10 霜田亮祐

インタビュアー　岡村　奥野　尾藤

見立てるということ

奥野：よろしくお願いします。

まずお聞きしたいのが、「審査会でランドスケープアーキテクトは見立てるということが重要である」と言う話をされていて、それについてもう少し具体的に教えていただきたいです。

霜田：建築とランドスケープの違いっていうのは授業の中でも少し紹介したと思いますが、建築は、ある空間に対して明確な機能が要求される性格があります。ランドスケープの場合はそれとはちょっと違って、ある空間があっても様々な見え方をするという可能性があるということです。例えば、大きな石が目の前に置いてあるという時に、それを景石として見る場合もあれば、何か人が座る場所として見る場合もあります。そのような、一つの空間・物体に対する多面的な見え方があるのではないかという意味で使いました。京都の龍安寺の石庭において、その庭に砂利が敷いてあって複数の石が置かれている状況をイメージしてください。あれをただ単に石と砂利っていう風に見ちゃうとそれまでなのだけど、そこに何か別の世界が投影されているという風に見ることが、「見立てる」ということですね。建築で言えば複数の建築物があって、それとの関係性を何か違うものにみるということができるとか。あるいは単体の建築物であっても空間があって、そこを目的外目的で使うというものもあると思います。青木淳さんの『原っぱと遊園地』※でも触れられていますが、遊園地的な建築というのは空間があってその使い方には明確な目的があるのだけれど、原っぱ的な建築というのは何か空間があるんだけどそれが別のものに使われていたりとか別のものに見えたりとか、そういう可能性はあるんじゃないかと思うんですよね。だから、それらはあらかじめ計画してできるものではないのかもしれないけども、卒業制作っていうのはある程度求められる機能や社会的要求に対応する何かつくるっていうよりかは、むしろ時間的にも空間的にも、一般的な見方より遠くのものを見据えた上での提案だと思うので、そういう意味で私は何か違うものに見立てることによって地域のランドスケープになっている、そんな見方ができる作品を評価していたと思います。

奥野：見立てるって言うものは比喩みたいなものなんでしょうか。

霜田：比喩とも言えるかもしれない。実空間に対する多面的な見方・人間のイメージと定義できる。だからそれもある意味専門的な技術なんですよ。あるいは引いた視点、立ち位置と言うか。その場所をどういう風に見るかとかというどういう距離感で眺めるかと言う、そういう幅広い視野でもってみた時に何か別のものに見えてくるという感じでしょうか。**星空みたいなものです。空に無数の星があってその中に星座をイメージするじゃないですか。それも見立てと言うことなのですよ。**それは国や地域によっても違うと思うし、だけど星座ってある程度ユニバーサルな見立ての仕方かもしれません。蟹座って言われてもぱっと見、蟹の姿ではないんだけどそこに蟹を見立てるっていうのがすごいなと思う。ある意味それは経験則的に人間が培ってきたものなのかもしれない。

横国の卒業設計

霜田：後は横国の学生の特徴として、特に都市のプロジェクトを見て感じるのは、ある地域や街区の中の建築の密度が高すぎてほとんど余白がないものが多いことです。

奥野：余白というのは。

霜田：**建築を建てすぎているということ。**尾藤さんの提案（P60-65）もそんな印象を受けた気がする。久原くん（P98-105）のも似たような施設が多い。という印象を持ちましたね。鷹野くんは尋常ではないデカすぎる駅が提案されていました（P144-149）。なんか細かく分散してもいいのではないかなと思うんですよね。伊波くんの提案（P38-45）は面白かったよね。バス停の家。マイバス停みたいなやつをつくっちゃうっていう。

奥野：僕らの中ではバス停とかの案をランドスケープ的な視点から見る議論はなくて、霜田さんの言葉ではっとして、これもランドスケープなんだと思って面白いなと思いました。

今年の感じだと風景みたいなことを結構言っている人が多いという話が。

霜田：作品タイトルからそういうのを感じる提案が多かったなと。

尾藤：作品を見て風景をちゃんと考えられているわけではないということですか。

霜田：タイトルはそういうのが多くて実際聞くとそうでもないなというのが結構ありました。

林くんの提案（P4-9）は尾道だから当然坂道があるわけで、あまりに建築の中で完結しすぎちゃった。高低差をどう移動するかそこが一番楽しいところなのに、というのは感じました。

瀬川さんのロードサイドの提案（P10-17）は結構評価高いね。最初私はなんとなくピンと来てなかったんだけど今思い出せば面白かったか。珍しいよね、ああいうのが評価されるのかと思って。避難経路だよね。郊外の大型店舗の、建築的にはどうでもいいようなプレハブみたいな建築に階段を取り付けて脱出する非常階段ではなく、地域の「高台避難経路」としての道をとりつけることで劇的にロードサイド型店舗の見方が変わってくるっていうことだよね。どういう道に行くんだろうか、この人。

岡村：進路はYGSAです。YGSAでも価値の逆転をやりたいって言ってました。

霜田：都市デザインとかもいいかもしれないね。あと印象に残っているのは…藤井さんの提案（P118-125）は高く評価したんだけど、私ぐらいしかいなかった。寒冷地の風景において、地面に降る雪と建築の屋根に降る雪って違うものなんだよ、意味が。雪は物質としての意味は同じなのだけど、どのような場所に積雪しているかで人間の視点からは違うものに見えてくる。そのような違いを理解しているのではないかなと。確かに施設自体は長大な屋根が展開しているからあれは本当にそうなのかって感じはするのだけど、それが既存の工事がストップしてしまった土木的に作られた土手に建築を差し込んで、そこに雪が降ることによって一つの風景が完成するっていうことは、土木・建築スケールを横断する提案ということで印象的でした。

あと卒業設計って言うとどうしてもひとりで完結するじゃないですか。他分野の人と共同で進めるような制作があってもよいかもしれないね。それぞれでアウトプットは異なっても構わないので。

岡村：早稲田みたいに三人一ペアとかになるとか。構造と設計と計画で一ペアかな。

霜田：そういうのだったら専門性が少し微妙に違って協働するのはありかもしれない。

岡村：金子さん（P92-97）はもう一人であれは作っていました。一三〇人にアンケートして生物多様性から建築はつくれるのかっていうような案でした。

霜田：覚えています。アプローチは確かに面白いよね。他の人にはない設計のアプローチだと思います。国際学生寮っていう設定も今的だし、多種多様な人たちが集まる人の居場所みたいなものをどう設計できるかっていうことは、どうプログラミングするかと同義なんだよね。

岡村：横国で建築計画の先生は毎年おっしゃっていますが、横国の卒制はプログラムに対する興味があまりないと言うか。

霜田：都市空間を扱ってる人が多いのに関わらず、あまり活用する人が少ないですね。人の動きとか風の動きとかでもいいし、そういうのをシミュレーションして、新たな解釈で建築を設計しましたっていうのもありだと思いますよ。

時間軸を考える

岡村：今年の代は見立てるという手法がすごく多くて、横国全体でもそのような手法が多いと思うのですが、他の大学も見ていらっしゃる上で、横国の卒業設計で見立てる以外の手法で物足りなかったりとか可能性があるんじゃないかと思った手法はありますか。

霜田：時間軸をどう捉えるかはもう少し検討の余地があったかもしれません。先日、乾さんも一緒に奈良女子大の卒業制作のオープンジュリーに参加しましたが、時間軸を強く意識した作品が多いんですよね。時間軸って言ってもなかなか漠然としていてそれをどう考えるかって

いうのは難しいところではあるのだけど、奈良女子大学は生活環境学部住環境学科の学生で、主に人が生活する住宅や、集落単位での提案があり、基本的にそれぞれの提案が人の営みや生活と絡んで行くものが多いです。今の世代の人たちのための空間をつくるというよりかは、何世代にもわたってその場所が使い続けていくということが強く意識された作品がいくつかあって、その時代時代において今の時代に計画したものが次の世代にとってまた別の意味を持って見られていくというようなストーリーを考えている作品があり、そういう作品は高く評価しました。印象に残ったのはTwitterでも紹介しているのだけど、津波の防災施設かな。数十年以内に津波がくるような地域なのだけど、防災のために高く長大な堤防を建てるっていうことはしないで、集落の中にパーソナルな避難タワーをつくってそれが日常的には小屋として使われているという提案で、それが数世代にわたって使われ続けることによって地域固有のランドスケープとして地域に展開していくストーリーだった。このような分散型の提案は良かったですね。横国の提案はどんとでっかい建築物が多いじゃないですか。それはそれでひとつのスタイルだと思うのだけど。

領域をはみだす

奥野：西沢さんなどがおっしゃっているような建築の持つ物質生と言いますか、空間が持っている力を前に出していく方向性が一つあると思っていて、一方で、ランドスケープは授業でも地域性を大事にしているように感じるのですが、そのようなことに関してはどう思われますか。

霜田：西沢さんが言っている「建築はマテリアリズム」というのは共感できます。ただし、これがランドスケープと対立する概念かというとそうでもない。**ひとつの空間は建築・ランドスケープに関わるものなので、そこには日常性であったり、社会性みたいなものは建築であってもランドスケープであっても共有されるべきものだと思います。これらが積層し地域性を伴う都市が形成されていくのではないでしょうか。**

岡村：それは共有している部分はあるけれども身体化していく経過みたいなものは違うと思っていて、ランドスケープにおける身体化と建築における身体化、二つの違いをどういう風に感じていますか。

霜田：身体化っていうのは身体スケールの空間ってことでしょ。もちろんランドスケープの設計なんかにもそういうスケールは当然あるのだけど、要は建築的スケールってなんだってことかな。建築って人が使う場所がほとんどだから人のスケールに合わせてつくるべくものだとは思うのだけど、ランドスケープの場合はもう少し横断的だよね。だから建築的スケールのことも考えるし、あるいはもっと大きい土木施設のスケールも考える。さらに地域のスケール、広域のスケールも横断的に扱う特徴はあるんじゃないかと思います。

岡村：最近の建築家がいろんな領域にはみ出した仕事をしていて段々建築家の仕事がランドスケープに寄ってきているのかなという風に感じるんですけど、※2実際に乾さんと仕事をしていて、ランドスケープアーキテクト単体でやっている仕事と、乾さんたち建築家と町をつくるという時に何が違うというふうに感じますか。

霜田：建築家とランドスケープアーキテクトは対立せず、むしろその空間が目指す方向性を共有するべきなのでしょう。実際、建設プロジェクトにおいて予算的には建築の方が多いわけですよ。ただ、ランドスケープの方はイニシャルでは安くつくってそれを育んでいくということもできる。そのため、見ている方向性を同じにしないと対立してしまう。それだと無駄なお金が使われることになってしまう。だから業種に分けると建設費の大小はあるんだけど、見ている方向を同じにすることにより、一体の空間としてつくり、育むことができるから、それは大事なことなんじゃないかと思いますね。

奥野：今年の卒制で乾さんにインタビューした中で「枠組みを超える」ということが話題になりました。だから建築の卒業設計だけどランドスケープにも手を出すとか、まちづくりにも手を出すみたいなことがあっても良いと思ったんですが、どう思われますか。

霜田：出した方がいいと思う。例えば乾さんとやった釜石市唐丹小中学校のプロジェクトでは、学校で行われる教育っていうのは教室の中だけじゃなくて、毎日日常的に行く通学路とそこから見える風景なんかも大事であるという考えを共有して進めた。だからそういうのを一体的に考えないといけない、当然だと思いますが、通常のプロジェクトだと、建築家が建築単体をぼんと建てて終わることも多い。だから考えるのは中で何を行えるのかプログラムなのだけど、それだけではないよね。だからそこに至るプロセスも含めて考えなきゃいけない。ただやれることは限られているので。我々は通学路の周辺の植生を回復させていくことにチャレンジしています。津波で浸水したり、大造成されて傷ついてしまった大地と植生をいかに再生させることができるのか。毎日子供達はそこを通うわけだからその人たちの原風景になり得るわけですよ。大事な仕事だと思います。建築なりランドスケープが今後社会性を獲得するために必要な姿勢なのではないでしょうか。

建築とランドスケープが一体になること

奥野：建築とランドスケープの話で、建築は図面があったり模型があったりいろんな表現方法で僕らは4年間やってきたんですけど、ランドスケープを表現する、相手に伝えるときにどういう手段が使われているのかをあまり僕らは知らないのですが。

霜田：建築設計と同様に図面や模型で空間を表現しますよ。

奥野：何が重要か、みたいなものは本当にプロジェクトに寄りますか。また、そういう中で建築と一緒にやるからこそ出来る事は何かありますか。

霜田：まあ色々あるけどね。ほとんどの仕事が建築と一緒にやる仕事が多いわけですよね。単独の仕事っていうのは…墓地や公園とかかな。

それ以外はもうほとんど建築と一緒にやる仕事がほとんど。

岡村：建築があるから完結してくるという感じなんですか。

霜田：そうだね。だから建築があると敷地の中でも中心的な場所ができるわけですよ。一概には言えませんが土地利用のあり方としてもこれは大事なんじゃないですか。

弔いのかたち

岡村：建築とコラボしなくてもどっちでもいいんですけども、今あるプロジェクトとか関係なく率直にこういうことに取り組んでみたいとか、こういうプロジェクトやりたいなということがあれば聞いてみたいです。

霜田：やってみたいというか、すでにやっているのですがお墓のプロジェクトに興味を持ち取り組んでいます。建築はある意味生きている人たちのための場所じゃないですか。ランドスケープって別にそれだけじゃなくて、死んだ人のための場所も作ることができるし、或いはその人を弔うための場所を作ることができる。このようなプロジェクトにはライフワーク的に関わっていきたいです。

私のランドスケープの設計に取り組む中で考えていることは、近代化の過程で短縮化された様々な事象について、それに関わるプロセスを時間軸の中で引き延ばし空間の中に展開してみたらどうなるだろうかということ。それを長い時間かけて変化する植生、植生遷移に関わる時間軸と重ねるっていうことをやりたい。概念的で分かりにくいかもしれないですけど。今私が取り組んでいる樹林墓苑プロジェクトはまさしくそういうこと。森の変化と人が人を弔うという、両方時間がかかることではあるのですけど、それを墓地として使っている間は変化の暫定的な利用方法と考えています。

岡村：では既に結構ライフワークは順調に進んでいるということですか。

霜田：ここまで来るのに20年はかかってるよ。ずっと思っていると自ずとそうなる。大学時代を含めて私は二〇年単位で物事を考えているから。みなさん大学入って二〇歳そこそこでしょ。で、**四〇歳ぐらいまでこの仕事続けていれば必ずと言っていいほど今皆さんが思っていることが実現できる。やりたい事っていうのはとにかく継続しないとだめ。**私が働き始めた頃なんて設計事務所は長時間労働はあたりまえ。そんな中でも続けてきてやって、自分の設計事務所を作って、初めて元々やりたかった事っていうのが出来るようになってきた。誰かのもとでやっているとそうはなりにくいけど、自分で独立してやれれば今考えていることは実現できると思います。

岡村：頑張らないと…

霜田：絶対なるから、続けていれば。

岡村：学生の時から弔うことを考えていたと言う話ですが、そういうことを考えるきっかけになったことはありますか。

霜田：それは先ほど言ったことと重なりますが、近代化の中で大事な事が簡略化されちゃってるっていうのが問題意識にあって。まあ、身近な人が亡くなったとかそういうわけじゃないんだけど。要は葬式とかになると昔は葬列を組んで野辺送りって言って、集落があって村はずれの野辺まで人が葬列を組んで埋葬することが葬送行為でした。それが近代に入るとそういうものが霊柩車とかに置き換わって火葬してっていうプロセスが半日ぐらいで終わっちゃう。あとはお墓に入れられておわり。学生の頃に見た映

画にインスパイアされたのを思い出します。是枝裕和監督の『幻の光』[※3]一九九五年の映画。江角マキコ主演の能登における物語。能登には人が亡くなった時に葬列を組む野辺送の文化がその時はまだ残っていて、その様子が映画のワンシーンであって、すごく綺麗だなぁと思って。何かこういう世界を現代都市において展開できないだろうかということをモチベーションに葬送風景を現代の都市空間の中に提案した卒業制作をやりました。東京湾岸の埋立地や工業地帯を含む八箇所を対象地にしました。所々に人が葬列を組んで岸壁で待っている火葬をする船、火葬船っていうのを提案して、火葬船に乗せて、火葬している間ずっと東京湾の風景を眺めながら亡くなった人の記憶であったり思い出みたいなものを振り返る。そういうゆっくりと大らかな時空間のランドスケープデザインです。

※3『幻の光』
引用：https://movies.yahoo.co.jp/movie/152724/

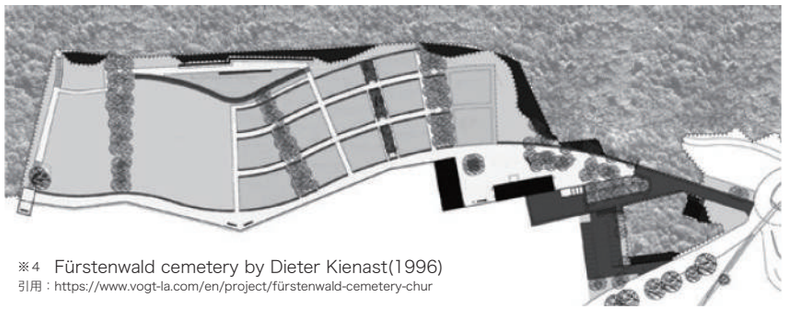
Dieter Kienast

奥野：学生時代に影響を受けていたランドスケープアーキテクトはいらっしゃいますか。ランドスケープじゃなくても良いのですが。

霜田：影響を受けたランドスケープアーキテクトは何人もいるのですが、特にこの人には大きな影響をうけました。Dieter Kienast。スイスのランドスケープアーキテクト。ヘルツォーク・ド・ムーロンなどの著名な建築家と協働し多くのプロジェクトをやられています。この人の「自然」というものとの向き合い方に共感しました。建築や都市という人工物との対比で自然というのを捉えると結局それっていわゆる予定調和の牧歌的な風景というのが自然を象徴するんですよ。で、このKienastが言っているのはそうじゃない。建築や都市と同等にあるいは緊張関係をもつ自然について着目している。**つまり人工物であってもそれは自然でもあると。コンクリートであってもそれを自然に見立てることができると。**それは人工物であっても水を吸収するしそこからコケが生えてくるし金属であってもそれが腐食して錆びて行くというプロセスも自然であるということを言っています。「灰色の自然」という言い方もしており、ランドスケープ・アーバニズムという一九九〇年代以降のランドスケープアーキテクチュアのムーブメントにも通じる考え方なんですね。

　また、墓地のプロジェクトもいくつかあって、その中でも「Fürstenwald cemetery」[※4]という墓苑は最も印象深い作品の一つです。建築がこの墓地と牧場の隙間に入っている。これが斎場になっていて、ここで葬式を開いてここのお墓に入っていく。一方でここの隣に牛がいる。すごく日常的な牧歌的風景と墓地の間に建築が介在している。建築は斎場であり擁壁でもあり周囲の山並みを見渡せる展望地にもなっている。これらの関係がすごく面白いと思っていて。このプロジェクトを見た時にこの人に好きだなと思ったんですね。周りのこの山の風景っていうのが、山の稜線がボンと見えてきて美しいでしょ。日本にほとんどない、こういう場所は。

　私が墓地の設計においてコンセプトにしているのは「風景墓苑」というもので墓地のそれぞれの埋葬区画っていうのはパーソナルな弔いの場所でもあるんだけども、そこから眺める地域の風景というのも祈りの対象になるというものです。「山岳風景葬」[※5]というプロジェクトを長野県内の寺院境内地でやりましたが、ここでは森を切り開いてもともとこのヒノキの植林地だったところを間伐・伐採していって、開かれた場所を墓地にしてそこから本来的に見えるであろう山脈の風景みたいなものを墓地の空間の中に取り込んで行くというものでKienastのこの作品にも近いものがあります。


※4　Fürstenwald cemetery by Dieter Kienast(1996)
引用：https://www.vogt-la.com/en/project/fürstenwald-cemetery-chur

岡村：ルーツを感じました。

霜田：近いでしょ。ただこのプロジェクトの場合はあくまで墓地はこのままあって、我々が今取り組んでいる墓苑は従前植林地だったんだけど、その前は広葉樹林だったんです。本来の植生がここにあって。植林地になった後もその林縁部にはもともとこの地域に生えていた草木があって、これを活かしてこの墓地の中にもどんどん植栽していって長い時間をかけて本来的な森に返していくということを考えています。将来的には本来の森の姿に遷移することを念頭にこの墓苑はあくまで今の時代の暫定的な土地利用と見なしています。

岡村：森を削っているのに最終的には森の時間を積み重ねているのでしょうか。

※5　「山岳風景葬」

霜田：そうです。そういう意味で樹林墓苑や風景墓苑って呼んでいるのですよ。よくある樹木葬墓苑っていうのは花が植えてあってとか木が一本ぽつんと植えてあってとかそれだけなのだけど、我々としてはもう少し本質的な部分で働きかけることを目標としてプロジェクトに取り組んでいます。

岡村：本当にこのお墓に入ると自然に還れる感じがしますね。

霜田：還りますよ。だって今みたいに石の墓地をたくさんつくってしまうとおそらく何百年もそこにあり続けるわけですよ。でも、例えば、江戸時代の大きな家の人とか有名な人とかはあるけど市井の人たちのお墓っていうのはほとんど残らずに土に還って何もなかったことになっている。現代の墓地の作り方を継続していくとそうなりにくいよね。だからそこはかなり問題だと思っていています。かといってまた土葬に返しましょうっていうのは難しい話なので、違うやり方を考えなければいけない。その一つの方法として樹林墓苑をやっている。このスタイルでは寺院だと三十三回忌にあわせ遺骨は土に帰ったとみなして次に新しい人が入れる。ドイツなんかは樹林墓苑が多く行われていて、そこでは長いところでも一〇〇年程度墓地として所有できる。ただお墓であるのには一〇〇年という時間と場所にお金を払わなければいけない。いずれにしても墓地として供養の仕方が時限的だよね。日本は永代供養しますとかで石のお墓が恒久的存在になっている。

尾藤：樹林墓苑は田園風景がある郊外や田舎では実現できると思うのですが、都市の中ではどういう風に墓地は展開すると思いますか。

霜田：都市の中ね。墓地のための土地がまず狭いですし不足しているという問題がありますね。都市の中はむしろ建築的に解いていった方がいいのではないかと私は思っている。卒制の中でもいくつか提案あったけど、尾藤さんがやっていたようなテーマもそうだし久原くんも中小寺院のあり方とか。世界的に見てもこれだけ都市の中にお墓があるのは大阪もそうだし東京もそうだけど日本の大都市の特徴なんだよね。それを逆手にとりうまく変えていくことができれば可能性はあるかなと思うんですけど。

尾藤：都市の中に墓地が小さく残っているのはよくないというふうにお考えですか。

霜田：いや全然。

尾藤：その墓地を残しつつ建築で魅力的な場所をつくれるのでは、ということですか。

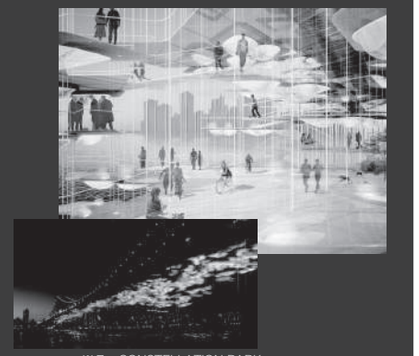
霜田：あと谷中霊園など歴史的な都市墓地とか行くと、墓地の中に大きな木が植わっていたりするんだよね。だからさっきの見立ての話じゃないけど、墓地として見ちゃうとまあそれまでなんだけど、都市の中の緑地として見るとそれはそれで新たな意義みたいなものが見えてくるのではないか。下手に都市の中に樹林をつくりましょうみたいなことはやらないほうがいいと思う。今あるその土地の範囲の中であるものを生かすというやり方の方がいいと思う。また、近年では室内墓苑が増えており、結構かっこいい建築もある。室内墓苑って窓を作る必要がないんだよね。近代建築とは異なる独特な建築様式になるし、これから新しい「墓苑建築」もうまれるのではないでしょうか。

Death LAB

霜田：あとはかなり未来的なのですが、DeathLab、死の研究所っていうのがアメリカのコロンビア大学の建築・都市保存大学院にあります。そこは様々な都市の中における墓地のあり方の研究所です。この研究所が問題意識として持っているのは、東京とも共有できるのだけど、あらゆる都市には墓地があるわけですよ。逆に墓地がない都市はない。新しい新興都市であっても必ず墓地はつくらなくてはいけない。近代都市計画の中でも墓地の扱いがおざなりになっていた側面があるということ。そして、墓地を個人が所有し続けず増え続ける死者に対応する本質的な弔いの場所を創出すること、「死を民主化する」ってことを謳っています。

　例えば、まだ提案レベルではあるけど、遺体の処理方法から再検討していたりする。現代はイスラム教徒を除き、ほとんど火葬ですが、火

※6　WPA 2.0
引用：http://deathlab.org/wpa-2-0/



※7　CONSTELLATION PARK
引用：http://deathlab.org/wpa-2-0/

葬っていうのはCO2の排出量が多く環境負荷も大きいし火葬施設不足も深刻な問題となっている実情もある。オルタナティブとして、遺体を冷凍しフリーズドライにして、粉体処理、粉々にして物質化しちゃうという方法も提案している。それを都市空間の中に何らかの方法で分散させたりすれば、墓地としての土地も不要になるというもの。

岡村：都市にばらまくって…

霜田：ばらまくわけではないよ。※6ある場所に新しい形の、石の墓地じゃない別の形態を持った墓地をつくる。※7前にあった提案だと、マンハッタンにかかる橋があって、その橋の中に遺体をいれた繭玉みたいなものをぶら下げる。そうするとそれは時間をかけて化学的に分解していく。その時に、人の体って分解されている時に化学反応で繭玉が光っているように見えるという提案があります。

岡村：正気の沙汰じゃない…

霜田：その人を弔う時にどう弔うかって言うと、その繭玉から注ぐ光が橋の床面にスポットライトのようにぼんやりと明るくなるのですが、その場所が弔いの空間になる。でも日常的にはそこを人が通行している。光だけが故人の記憶の象徴として都市空間に立ち現れるという美しい提案なんです。

岡村：弔意がその空間に現れてくるっていうのは面白いですね。

霜田：去年21世紀美術館で展覧会やっていました。

岡村：こういうのを知る機会がないです。

霜田：留学などするのが良いかもしれませんね。

奥野：都市の中から死がなくなっちゃいけないというメッセージがあるように思います。

霜田：ワールドトレードセンターは倒壊した時に約三千人が亡くなってしまった。で、その跡地をどうするかって問題で十年近く検討が続いていました。でもやはり問題のルーツにあるのは都市空間の中に死者をどう弔うかっていうのが、様々な文化であったり宗教なんかが絡んでそれと深く関わるということだったんだよね。一方で大都市っていうのは毎日誰かが亡くなっている。ニューヨークや東京でも一週間でおおよそ二千人くらい亡くなっている。その人たちの墓ってどこにあると思う？毎週二千人くらいの人達が亡くなっていてそれが見えないものになって、どこかわからないところに行っている。或いは大都市郊外の土地に造成してかつてのニュータウン開発のように墓地をつくり続けていく。ニューデッドタウンともいえる状況もあります。そのような問題を背景に、都市の中に室内墓苑をつくったりだとか、或いは合葬墓っていうことで集合的に埋葬するというやり方も主流になりつつある。

尾藤：卒業設計でも人が住まなくなった団地の部屋を墓地にする案を見たことがあります。発想はあるけど本当にそれでいいのかっていう検証は必要ですね。

霜田：先ほどの『原っぱと遊園地』の話しじゃないけど、そういうふうに別の用途に使うっていうのはありかもしれない。小学校とかすごく合理的に機能的につくられた空間が、むしろ美術館とかアートギャラリー的に使うとそれはそれですごくいいっていうのと同じように、墓地っていうのも予めつくられた場所じゃなくて、既にあるものを使って、それこそ墓地に見立てるっていうことも可能だと思いますね。

岡村：墓地だけじゃなくても多様な分野に転用できそうな可能性を感じて楽しくなりました。

アメリカへの留学

奥野：留学して海外に出られた経緯について教えてください。

霜田：世の中的には超就職氷河期だった。だから就職しようとしても全然できなくてそこら中にフリーターがいっぱいいて。そういう時代背景もあったのだけど、もともと私は留学したいなと思っていたので、まあ大学院期間はある意味留学のための準備期間だと考えていました。今みたいにYGSAのようなプロフェッショナルスクールのある大学はなかった。また、大学の恩師、宮城俊作先生の影響は大きいです。現在は東大の都市工学専攻・教授で、ランドスケープ設計事務所PLACEMEDIAのパートナーもされています。宮城先生に憧れてアメリカ・ハーバード大学GSDに留学しようと決心しました。

岡村：留学して一番日本と違ったこと、勉強になったことは。

霜田：タイミング的にすごいことが起こりました。留学先の大学の入学のセレモニーをやっている時に9.11同時多発テロがあり、あれからガラッと雰囲気が変わったことを覚えています。なんとなくアメリカっていうのはデザインに対して楽観的に取り組んで、作家性を重視していた時代だったのですが、私が行った頃は9.11の跡地やブラウンフィールドという都市空間の中に汚染された土地をどう再生していくのかが課題になっていました。ランドスケープアーキテクチュアではこれらの課題に対して長期的ビジョンで土地を浄化しつつその場所を人の居場所としていくという所謂エコロジカルデザインが注目されました。そこから学んだことは多かったですね。

奥野：その時期は日本でランドスケープって専門学科としていっぱいあるわけじゃなかったと思うんですけど。

霜田：そうですね。建築学科に比べると少ないです。日本の場合は農学系の学部に造園を学ぶ学科があって、それがほとんどです。アメリカの場合は特に専門職大学院（デザインスクール）の中で建築・ランドスケープ・アーバンデザインの領域融合的なカリキュラムがあり、全然違うなと思います。今でもそんなに状況変わってないけどね。YGSAも基本は建築だけだよね。デザインって言っても建築だけじゃなくてランドスケープも含まれるしアーバンデザインも含まれる。だから共通のスタジオをとって多様なバックグラウンドの学生が入ってやるスタジオがあってそれはすごく面白かった。

『建築家なしの建築』

奥野：最後に建築設計をしている人たちに対してこういうこと考えて欲しいなとか、ランドスケープ側から学生に対してもう少しランドスケープ考えた方がいいんじゃないかみたいなそういうご意見をいただけたらと思います。

霜田：まず考えてみた方がいいのは、**ランドスケープっていう立場から建築を考えてみるっていう事をしたほうがいいと思いますね。**そこから見えてくるものがあると思うので。建築の中からっていうよりかは外から眺めてみる、自分のやっていることを外から見てみることが大事かな、まずはね。後は広いスケールの中での建築が建つ場所の意味合いみたいなものをちゃんと把握して、どんどん近づいて行った時にその建築のプロジェクトが地域の中でどういう風に見えてくるのか、どういう土地の広がりの一部になっているのかっていうことを考えて欲しいなと思います。

私『建築家なしの建築』っていう本が好きで、昨年レクチャーシリーズの「横浜建築都市学 建築の人類学Ⅱ」や「ランドスケープ論」授業の中でも紹介してますけど。究極的には建築ってああいう風になってほしいなと思っています。ただ、あれって決して計画してできるものではなくて、人々の営みであったり日常性の中から湧き上がってくるものだけど、それをちょっとでも建築家としては受け止めてもらって、もちろん作家性みたいなものを発揮する必要もあるだろうけど、それだけじゃない建築のあり方っていうのは当然あると思うので、様々なアプローチを試みていただけると良いんじゃないかなと思います。これだけいろんな建築家が集まっている学校珍しいと思うので、そういう教員陣をリソースとして十分活かしてやってもらえるといいかなと思うし、私も二年生だけどランドスケープ論とかやってるから、これからもまだやるつもりなので、是非3年生は取ってくださいランドスケープ論。

岡村：集中授業でも課題はできたんですか。

霜田：課題は即日課題みたいなのを出してやりました。松原商店街や国道16号線に関する街道と国道の比較課題や、もともと横国のキャンパスってゴルフ場でその名残が残ってる場所を見つけて土地に宿る「時層」を空間体験する課題を出したりして、授業しています。

―はい。ではありがとうございました。

Profile　霜田亮祐　Ryousuke Shimoda
1974　埼玉県生まれ
1998　千葉大学園芸学部卒業
2000　千葉大学大学院修了
2003　ハーバード大学 GSD 修了
2003-2004 Tom Leader Studio
2004-2013 組織設計 PLACEMEDIA
2013　HUMUS landscape architecture Inc. 設立
2015.4-　千葉大学大学院園芸学研究科・准教授

※1『原っぱと遊園地』青木淳著。あらかじめそこで行われることがわかっている建築（遊園地）から、そこで行われることでその中身がつくられていく建築（原っぱ）へ。建築論集。

※2『釜石市立唐丹小学校・釜石市立唐丹学校・釜石市唐丹児童館』釜石市唐丹地区のプロジェクト。HUMUS landscape architecture は植栽工事監理に携わった。

※8　都市イノベーション学府のカリキュラム「横浜建築都市学」にて、「建築の人類学Ⅰ」が公開レクチャーシリーズとして開催された。