます。そうすることで個々にアイデアを持ち寄り出しあつたとしてもスムーズに運んでいけます。アイデアは個々の人々がありつたけ出し合い、その後で全員で話しあうなどして意見の合うところをつまんでいったらいいものなのです。そのためにも思いつきでのアイデアはなるべく避けます。なぜなら、その敷地に合った可能性を最大限にまでいかすためにも個々の思いつきは避けなければならないからです。さらにクライアントの意見にも沿ったかたちで話を進めなければならないので思いつきはなるべく避け、それこそ2人いれば思いつきでの考えをすることは無くなります。(小川さん、東野さん)



YAKINIKU SUGAYA に込めたおもい

YAKINIKU SUGAYA は竹を用いた内部のインテリアに力をいれているようにみえる建築で、なぜ竹を用いたのかというと、私がしてみたいと言ったからと小川さんは冗談まじりに返してくれましたが、実際のところは竹を用いることに固執した観念はなく、自然を取り入れたいという思いで作りました。自然を取り入れた建築というよりかは偽物の素材、つまり自然界にもとから存在しない素材ではなく本物の存在、自然にあるものを最大限に生かした建築を試してみたかったからです。偽物で作っ

た建築は単純におもしろみがなく少しでもいいから自然を取り入れることにしています。そのことは YAKINIKU SUGAYA に限ったことでもなく他の建築物にも配慮していることで壁に普通なら使わないような施工をしたり自然光をできるだけ取り入れるようにしたりと様々な工夫をこらせるように考えています。(東野さん)

依頼者の意見を取り入れる際に気をつけていることは

依頼者とコミュニケーションをとって互いに信頼を得ることですね。そうやって関係性を築くことで依頼者がどのようなデザインを望んでいるか理解できるようになり、自分達がやりたいデザインの案を依頼者が信用してくれるから。あとはデザイン案のストックをいかに増やすかということ。世界中で活躍している有名な建築家たちのように新しいデザインを発明できる人は、ほんのひと握りだけで他のほとんどの人が自分の持っている知識を組み合わせることでデザインに反映させています。いいデザインをつくるためには、学生のうちからいろいろお店や建築物に行きどんな素材を使っているかなどをみて自分の意識を増やしていくのが大事です。



2人が考えているデザイン、設計とは

形をつくるのではない。いくつもの問題があり、それを設計やデザインし、お金を生むデザインやお客さんを多く呼べるデザインに調節する。それを2人でお互いに確認作業して問題を解決するツールを見つけることがデザインだと思います。

さらに、普段当たり前だと思っていることを違う角度から見ることでより使いやすく、面白くなる。例えば、学生に住宅を設計させてみると不動産でみる設計図を書いてしまいます。しかし、当たり前だと思っている廊下をなくしてみるとより気持ちの良い空間になるかもしれない。

また、依頼主の望むデザインの優先順位を少しだけ組み替えたりするのが設計というものらしく、例えば、収納が多いとかユニットバスなどの注文が多いが、桜の見えるリビングを優先してはどうですかと提案してみる。そして依頼者の生活スタイルを良い方向にもっていき、依頼主に喜んでいただくのが僕たちの理想です。



TOFU 建築設計事務所 / 一級建築士事務所

小川文也 / OGAWA FUMIYA

一級建築士

修成建設専門学校非常勤講師

1978 徳島県生まれ愛知県育ち

2002 関西大学工学部建築学科卒業

2004 関西大学大学院博士課程前期課程修了

2004 楠原一明+アーバンフォルム建築研究所

2007 フリーランスで活動

2009 TOFU 共同設立

東野友信 / HIGASHINO TOMONOBU

一級建築士

修成建設専門学校非常勤講師

1979 福井県生まれ

2002 関西大学工学部建築学科卒業

2004 関西大学大学院博士課程前期課程修了

2005 (株)コンパス建築工房

2009 TOFU 共同設立

業務内容

建築・インテリアの設計デザイン ランドスケープのデザイン 建築及び都市に関する調査、研究

各種イベントの企画、設計 家具・工業製品のデザイン及び製作 グラフィックデザイン
土地利用の計画

インタビュー

インタビュアー 松井和也 カメラ 松田一希、松本昌太郎

記録 松本彩音、松下祐太郎

田中おと吉さんにインタビュー



Q: イギリスに留学された切っ掛けは？

A: 当時はバブルでいろんな建築雑誌が出ていて、その中で海外の建築学校の特集をしているものがあって、「at」という雑誌だったんですけど、そこで、すごくおもしろそうな学校があって、それがAAスクールだったんです。

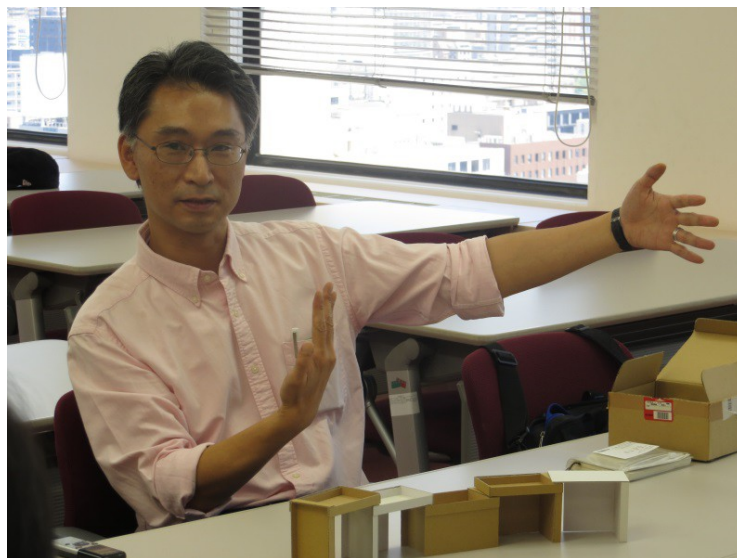
学術的に有名な大学にいったわけでもないんで、AAスクールが有名なことも全く知らずに、「面白そうだから」スーツケース1つで行きました。インタビューを受けたら合格して。入ってから有名な学校ということを知りました。

Q: 「“形”STUDIO」の名前の由来は？

A: もともとは「OTO 形研究所」っていう、頭が先走った、実際に商売とか考えてない名前でした。自己満足で付けた名前で、それが何年か経って、みんなに覚えてもらえる名前に変える必要が出てきて。イギリスの不動産の単位で、「1 DK」は「STUDIO」っていうんですよ。最後に住んでたのがそこで。そういうつながりとか、他にも「STUDIO」と名乗るデザイン事務所があって。じゃあ「STUDIO」にしよう、でも「形に関してずっとやっているんで「形」は残そう、くっつけて「“形”STUDIO」になったんです。「“形”STUDIO」というシンプルな名前を名乗れるほど有名になってないから、もうちょっとふざけたことをしておこうとカギカッコつけてます。(笑)

Q: 建築にこだわるのではなく形にこだわるのですか？

A: 建築はAAで勉強したところに関したことという、大規模な建築とかでも、すごく小さいところにこだわって設計しないといけない、と思うんだけど、実際昔の建築ではそれができてるのに、今の建築ではできてない。仕事としていくつか目にしたものもあって、「そんなに大きな規模のものは自分には出来ない」と思って。一番大きなサイズで「家」にしよう。「家」より小さいスケールで何かつくっていい、その中で、建築っていうのはクライアント(依頼主)がいて、その人と1対1で基本的には仕事をしていくけど、プロダクトっていうのは自分が何かを発見したら、それを不特定多数の人に向けて発信できるから、そういう意味ではプロダクトのほうが、面白い人を見つけやすいのかなという事で、プロダクトになりました。



Q: 活動内容についてお聞きします。田中さんの作品について、ご自身の展覧会についてお聞かせください。

A: 個展っていうのは何度かやってるんですけど、普通個展をやるときはお金を払って場所を借りるものですけど、私の場合はやるときは向こうから依頼があるように仕向けます。必ず。(笑) 経済的負担がなくていいように。

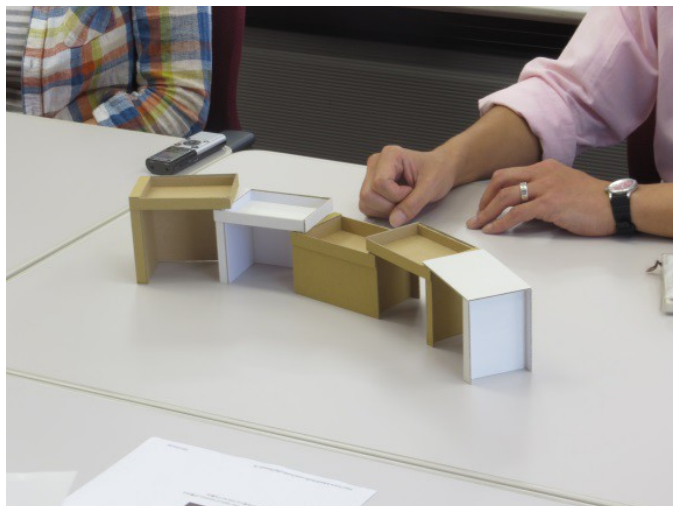
最初の個展の頃は堀江が結構盛り上がっていた時期で堀江のフリーペーパーみたいなのがあって、そのつながりでこの天童木工で場所を提供してるって話を聞いたんでそのフリーペーパーをやってる人を介して推薦してもらいやることが決まりました。

Q:展示品は建築じゃなくて照明なのですか？

A:「“形”STUDIO」なんで形についてホームページも書いてるんですけど、周りのもの全部に形がある、なんでこんな変な形がある？野暮ったいものがあるのに普段関係なく生活している、意識して周りの形を考えたらいいのに。せめて僕自身ものを作るから、「これなんやろう？」っていう形を出していくっていうふうなスタンスでやっています。その時に面白い形っていうのはなかなか座りが悪い。ところが照明にするとすごく扱いやすい形が多くて、照明ありきとか、テーブルありきとかでデザインを始めるんじゃないくて、そういう場合もあるんですけど、外のしごとでは。個人の仕事では**まず、興味を持ってもらえる形を考える、そのうえでどこに落とし込むか**、っていうちょっと変わった方向でものを作ってますね。

Q:持参していただいた模型についてお聞かせください。

奈良の図書情報館で「西洋人の日本観」というイベントがあって、そのための展示什器を作りました。期日も予算も少なかったんですが、逆にデザインする側からすれば、期間が少ないということは、あまり手間をかけられない。予算が少ないということは、使う材料が限られている。デザインしやすいんですね。この模型は1/10スケールぐらいかな？注文として汎用性があるって今回に限らず後々も使えるようにということで、例えば台数を多くするとか、まっすぐにするとか、変形するとかという注文にこたえてデザインしたものです。



Q: 光のポリフォニーは具体的にはどのような展示ですか？

A: 奈良の図書情報館の庭園で映像を流したものです。パラリンクの河原さんの映像がベースになっています。寒冷紗って、簡単に言うと蚊帳、に映像を当てるとメッシュになってるからここに写って、その向こうにもう一枚おいてあると、また写って、あの時には、4枚使ったんですけど、実際4枚分ぐらい向こうまで、その間が5m位開いてて、その間を人が回遊するでしょ。こっちから照射した映像が今度は2枚目、3枚目、4枚目には人の影が照射されるようになる。蚊帳屋さんに見に行ったら、その場でプロジェクターで映像を映して、重ねてみた。

するとすごいカッコいいってことになって。じゃあそれでやっていこうってことになって。河原さんと相談しながらだいたい展示空間を決めていきました。最大23m蚊帳で飛ばすっていうのは、とんでもないことで。打ちっぱなしのゴルフの練習場の網は風速30m以上だと外さなければならないっていう法律があったんですね。

それぐらい網っていうのは風をすごく受ける。寒冷紗っていうのは意外に目が細かいんです。風が吹けば確実にやられるから無理っていったんですね。最初、23mは飛ばせない。間にポールを立てないといけない。いや、でも飛ばしたいっていうから、つぶれるかどうかわからないけどやってみよう。建築足場の短管パイプを使って、その施設に括り付けて、なんとかつぶれることはなかって、よかったというそういういきさつはありました。

その時は庭を使いたいっていう向こうの意向があったんで、中ではあの規模ではできないですね。かなり広い庭なんで。

ポリフォニーという名前も、逐一メールがあって、これは英語として使っていいのかとか。そういう相談があって、意味的には通じてるか。シンフォニーに対してのポリフォニーというか、モノフォニーに対してのポリフォニーみたいな形で決めたみたいですね。

晩になったら片づけるんで、プロジェクターはすぐしまえる設計にしたりとか、蚊帳はまとめて端にぐるぐる巻きにしてとか。寒冷紗は水にぬれると収縮率が高くて、一回ぬれるともう一回注文しないとイケない。加工もしてるから、たいへんで。雨には気を付けていたみたいです。



Q: 西横堀の「ものづくりを中心とした街づくり活動」とありますが、ものづくりとはどのようなことですか？

A: 西横堀のは僕が主体じゃ無くて、知り合いの大阪市立大学出身の建築家がやってる仕事で、「街づくり」「町おこし」に入って手伝ってくださいということで電話がかかってきて。実は主催じゃないんですよ。ただその流れで、今考えているのが、平野のことです。平野の「HOPEゾーン協議会」のホームページの管理人をやっていた関係もあって。平野っていうのは面白い歴史の文脈があって、僕自身にも作家とか、ものつくる人がたくさん知り合いにいて。平野のすごく不便なはずれの方に「クラフトパーク」っていうところがあって、ほとんど行く人がいなくて、建物は立派なのにもったいない。中でやってること自体は、ステンドグラスとか陶芸とかの教室があって工房もあるのに、使える空間を用意しているのに使えない。これを平野の歴史と、工芸作家と、クラフトパークをつなげて、「工芸の町平野」というタイトルで町おこしできないかということで、西横堀の経験を経て町おこしできないかと、そっちの方に声をかけて進めようとしているところです。街づくりが大好きっていうわけではなくて、**いま自分が持っているつながりとか、知識とか、そういうものを自分の目の前に置いて、ジグソーパズルみたいにつなげると、街づくりになっていたんですよ。**

Q: 「“形”STUDIO」の形っていうのはどっちかというと、小さいものにも目を配っているとおっしゃいましたけど、一番大きな町までっていうのは、「街も形」？

A: 設計段階では一人一人が小さいところにまで気を配る必要があるので、今のところ設計は無理、ということで、建築を離れていたんですけど、街づくりっていう観点では、枠組みだけ作ってあとは自由にしてもらって、面白いようになってくれれば良いのではと思っています。大きな意味で道がそれてたら修正したらいいと。あとは好きにやってくれたら。極端に言ったら勝手に盛り上がってくれるのが一番いいなど。建築をすっ飛ばしてそれより大きなスケールにいつてしまってるかもしれませんね。

Q: そこにおける「形」っていうのは？ 枠組みが「形」？

A: 難しいですね。フレームワークみたいなもんですよね。**人をつなげる仕組みとかも「形」にしないきゃいけない**ですね。

Q: 計算機のコレクションをされていて、展示もされたそうですが、計算機の魅力は何でしょうか？

A: 友達がやっているショップの半分をギャラリースペースにするので一回どんな使い勝手か見てみたいから置いてみてって言われたんで、今は三百何十台くらいあるなかから百台選んで展示しました。集めるようになったのは、簡単に言うと「**平和の技術**」だからです。平和にだけ役に立った技術がすごく詰まっています。ディスプレイの真空管を買う。LSIのチップを買う。あとは外見だけデザインしたら誰にでも作って売れる時代があって。のちの東南アジア、香港、そういうところの企業も出てきたりとか。それで経済がいっぱい動いたと。その結果として面白いデザインが出てきたり。アメリカの企業なんかはいかに気持ちよくボタンを押せるかと。クリックソフって言って押した感のあるカチカチいうボタンの特許まで取って。今のスマホでも一緒に、触るとぶーんと震えるとか。そういう「平和の技術」ですよ。電卓っていうのはCASIOとSHARPが有名で。もともと液晶のSHARPを作ったのは電卓からで、それもRAC、アメリカの会社かな？特許はとったけど使い道がないものを、うまいこと買い叩いて。お化け電卓を経てだんだん技術を発展させて、液晶技術になっていったと。コンピューターっていうのはほとんどが軍事に使われるんですよ。兵器とか。昔の大型計算機とかも大砲の弾道計算とかそういうことに使われていたんですよ。電卓は商売人が毎日の生活を便利にするために作られたものだし、その結果に液晶とか太陽電池とか平和利用の産物ができたんです。



Q: デザインの考え方、今後の活動について教えてください。

A: **周りにあるデザイン的にいい加減なものに気づいて生活してほしいですね。**見た目がカッコいいとかじゃなくて、使い勝手とか、色味とか、視覚の中で色がどういう風に人間に影響を与えるとか。理論的にきっちりおさえるべきところはたくさんあるんで。それを無視して、例えばその懐中電灯の赤とかなんであんな赤なんやろうと思うでしょ。懐中電灯だったら蛍光色とかで、いざというときにハッとわかるようになってた方がいいのにとか。

そういうことが初めは切っ掛けで仕事していて。それがだんだん人のつながりや、知識、経験ができてくると、プロダクトの枠を飛び越えて、やっていなかった建築の枠も飛び越えて、いまは街づくりにかかわりかけているっていう。自分でも客観的に面白い展開だなと思います。街づくりが勝手にぐる

ぐるまわってくれるようになって、その時仲介役のポジションがありつつ、ものづくり、**平野に根差したプロダクトデザイナー**としてやっていければいいなと思っています。

自分の知識とか経済的背景とか全部投げて勝手につなげたらあんまり悩むことはないはず。自分が面白いと思う人がいて、その人も自分を面白いと思うでしょ？そうすると相乗効果が出て。そういう人と友達になりたいし。その人がこっちを面白いって思わないとしょっちゅう遊んでくれないし。遊んでくれるとなんか一緒にしようかってことになるしね。なんか一緒にやった時には違う人が一緒にやるから今まででなかった新しいものができる。将来何になりたいのかはあまり考えたことはないですね。就職活動は一切したことないし。ただ自分が持っているものをちゃんとした形に、誰かに見てもらえる形にして、それを面白がりそうな人のところに持って行った。そうすると仕事になってしまった。真似はしない方がいいです。なかなかできないです。

Q:最近の建築家は「怒り」の感情が足りないとか？

A:僕らより前の世代、渡辺豊和さんとかは、昔の時代から背負ってきたものがあって、「これはあかんやろ！」みたいな感じの怒りの感情が建築設計にこもってる感じがする。**今の建築家、この世代の建築家は「怒り」が全然なくて、調和するんですよ。**調和しようとするし、ケンカはほとんどしないし。昔の建築家は「今訴訟6件かかえてんねん」みたいな自慢話をするちょっとおかしな人種が結構いたんですね。今の人たちは全くそれがなくて。仲良く。建築家同士でも言い争い聞いたことないですね。みんな仲がいい。昔は建築理論をぶちまけてケンカする。そういうのもないし。「怒り」の感情をもっとデザインしてほしいですね。



インタビュアー 八木 美樹

記事 森川 夕輝、安田 雪乃

撮影 森島 和哉、森本 絢也。



書師 秀蓮さん

Profile

福岡県出身

7歳より「書」を始める。

13歳の時『秀蓮』という名を授けられる。

16歳より横田無縫氏に師事。

小学校教職に就いた後、退職。

1998年より書師としての活動を始める。

Q 名の由来を教えてくださいか？

先生が名前を考えてくださったのです。

私の名字が阿曾沼だったので、沼の泥水を吸っても綺麗な花を咲かせますようにっていうので『秀蓮』と名付けていただきました。

Q「書道」以外に趣味はありますか？

趣味は、全てのことが書道に繋がるように思えるほうで、例えば、木の枝ぶりとかラインとかを見ていても「こういう字を書こう」とか「本当の自然の綺麗さって何だろう」という風に考えてしまいます。本当に書道をしている以外でもすべてを書道の方に考えを向けて見てしまうので、趣味も書道です。

Q 秀蓮さんが一番気に入られている作品はなんですか？

どれも本気で書いた作品、どれも比べることができない一つ一つの作品なので、自分できめることはできません。作品の良し悪しを決めるのはそれを見た人であり、人それぞれの良いと思った作品が一番なのではないかと思います。



Q 書写と書道の違いは？

書写とは小学校の授業で習うような見本の文字を書き写すこと、書道とは自分の考えや気持ちなどを感覚やイメージで自由に書くことです。

Q どういった経緯で「書写」から「書道」へ移られたのですか？

それは高校の時、横田先生という人に出会ったからです。書の先生で全国でも創作書道にだけいていることを後から知りました。この先生は本当にいい先生で、私は 7 歳から 15 歳まで書写をしていたのに初めての授業の 45 分間で今までの書写に対する考えが一変しました。それだけ強烈な先生で、その先生は 3 年間一枚も手本を書きませんでした。手本を見たのは一度だけで講演会の大きな垂れ幕のみです。

先生の考え方は、先生の字があると生徒は先生の字を天だと思い、越さない。だから先生の見せる手本は、その前の年の先輩だったり他の学校の作品だったりで高校生は、同じ年齢で書いているのだから私にもできるという気持ちになり燃える。

Q 依頼された仕事に対してどのように取り掛かりますか、また、自分の個性はどのように反映されますか？

依頼者から依頼をもらった瞬間にこんな感じかと作品のイメージで感じるものがあります。そして依頼者の方とお会いすることによってその人の持っている「気をいただいて作品を作る時のイメージの参考にしています。なので作品は同じ文字を書くとしても依頼者の気によって文字には違いがあるので同じ作品はできないのです。



Q 個性というものはどういうものだと思いますか？

人は個性というものを求め自ら作ろうとしてしまいます。ですが個性というものは意図的に作り出して増やしていくものではありません。むしろ、後に残っていくようなものが個性となっていくのだと思います。

書道にしても何枚も書いてその作品に出るんじゃなくて、300枚書いたその字が1年後に書いたところにその300枚が生きるというか、お相撲さんがシコを踏んだりしているのは、その場所の為にやっているのではなく、5年後の土俵の為にシコを踏んでいるって聞いたことがあります。私の書道も、今やっていることが今の作品に出るかといったらそうではなくて、5年後 10 年後に出てくるものだと思います。

たぶん、皆さんが行っている設計のデザインもそのときすごく苦しんで考えて、もしだめだとしても多分それが 3 年後 5 年後に出てくるものだと思います。

Q 書道とデザインの関係性についてお聞かせ下さい。

一週間前に哲学の先生の講演会を初めて聞きに行ったとき、その哲学の先生が「言葉とか文字って、自分が思っていることを 100 パーセントは絶対に表現しきれない」っておっしゃっていたんです、その時すごいショックで、やっぱり「書って 100 パーセントではないんだ」と思ったんですけど、私はだから少し自分の字がデザイン的になっているのではないかと思ったんです。

「力」という字で例えると、私は「えっ、それ力強く書いているけど、わたしの思い全てじゃない」って思ってしまう。表現しきれないって。そうすると、力ってどんな力が一番強くみえるのかなとか、そういうのを考えて書くと人からはデザインってゆうふうに見られるのかもしれないなって思いました。

要は表面的な見栄えの良さとかいう話じゃなくて、見栄えはどうでもいいんです。見えてるものも大切だけでも、見えてないものこそ一番大切。建築も同じで見えてるものが全てじゃないかって言われたらそうだけど、そうじゃなくて、それを造った人のもっとも奥があると思うんです。そこにデザインがあるんじゃないですか。

Q 秀蓮さんにとって書道とはどういったものですか？

教えることや見てもらうことで、人に元気を与え、人に喜んでもらい、人を幸せにできるものです。



インタビューは、2013年7月9日滋賀県の叶匠寿庵寿長生の郷で行いました。

Interviewer	Kanazawa Toshiki
Memo	Iwasawa Dai
	Kanda Naoyuki
Camera	Arai Yuki
	Urasaki Yuji
Teacher	Fukamizu

舞台演出家
笠井友仁さん
インタビュー

Q 子供のころの夢はなんでしたか？

A 自分が企画するイベントや、自分が携わるイベントに多くの人に来て、そこで作品を見てもらっただけではなく、イベントに参加してもらい、一緒に話したり、写真を撮ったり、色んなことをして交流し、多くの人に出会うことができればいいな、という夢がありました。



Q どんな子供時代でしたか？

A 遊び方を考えることが好きでした。文化祭で言えば、全体のレイアウトを考えたり、「このテーマでしてみない？」など、提案する方でしたね。

Q なぜ近畿大学文芸学部芸術学科舞台芸術専攻に進学されたのですか？

A 近畿大学が総合大学だったこともあって、自分の可能性をいろんな方面で伸ばせるかもしれないと思い、できるだけ幅の広い大学に行こうと思っていました。その中で、自分のイメージに一番近い学科が演劇でした。それまでに演劇をしたことはなかったのですが、「まちがいない、ここだ。」と思って、迷わずにそこだけを受験しました。

Q 最近ではどういった活動をしているのですか？

A 海外の現代戯曲を日本で紹介しています。僕たちの劇団では今年、ドイツの劇作家が 2001 年に書いた『アラビアの夜』を上演しました。

Q 笠井さんのこれまで生きてきたドラマを生かして演出しようと思ったことはありますか？

A 普段からしている作業がそうですね。自分の生きてきた 34 年間で出会った人たちの経験とか、自分の経験とかを自分の作品に投影していると思います。

Q なぜ演出をしながら「まちづくり」をしようと思ったのですか？

A 今、TPP という問題がありますよね。あれはヒトとか、モノとか、カネが自由に交換できるような世界をつくろうとしていますけど。僕はヒト、モノ、カネだけじゃなくて、「コト」も重要だと思うんですね。僕が思う「まち」は、まずヒトがいて、そのヒトたちが「コト」を起こそうとしている、または起こしている場所のことを言うんです。「コト」のことをアクションと呼んでも良いかも知れません。でも、そのアクションはヒトが集まっただけでは、なかなか起きにくい現状があると思います。演劇を見に来るお客さんは何を求めているかという多くの人が普段の生活とは別の時間を過ごしたいと思って来るんですね。じゃあ、その別の時間が僕にとっての「コト」だと思うんですよ。その「コト」にどうやって多くの人を参加してもらおうか、工夫しないとイケない。そうしないと非常に生きづらい生活になる。多くの人に仕事場と家の往復で終わってしまう毎日から脱出してもらいたい。そんな新たな場所を提供していけるかが、僕らの課題なんじゃないかなと思っています。そういう意味で演劇をやっている僕が目線から見て、まちづくりに参加できる場所を探して、自分なりにまちづくりに参加しているつもりです。



Q 笠井さんにとってのまちづくりは建築的な方面ではなくて、たとえば社会人の人が疲れた空間からリラックスできるような理想の空間を作ることをまちづくりとしてやっているのですか？

A 演劇の場合、私の役目は台本を読み、内容を理解をし、俳優に伝え、舞台上にデザインすることです。そんな自分がどのようにまちを見ているかというと、すでにある建物や生活している人から、感じるというか、まず「まち」を読むことから始めます。どういう文脈の「まち」なんだろう？ とか、中崎町にはどういう特徴があるだろうか？ とか。それを読んで、そこから感じたことをデザインして行く。具現化して行く。それが僕の役目だと思います。

Q 建築的なまちづくりと演出的なまちづくりとの共通点はありますか？

A 共通点がある部分とない部分があるかなと思います。例えば、マチをつくろうという思いに関しては共通していると思うんですが、その場合の方法が違いますよね。僕たちの場合、建築家のように建物をつくることはできない。ヒトとか、コトがとても重要になってくる。この辺が大きく違うかなと思います。

Q 自分の理想のまちづくりとはなんですか？

A 今、自分なりに考えているのはアートクラウドというものです。アートクラウドというのはまちづくりの一環として、まちに住んでいる方とアーティストを出会わせる場に作ろうと思っています。アーティストって音楽をやっている人もいれば、演劇をやっている人もいるし、クラフトデザインのようにモノづくりをしている人もいます。そういう人たちが、まちに出ていく場所を作ったり、まちに住んでいる人たちと出会わせたりする予定です。ですから、自分の持っているイメージは大勢いるアーティストと、もっと大勢いるまちの人とを、どのように出会わせるか、これが今の自分の目標になっています。

Q まちづくりのきっかけはいつごろからあったんですか？

A 僕は自信を持って演劇作品を作っていますが、ただ社会に出てみると演劇だけで大勢の人をまちづくりに参加させることは不可能だと思ったんです。みんなが楽しんでいるのは演劇だけではないんですよ。当たり前かもしれないですけど、そういうものを複合的に見ていかなくてはいけない。あともう1つは、演劇がなぜ面白いかということ、あらゆるアーティストが参加できる芸術ってというのは演劇の他にいくつかあるんですが、その中の1つが演劇なんですね。僕は、演劇は大勢の人が参加できる一つのメディアだと思うんですね。演劇というメディアの発想をそのまま使って、大勢のアーティストに対して緩い輪を作ってあげる。それが僕の思っているクラウドなんです。クラウドってというのは形がないですよ。雲のように、様々なアーティストと一緒に演劇的なアクションを起こしていくというのを今心がけています。

Q まちづくりをするにあたってたくさんの方が関わってくると思うんですが、そう人たちとはどういう繋がりなんですか？

A 基本的にアートクラウドの活動では「face to face」の関係を非常に重要視しています。それはなぜかと言いますと、演劇にしても、まちづくりにしても、不特定多数の人が参加するものがあるのもいいんですが、それは本当にまちづくりに繋がっていくかということ、僕は疑問に感じます。まちというのは大きくなりすぎるといけないと思うんですね。「限界集落」という言葉がありますが、むしろ限界集落のように限界点に達したまちってものをいくつも作っていく。そういう小さなまちをいくつも作るということを今イメージしています。

Q 演劇の対象はだれですか？

A 僕のやっている現代演劇というジャンルで基本的に若い人の見る演劇なので20代の学生さんから40~50代の方が多いですね。あと圧倒的に女性が多いですね。

Q 舞台の魅力とはなんですか？

A 演劇の魅力の1つは、物語性にあると思います。演劇にもたくさん種類があって、歌舞伎も演劇だし、僕のやってる現代演劇もそうだし、落語や漫才も演劇だと僕は思います。演劇というのはお客さんのいる前で役者が何らかの物語を伝えることだと僕は思っています。見ている人が知らないことを体験することができるのが演劇の魅力だと思います。似たようなものに、映画やテレビドラマ、アニメがあります。では、これらと演劇は何が違うか。演劇っていうのには目の前で役者が演じるっていうのが一番の特徴なんです。つまり演劇は映画・TV の様に画面で見える一面だけでなく 360 度いろんな方向から演じている人の表現や微弱な表情の変化を肌で感じることができるのです。これも舞台の大きな魅力のひとつだと私は思います。



Q 笠井さんにとって表現とはなんですか？

A アートクラウドの説明会のキャッチフレーズとして「私がアートになる場所」というのを考えたんですよ。これはどういうことかといいますと、アートクラウドに誰でも来てもらったら、その人のプライベートな面、プライベートな面というのは家の中のことでなく、その人が過去にどういう経験をしてきたかっていうのを聞いて、その人を中心にプログラムを作ったりできますよということを込めたつもりなんです。アートクラウドには、すごい漫画が大好きでな人がいて、一般の人と話すときは相手がわかるように『スラムダンク』の話をします。本当はその人、もっとマニアックな話をしたいんです。そこで「いろり・まんがの会」というイベントをアートクラウドでやっています。それはほんとにコアな漫画好きが集まってトークをする。好きなことを素直にプログラムにしていって、それこそ表現にしていって、それを実現できる場所を作っていく。それを開かれた場所にする事で、人が

入ってくるじゃないですか。自分の好きな漫画についてただ話をしているだけなんだけれども、それを客観的に見る人がいると、それが表現になると思うんですよね。本人は漫画を表現しているつもりはないけれど、漫画を表現している。つまり、表現は誰もができる。それこそが大切だと僕は思います。誰でもできる表現を推し進めていくことで、まちづくりに誰でも参加できるというものにしていく。そういうことが今、目指すべきことなんじゃないかなと思います。同時にそれをリードする面があるプロフェッショナルな表現っていうのも必要だと思います。

2013年7月14日 中崎町イロリムラにてインタビュー

「5班」

インタビュアー: 北村兼暉

撮影: 植谷 峻真

植松 直哉

記録 今井 直人

河本 祐太

ホームページ参照 <http://www.hmp-theater.com/>

プロフィール

笠井 友仁 Kasai Tomonori

演出家／プロデューサー

1979 年生まれ。宮城県仙台市出身

エイチエムピー・シアターカンパニーアートディレクター

一般社団法人日本演出者協会会員

NPO 法人大阪現代舞台芸術協会 (DIVE) 事務局長

「まちを活性化させるプロジェクト」[アートクラウド](#)代表

