建築家という
プロフェッション

坂田　今日は宜しくお願いします。最初に卒業設計について富永さんの全体の総評を頂きたいです。

富永　今回だけじゃないんだけど、卒業設計は図面と模型を作りますよね。それを媒体として、自分の空間のイメージを伝達するということなんです。設計行為そのものです。設計とは図面や模型を通じて、空間のイメージを人に伝達する仕事であることを自覚するべきだ。出来上がったものを見た時の、ある種の統一性というか、一定のその人のキャラクターや場所に対するセンスが現れてくるものなんだよね。藤沢君は藤沢君じゃない。それが設計の端々、模型の作り方とか図面の表現の仕方とか梗概の書き方、空間に対するスピリットが表現される場所です。僕たちが見て、そこにキラリとしたものを感じ、イメージをふくらましたり、雑に描かれているけど思いもかけぬ大構想に出会ったり、ある種の現実空間に対する可能性が読み取れる仮象であって欲しいわけ。またそれしか意味がないわけ。だって実際に作るものじゃないんだから。それが伝達できないと意味ないものになってしまうんだよ。そこを緊張感を持って意識する必要があるわけだよね。自分が作業した成果、排泄物をバーっと出して、「どうです頑張ったでしょ」みたいなのが横国にはあるから、再三注意しているわけですよ。設計ってそういうものじゃないから。「私これだけ頑張りました」っていうことで社会は有難がるわけでは無いんだから。プロフェッションの役割に対する意識が弱いなって、どうして自分は社会に存在し得ているのかなっていうことは冷静に一度考えてみる必要がある。それがまず社会性の第一歩だ。卒業設計は現実との適合性を試しているわけではないから、ある種の物語を形作る能力に似ていると思うんです。小説家がお話を構築していくみたいな。しかしお話であってもそれが実感を持った語りなのかが設計のリアリティーだと思う。最後、講評会で、河野さんは強く信じていると言ったんだけど、そのことは設計に現れてしまうんだよね。今話題になっている環境問題とか人に優しくみたいな社会的に受けのいい常識的な語りを持ち出して「それを私はこう解決しました」みたいな感じのことを考えるのが建築の社会性だって言っている先生もいる。だけど、社会性はそういうことではないと思う。その人に実感があって本当に信じているのかっていうこと。今の君たちに社会性あるって誰も思っていないわけです。だって社会出てないんだから。恐らく、情報を通じて理解したものを、「なんかそうなんだろうな」って思って、要領よくそれを按配して器用に解決してみせる、「そういうことが設計の仕事だな」みたいな風に完全に誤解しきってやっているような人はダメだと思う。無責任に安全安心な社会を作るといった、時の総理大臣みたいなことを言ってる人は建築家としてはダメなんだよ。建築家は違って、具体的な空間の関係を作っていく、そこに何らかの価値があって生きているわけじゃないですか。それ以外には何も無いわけだよ。建築家に安心安全の社会を作ってもらおうなんて誰も思ってないですよ。社会にありそうな言論を発することが本当の社会性ではない。考えてみて自分にとってのリアリティーがあるかどうかが、個人としての社会性の第一歩だよ。そのことを勘違いをしないでほしいと思う。実感ないけどそれっぽい言葉で喋っている人が結構いて、出発点からダメだなって思ったね。今風の話題に流されてしまうような人がいるんだよ。それは違うよな。ある種のだらしなさ、自分なりの探求がないわけだよ。それは横国だけじゃないんだけど。すると最近流行っているテーマをとってきて、アレンジしてみたいになる。自分で白い紙に最初に描く時って緊張すると思うんですよね。どんどん簡単に書けちゃったらおかしいですよ。何にもやったことない奴がさ。「これで本当にいいのかな？」って思うような自分への疑い、緊張感が重要なんだよね。その時、自分というものと自分が作り出そうとしているものとでやりとりがあるんだよね。そこの瞬間のドキドキが大事なんだよって言いたいんだ。〈初心忘るるべからず〉かな。自分の表現に対してもう少し緊張感を持ってのぞんでほしいなって感じはある。

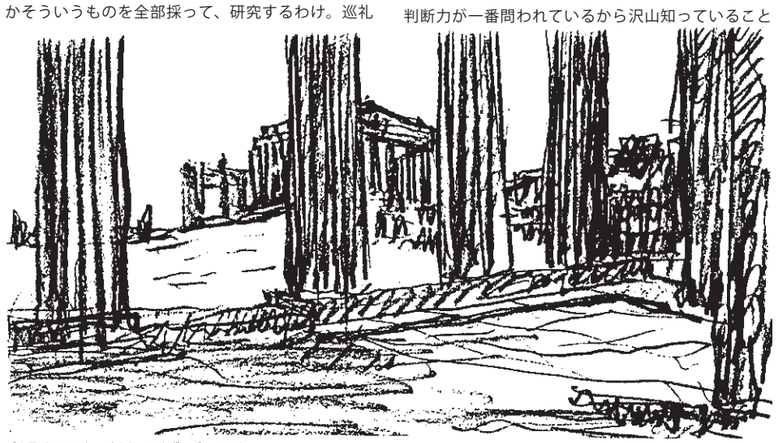
表現の戦略

富永　表現の戦略もみんな無い。一回限り生きる、自分のセンスってこうなんですよ、その意欲が人に見せる時にベースになるんだよね。画家はそれしか無い。絵には機能性がないから。でも建築は若干機能性があるように見えるから、こういうことが一般的だからという理由でバーって並べている雰囲気がある。表現の戦略が無いなって思う。例えば、模型なんかみんなエネルギーたくさん使って、正林君なんて停泊する船をいっぱいに何艘も作ったりした。だけど本当はそれをする必要は無いんだよ。君だけじゃなくて、周囲の切妻屋根を精密に作ってたりとかさ、それは違うんだよ。不動産屋じゃないんだから。そんなもの正確に作らない。そこは普通省略して抽象化するわけよ。自分が作っているものを対比の中で浮かび上がらせるのが模型なんだよ。量産して圧倒していけばいいんじゃないかとか、なんかそういう物量主義というか金権万能社会の、そんな時代の風潮を表現しているように思える。周りを作りこむほど自分のプロジェクトは貧相に見えてくる。それはみんなに言えることだけど。労働のエネルギーを示すんじゃなくて、自分が考えていることはどうしたら的確に表現できるのかっていう頭の抽象性が必要だね。すごくね、思考の抽象度が落ちている、具体的になっている。模型もどんどんでかいもの作ればいいって。自分に信じるものがないとき、そういうものに寄っかかってしまうのか、あるいは評価する先生がそれに騙される人がいるとたかをくくっているのか、わからないけど、最初から横国に来てから意図がなければあんな模型作る必要はないって僕は言った。最終講評会ででかい模型がないと様にならないじゃないですか、あんな広い講堂の中でポツンと一個あって喋る時こんな小さな模型でということで大きくなったのかと。すると、その場狙いの戦略みたいなものだ。本当にかっこいい人だったら図面だけがっつりやって内ポケットからちっちゃい模型を出して「これはこうなってるんですよ」ってやつが出たら、それは最高なんだよなぁ。何もない。自分のスピリットはここにある。僕が菊竹事務所にいた時に、採用試験のときに、東工大の学生だったか、受験に来た。それで、ポートフォリオの図面が複雑な構成なので、ここどうなってんのなんて言ったら、なんと内ポケットからこれくらいの (掌程度の大きさを示す)500 分の 1 位のちっちゃな模型を出してさ、それが結構精密にできていてさぁ、これがこうなってるんですって言ったら、「この人はすごい」と菊竹さんも仕草に感銘して採用したんだよね。だけど、あいつの表現の戦略かもしれない。複雑だと思ってわかんないって人に聞かれてから、内ポケットからそっと取り出して。(笑) ものを知覚する順序、〈人間のリズム〉への理解がそいつにはあったってことだよね。採用試験だから、非常に重要なわけだろう。だけど、その時に、自分のプロジェクトの内容を人にコミュニケーションして大事なことを伝えるためにはどうすれば良いか、その表現の戦略っていうのがあった。そんなところが徹底的に欠けているなっていう感じがする。なんかたくさんやって『ワッ〜』って盛り上げるみたいな誤解があるし、表現することに対しての考えが無い。表現する人、絵を書く人ってそれがなかったらもうダメなんですよね。それしかないんだよね。そこを考えて欲しいし、考えなきゃいけない。三年生の課題を通じてみんなにも言ったことがあるけど、表現っていうのは〈エクスプレッション〉って言うんだよね。エクスプレスっていうのは語源的に言えば、プレスするっていうのはだから真黄色のレモンの塊がある。そこから酸っぱ〜い一滴を絞り出すって言うことなんだよ。エキスっていうか中心のものをポタッと一滴、「酸っぱ〜い」っていう本質を、ポトっと、一滴を絞り出すことだ。〈表現する〉っていうのは人間の本当に根本的な生きる衝動だし歓びだと思うんだよね。どんな人も表現しないで生きていくってことができない。自分の服装でも何でも表現している。表現する時に、圧縮して、整理して、絞り出したものを人に示すっていうその基本的な作法っていうのが欠けちゃうとまずい、建築家には向かないだろうなって思う。設計を 1 案に絞るときのそうした〈表現すること〉への集中と決断の苦しさと歓びを意識しないと。そこに人間的なものも宿る。何か人に伝達するっていうことの難しさ、「うまくまだ伝達できないんだろうな」っていう恐れは普通みんなにあるはずだよ。「相手はどう受け取るのか」そういう視野や緊張感がなくなっちゃったら表現はダメだよね。緊張感が表現を形作る。それは表現の順序とか、スタイルとか、図面とか模型の端々に浸透しているはずなんだよ。そういうところの綱が切れちゃってワーッてやって量産主義になっちゃったらまずいということだ。設計の仕事っていうのはそれしかない。そういう緊張感が全く無い感じの人がいる。建築やってて大丈夫なのかなっていう感じがするような人がいる。誰でも受け入れるような社会常識的なことを喋ってさ、それを「私はこういう風に設計で解決してみました」みたいなことを言って、しかし政治家の言葉ですよ。「そういうことが今話題だから、問題なんじゃないんですか」みたいな。「自分はよく分からないんですけど」なんていう感じで言うけども、それは卒計に向かう態度じゃないですよ。実感のあることをやってどれだけ自分の中で煮詰めて、「よし、これにかけてみるか」みたいな感じで、「小さいことだけど」っていう感じで、後、突っ走る。そこんところですよね。建築って突っ走らないとできないしね。疑問を最後まで持ったらダメだし、強く信じなくちゃ、そこんところは。「よし、これにかけよう」って言ってやらないとダメだなっていうこと。そんなことを卒計やる人は経験して失敗して欲しいなと。基本的には喋りだとか、模型とかいうものは、それは具体物で、こうやって口動かしたり、模型みたいなでかいもの作ったりとかいうのあるんだけど、それは補助なんだよね。僕たち建築家は、図面と趣旨を説明する文章があればもう大体分かるんですよ。講評会ではいろいろ言うけど、キラリとした何かを秘めたものは図面に秘められていて読み取る、場を示す楽譜のようなものだから。そこを見抜く目がある人が建築家だからね。卒計の梗概っていうのもすごく重要なんだよね。限られた字数で圧縮され、表現されている、今回の河野さんの梗概っていうのはすごく良かったなと思う。日本語が使えてるっていう感じ。普通の言葉でちゃんと説明して、人に伝えようとしている。素直に喋って、自分の実感もあるんだろうけど。自分で信じていることを喋っている。それでちゃんとその人の文章読んで品格とかエスプリっていうのが伝わるわけですよ。その人がどれくらいの人かってことは。〈言葉は人を表す〉ってことはよく昔から言われているけど。図も分かるし、言葉も分かる。だからそういうもので伝達する技術っていうのはやっぱり磨かなきゃいけないよね、設計やってる人は。そのコミュニケーションしかないから。まあお喋りもあるけど。色んなところの大学の講評会なんか出かけると、なんかこうお笑いタレントのギャグのような表題をつけて、語呂合わせみたいなことやってそんなところで当人の思考は停止しちゃってるんだけども、何か得意になって言ってる奴がいたりする。、なんか最初から腐ってるっていうか、1 人で喜んでて、それ以上は考えてないんだよ。「ウケるでしょ」みたいな感じ。だから大阪の漫才師と同じだよな。本を読んだり自分の考えをまとめたり文章書いたりという経験があまりにも少ないんじゃないかと思うんだよ。ちょっとテレビの馬鹿番組の見過ぎだよ、そういう感じの題に工夫する人それは最初からアウトなんだよね。だけど本人は気付いて無いから、そんなことを親切に忠告しないんだけどさ (笑) だけど結構いるんだよ、最近そういうの。いるだろう？大学卒業設計展なんて言うとさ。なんか語呂合わせみたいなことやって喜んでる奴。それはもうそこで思考が停止しちゃってる訳。

美しいものを作る

富永　やっぱり、最近になってすごく感じるのは、美的な教育が抜け落ちている。建築教育に関して。僕が学生の頃はそれがベースでしたね。建築家っていうプロフェッションの唯一の最後の拠り所っていうのは、プロポーションだとかリズムとかスケールだとかの専門家であって、やっぱり建築家に頼むと綺麗なもの、心地よいものを作ってくれるっていうことで存在価値は認められていた、建築家ってものの関係に敏感で場を作る人なのに。そうした美的な訓練をするカリキュラムがいつの間にか無くなった。なんか社会性がなきゃいかんとかわかり易い話をしている訳ですよ。社会の中で果たしている建築家の独自のものが何なのか、医者は具合の悪くなった時、そこを指摘して治すことだし、建築家はお金を預けて信頼がおけて、「何か一つ美しく快適なもの作ってくれるんじゃない？」とか「考えてくれるんじゃない？」のような感じで、社会的にはプロフェッションが成り立ってるんだよ。しかし美しいものを作るって言う事は易しいことではない。それは長い訓練が必要だし、ヨーロッパならエコールデボザールでもそういう教育だったわけですよ。古い建物を実測して、良きものを見せて。最初は真似をしたんだよね。それでだんだん自分なりに会得して。それは一石二鳥で要領良くなんかできない領分ですよ。情報漁ってできるもんじゃないから。訓練が必要です。良いものを観ることが必要だし、美術館で絵を観たりとか、いい映画観たりとか、自分の好きなものの追求、そういう感動が勉強になるわけですよ。だから建築だけじゃないですよね。好きなものに没入した経験というか、その経験が無い奴は絶対に作れないですよ。結局それがものを作る時の拠り所になるわけ。

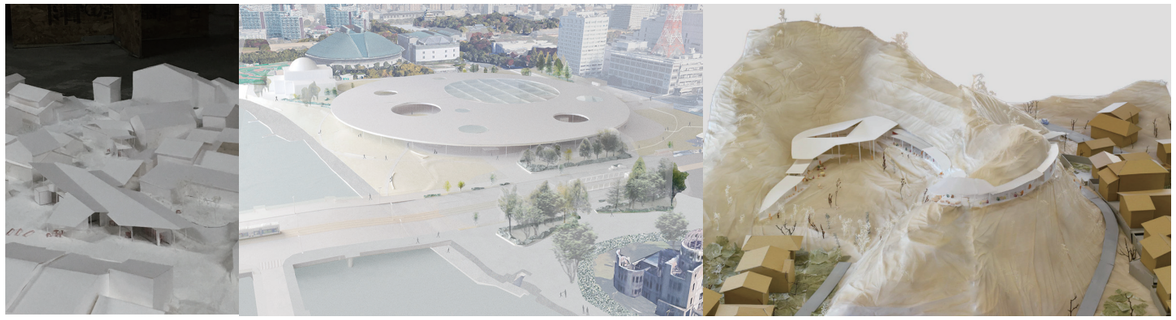
コルビュジエの 24 歳の時のスケッチが大事だっていうのは、〈東方への旅〉ですが 6 ヶ月間の間、建築のある場所を、一つ一つ丹念に歩くわけ。彼によると、人間が生きてきて、何千年の間に色々なものを作ってきた。それは砂金のように地球の色んな所に埋まっている。自分はたかだか生きて、100 年くらいしか生きられない。まあ実際は 78 才で死んじゃったけど、まあ、人間ってそういうものなんだ。そういうものを引き継いで自分がこれから掘り起こしに行くんだっていうことを言う。旅行もそんな意識だ。良いものに出会ったらそこでスケッチして、スケールとかそういうものを全部採って、研究するわけ。巡礼みたいな感じだよな。その 24 歳の時の遍歴が、6 冊のスケッチブックとして残っているわけですよ。それを見ると、彼の志がどこにあったかっていうことが分かるし、やっぱりすごいよ、寸法を実測していますよ。そこに後で使おうとした野心が見える。ダメなものはよけて通る。ぱっと見て「これはもうアカン」って。旅行案内書でまず最初は調べて行くから、「ベディガー」っていう旅行案内書をベースにして行くんだけど、〈ベディガーが酔いしれている場所から遠く離れて・・・〉などと言って、時間をほとんど使わないで次に移って。しかし、彼の目は確かだった。生きているものとダメなもの、そういうものを見極める彼の目は確かだった。6 冊のうち一冊が「ハドリアヌスのヴィラ」だけで埋まっている。恐らく全体構成の大らかさと建築のエロスに共感した。隅々まで分析している。最後にパンテオンの分析がある。見るとその人が何を見ていたのか、良きものから学ぼうとしていたセンスが浮かび上がってくるわけ、若いけど。大変な分析力があるし、また後々の仕事で使おうとする。例えばロンシャン教会堂の設計時に昔のスケッチが出てきたり。イメージの栄養、ネタ本になっている訳だね。掘り起こした砂金の数々が。ロンシャンのプロセスの中でも、その東方旅行のスケッチが何度か引用されている。やっぱり、ちゃんとした経験が、いいものを作るベースになっている。そりゃ何千年の歴史があって建築の知恵があるわけだから。良いものを知らないでちょっと頭に浮かんだものをちょこちょこっとやってもそれなりだ。そこのところの、美しいものを観る経験が何といっても重要で、それに対しては年季もかかるし金も労働も必要、あの、建築の場合は自分が動かなきゃダメだからね。画像を呼び寄せていたら全然ダメですからね。（笑）一番危険なのはやっぱり情報ですよね、今の人たちにとって。情報っていうのは取りつかれたらトリモチみたいなものだよ、あれを追いかけ出したら建築は絶対だめです。情報は便利だから利用して、いいと思ったら自分で見に行くためにある。情報を漁っていて「これでいいや」ってなって、自分は体を動かさなかったらダメだ。それは建築を学ぶ態度としてはもう×だね。危ないのは情報というトリモチがくっついちゃって、それを操作するだけの人間になっちゃったらまずい。だから、設計する時、一つに決断をするところでずっと悩むわけ。どうやって踏み込んでいくかという所の知識と読みと判断力が一番問われているから沢山知っていることは何の役に立たない。むしろ知らない方がいいくらいなんだよ。自分の身体の経験と直観しか無い。だけどみんな勉強をすることは情報を沢山知る事だって言って勘違いしているような節がなきにしもあらずみたいなところはあるから。情報的なものと、建築は正反対にあると思った方が良い。情報は便利なものだけど上手く利用しないと。これぞ！といったものは自分の足で出かけて行って経験しなきゃいかんと。…といったところが一番言っておきたいところかな。トリモチに一度取りつかれて、それに触っていないと不安でしょうがないってなったら、スマホみたいのはドブに捨てて。僕たちのころはグローバルな形で情報が流れ込んでくることは無かったから、自分たちで探索してた。雑誌を買って、「都市住宅」とか。この人いいなと思ったらその人の作品のバックナンバーを探したり。みんなそうでしょう。人間に興味があった。金ないのに高い作品集買ってみたりしてさ、そういう風に勉強した。自分の方から求めるスタイルだった。今は押し売りが多い。このサプリが効きますよ、腰痛いでしょ、グルコサミンが効きますよっていうのが新聞広告に出て来る。嘘がデカデカと書かれている。そこに頼って流れちゃう人間が凄く増えているからあれだけの広告が打たれている訳でしょ。ジャンジャン売れて、どこに効いているのかわからないものを皆飲む。弱みや不安に付け込む大衆商法だ。しかし、そういうものに流されていく人間像が出てきたんだよな、大量に。学生にもそういう連中もいるわけだよ、「これいいんじゃない、」っていうムードで。資本主義社会はそういうバカ連中から吸い上げていく。貨幣の欲望は限度がないからね。具体の事物への幸福感受性に枯渇して自らが欲望するようにならないと・・・。そういうのを若い人たちが意識できないと・・・。



パルテノンのスケッチ (ル・コルヴィジェ 1911)
※丸善株式会社『ル・コルヴィジェ 幾何学と人間の尺度』富永譲著　より

いいと思った作品

富永　僕が採点したときにいいと思ったのは 6 つくらいあったね。西尾さんの「庭がつくる町」（作品名）もいいなと僕は思ったんだけど、弱いなーとも思ったんだよね。ファンタスティックなドローイングなんかもすごくよくて、考え方もいい。河野さんの「いつまでも、この街は私の実家」（作品名）僕はこれはいいと思ったんですよね。自分の言葉で喋っている。僕もああいう市街地の中で、行き詰まりの路地で空き家を見つけて公共的な事をやっていうのはなんか、そういう話もいいし、実感があって、ちゃんとしているなと思った。梗概を見た時から良いなと思っていた。言っていることがスッと心に入ってくるような素直な文章だった。ただ力作なんだけど、言っちゃ悪いんだけど、もうちょっとセンスを磨く必要があるんだろうな。これが一番の感想だった。センスを磨くっていうのは、こういう素直な人だったらできるから、必ず良くなる。模型なんかも抽象度が足りない。空間を見せるんじゃなくて物体が先に出てきちゃう。佇まいがこういう感じになるんだよ、っていうのを伝達しなきゃいけないのに、バルサ材で作った柱梁とか施工精度が前面に出て来るような感じ。でもそれは一歩引いて考えるスタンスさえあればできると思うよ。この人は図書館課題の時に何を作ったんだったかな。ああ、分かった。あれもちょっとこう、表現がいまいちだったかな。だけどなんかトライアルはあった。よく僕も覚えてる。それから上山さん、この人はもうプロだよ。これはもう、どこでも就職してやっていけるよ。この人は外国でやってきたからかな。表現することに対する意識がものすごくしっかりしている。自分が表現したものに対して全責任を持つ気合い。レイアウトにしろなんにしろ。「俺のセンスはこうだぞ」っていうのを多くない枚数だけどちゃんと示している。そういう所大事ですよ、建築を自分の仕事としてやっていくなら。びっくりしましたよ。講評会の時は 2 つしか選べなかったけど、3 つ選べって言われたら僕は教育上これを選ばないとまずいなと思った。まあちょっと学生にしては出来過ぎている所があるのが心配なんだけどさ、彼の生まれはどこですか？



※左から順に上山 (源喜)、宮本、榊原の作品

藤澤　生まれは確か豊田市だったはずです。

富永　造形も悪くなかったと思う。西沢さんが「こんなに街に窯いるのかな？」と言っていたけれど、そういうのは卒業設計だからやり過ぎちゃうよね。全部窯にしたくなっちゃうだろうね。バランスは無くなるけれど、気持ちはわかる。この人がどういうセンスを持っているのか、どういうことが好きなのか、どういう風にこれから進むのかを思わせるような、その人のキャラクター・空間のスピリットっていうものがちゃんと何枚かのものに的確に現れている。その人の作品に賭けたものが伝わってくる。何でもありっていうのが横国には多いけれど、この作品は異質。今までの横国の中でも異質だった。だけれどこれは結構良いと思いました。藤澤くんのも良かったんだよな、良いんだけれど迫力が無いんだよな (笑)。地味でチョコチョコってやっていても、やったあとスッと引いて見て自分がやっていることが人に伝わっているのかなという大局観、大局を見ないといけない。細かいことを色々やっていて「時間が来てしまった」という感じに見える。ある時自分がやっている全体に対して、こう言って人に伝わっているのかな、と自分が表現していることに対する緊張感を持たなければならない。コミュニケーションは成立しているかと。おそらく先生方、審査員は分かっていないと思う。どんな機能かというものもあまり伝わっていない。やっぱり、あの街ができて丘が一つの公共施設になって、他の丘も変わって将来的にこういう街になっていくっていうロングショットでチャーミングな絵を書けなかったの？絵を一発描いて、アーキペラゴのような地形がそれぞれ公共の丘になるんだっていう話をポーンとぶち上げちゃって、クローズドショットで部分をどう設計したのか表現すべきだった。表現の戦略が無かったね。

藤澤　改めて卒業設計のプレゼンボードを振り返ると表現で伝わっていないし、伝え方を分かっていないと痛感しました。

富永　プロポーザルでは伝わってなかったらいくらやってもダメだからね。まあまあ、地道にちゃんとやっていて、よく見ると図面なんかも繊細でちゃんと脳みそ使って色んなことをやっているなっていうのは分かるんだけど、そんなところまでまず見ないからね（笑）。まず、大きなところから入っていって、それから「ああ、面白いね」っていって深みに入っていく。初めから細かいところはごちゃごちゃ見ないからね。それと、宮本くん。君の作品いいと思ったよ。君も横国的ではない。

宮本　そう言われたんですけれど、あんまりピンとこなくて…

富永　建築としてはすごくオーソドックスな態度で、コンテクストを解釈して応えることもあるけれど、一発建築をボンと作って、やっちゃおうっていう、それに賭けるという決断みたいなものがやっぱり建築家的なんだよ。建築家のプロフェッションの固有の意味の一端もそこにある。丹下健三なんかボーンと建築 (国立代々木競技場) を作ることによってあそこら辺の 1,2km 四方の空間を支配してしまったからね。そのスケールでは建築は政治と繋がるんですよ。テラーニはムッソリーニと繋がったし、コルビュジエも都市のスケールでは時の政治と結びつこうとしたりする、ああいうボーンとやって細かいことも解決していこうという、すごくオーソドックスなやりかたではあって、そこに踏み込んだっていう所とちゃんとできているし、風景としては悪くない。連続性もあるようにも見えるし。細かいことごちゃごちゃ言わないでやったというか。横国ってリサーチからやって裏付けがあって形に説明を求める。(宮本の作品は) 裏付けなんか無いよ、分かるだろうってことだろ。これで「いいじゃない」っていうことを問いかけて、みんなが「いいじゃない」ってなっちゃう（笑）。建築の力ってそういうもんなんだよ。建築のプロフェッションのかなりの部分がそこにあるんだよ。期待されている。細かいことでゴチャゴチャ理屈つけて、やってもしょうがないところがある。だから物で一発ボーンとやる。(宮本の作品は) 僕は綺麗な建物だと思ったけれど、どこかで見たことがある気がした（笑）。誰かさんがなんで評価しなかったのかね（笑）。

宮本　S さんですか？

富永　S さん (笑)。あんまり似過ぎていると同族憎悪という感情が働くのかな。「私だったらもっと上手くやるのに」っていう。なんかそんなことも言っていたよね。だけど、僕はいいと思いましたよ。一応リサーチして具体的なことをやっていって、これじゃないな、これじゃないなとやっていって、最後に抽象して自分のアナロジカルな力でボンとやるっていうことはある。リサーチをしたらリサーチをそのまま実現する手法はダメなんですよ。問題を作ったら解答があるみたいな感じは。そうじゃない飛躍力が人間の創造だし、アナロジカルなアプローチして単純なものにするのが建築の能力なんだよ。そう言うことを考える必要あると思うよ。なんかリサーチは熱心で「ええこれ？」って感じのもん作っちゃダメなんだよ。やはり作ったものが勝負なんだよ。建築家は作っちゃたらもう言い訳はできないわけだから。そういう点で横国風ではなかったけれど、君の作品は良かったと思いますよ。でも君もリサーチはしたんだよね？

宮本　一応、最後にどれが使えるかなと (笑)。

富永　リサーチを整理して、そこから形式を発見して抽象化して直感で良いものに到達しようという力が大事。それから、榊原さんの作品はすごく出来上がっているなと感じた。あの作品は楽しいし、完成度も高い、全体に表現としてはチャーミングでしたよね。模型も含めて出来上がっていました。切通しをずっと行くとその先に到達するような、物語を描いているわけで、絵本なんかあの作品から描けそうだと思った。「～でした (終)」みたいな、「行ってみたらいつのまにか隣の町になっていました」みたいな (笑)。夢がある。卒業設計は夢とか物語でしかないから、この世界の中で何かキラリとして伝達してくれないと困る。去年の卒業設計でもあったんだけど、説明されていくとだんだん頭を垂れるような暗くなっていく作品。物語を読んでいけば行く程、人間に未来は無いなと感じてしまうもの（笑）。そういうものを一生懸命やってもらっても困るわけだよな、仮に現実を見るとどうしようもないのかもしれないけれど、そうではない明るさを見せて欲しいというところがある。そういうものが榊原さんの作品には楽しさを形作るものがあったよな。僕が良いと思った作品はこれくらいですね。他に何かありますか？まあそんなんでいいんだろ。（笑）何か質問あれば･･･。

宮本　やっぱり僕的には、古い世代の人達のこと、初耳だったんですけど。若い頃アレキサンダーを高山の民家に案内したみたいな話だったりとか、そういう古い世代の価値観とか、僕たちまだ 20 年しか生きていなくて、まだ社会の節目のようなものを目の当たりにしてないというのはあって。富永さんが生きてきて、終戦とか色んなことがあった中で、社会の流れと建築の流れみたいなこととか、そういうのを何でもいいん

ですけど聞いときたいな、と思います。こんな機会中々無いので。
坂田　例えば菊竹事務所の、当時のこととか。菊竹事務所が３つのチームに分かれていたと耳にしたことがあります。
宮本　「か」、「かた」、「かたち」？

「か」「かた」「かたち」

富永　「かた」に「ち」がはいると「かたち」になるんだな、なんて言われるとさ、それもうギャグじゃねえかなあって。だけどさ、うまいこと言うもんだなあって当時は思ってたけど。
全員　（笑）
藤澤　「かた」にそれぞれの「ち」がはいると「かたち」になるっていうのはギャグだと思ってたんですか？（笑）「なるほど」と思ったんですけど。
富永　そういうのに騙されるやつがいるだろ（笑）だけど、それは日本語の語源学みたいな深いところもあるんだよ。「か」っていうのはね、か行（かきくけこ）にはき「気」「気配」「気分」とか、け「ものけ」、そういうような全体的なイメージ、雰囲気っていうのが「か」なんだよ。か行にはそういうものがある。だから、「か」っていうのは全体的な直感とか、気配とか、佇まいとか、ムードとか、そういうものの領域だと菊竹さんはおっしゃってる。だから、「か」のチームっていうのは構想チームっていうわけ。で、「かた」っていうのは日本語で言うと踊りの「かた」とか能の「かた」とか、剣道とか、柔道でも「かた」があるよね。スポーツでも「かた」があるよね、ゴルフでも。「かた」っていうのはある種の伝承化された技術のようなもの。遠くに飛ばすにはこうした方が良い、野球でも「かた」がある、フォームがある。それは技術のチーム、「かた」のチームって言われていた。ルイス・カーンもそう言ってますよね。カーンとすごくよく似てるんですよね。ルイス・カーンの建築論集読むとフォームがあるって言う。フォームのリアライゼーションっていうのが「かたち」。フォームっていうのは普遍的なものであると、スポーツでもクロールより速く泳ぐ泳ぎ方って無い、だからクロールってのは「かた」なんだよね。速く泳ぐための「かた」なんだよ。だからもちろん、他に泳ぐことはできるんだけど、速く泳ごうとしたらあの「かた」でやんなきゃだめだってことがある。それはもう誰も破ってないわけだよね、歴史的に。だから建築にはそういうフォームってのがあるんだと。そしてフォームっていうのは伝承的なもので、恐らく建築のそのフォームを探しに行ったんだよねコルビュジエは、はっきり言うと。その伝承的なものがあるっていうことをもちろん気づいていた。だから、２０００年前の人間のやったことの砂金を掘り起こしに行くんだっていうのは、要はその伝承的なものを自分の身の内にどうやったら取り込めるのかなっていうことを、それが無ければ自分は速く泳げないだろうなっていう意識があった。そこがすごいんだよ。自分はクリエイターだから何でもできるって思っちゃったらそれはアホなんだよ最初から。それは哲学が無いっていうかさ、そりゃまあ動物ならその場しのぎでいいけどさそれで。（笑）だけど、そうじゃないよ。建築っていうのは、何千年も前から作られてる。人間が生まれてから作ってきたものだから、そこには「かた」があって、フォームがあって。「そのフォームっていうのはなんなんだろう？フォームを俺が受け継いでいかなければ、おそらくクリエイションは無いだろう。」と彼は思った。そこを、２４歳でそういうことを自覚できたってことが、「やっぱり違うな」って感じがするよね。そういうことに自覚的だったということですよ。旅日記〈東方への旅〉にもそういうことが書いてある。自分というものは限界がある、だけど人間がずっと昔から建築を作ってきた。だからそういうものを見ずしてできないだろうと。だからコルビュジエは伝統破壊者と言われたけれど、それは後で言われたことだし、そういうことはジャーナリズム上では面白い。そういうこと、若い奴はすぐ「新しい建築」とか寄り付くけど。「これからの新しい都市」とか、「新しい」なんて一番古い。或る横国のポスターを見てそういうことを妹島さんに一度言ったことがある。しかし「露頭に立つ」という気概はもちろん必要だけど。何でも新しい新しいに飛びついて今の日本だよ。この有様だよ。新しいものはだいたい雑魚ですよ、９９％。やっぱり（重要なのは）伝統的なもので、自分でそのことを自覚しなければならない。クリエイションがその自覚のなかにあるんだと思ったことはカーンもよく似てるし、菊竹清訓なんかも「かた」っていうことで、自分でそれを受け入れてやるわけだ。そこに「ち」がはいって「かたち」ってものが出来上がる。建築っていうのは自分だけでやるもんじゃなくて、まずは「か」っていう最初の共感・生活のイメージと、人が集まるとどういう風になるんだろう？というイメージ、そういうものとそれが形式化されたもの、ずっと各民族の中で共通につくられたフォーム、そして個人の創造、クリエイションっていうのが「か、かた、かたち」っていうことだよね。カーンが日本に来て菊竹さんに会ったときに、言ってることが菊竹さんが考えている３段階とものすごく似てたんだよね。菊竹さんは参っちゃうわけですよ、カーンに。デザイン会議の時、カーンの言ってることは難しいからスカイハウスで、槇さんが通訳して、大高さんとかみんな居たんだろうね、丹下さんとか。それで会合したときに、自分の考えていることと、まぁだから、菊竹さんは菊竹さんなりに突き詰めていたわけだよ、カーンはもう、ずっとそういうこと考えていた。そういう二人に共通性があるってことは、〈真実の近傍にある〉。クリエイションの真実を語ってたってことだろうな。まぁそれで菊竹さんは僕達、所員の作業チームに分けて、きみは「かたち」きみは「かた」って（笑）　それはカーンはしなかったよね。まぁちょっとそれはやり過ぎではないかな、と思っていた。だって人間の創造力の３つの側面だからな、そこのところは。

武蔵新城の住宅（富永譲自邸）　設計 / 富永譲　二階の全景

L'espace indicible - 定義できない空間 ―佇まいの気配について

富永　なんとも言えない佇まい、生活感の優雅さ、威厳とか、まぁ時にはエロチシズムとか、そういう人間に訴える魅力だよな。そういうものを具現する人がやっぱりアーキテクトなんだよな。情緒があるという。情（心）の緒（きっかけ）が佇まいのなかに現れ出ている。大江さんなんかそういうことを言ってますよね。気配と、その建物に気配がある。身を正すとか、背筋が伸びる正しさ、惹かれるもの、魅力があるとか。丹下さんにはありますよ、広大さとかもののけっていうかさ、背筋が寒くなるとかさ、そういうような、言葉にはなしえない、得も言われぬ空間の持つ本質についてコルビュジエが最後に言うんだよ L'espace indicible - 定義できない空間。それが彼のキーワードですよ。ロンシャンでもなんでも、最後追求したのはそこですよ。あの、「L'espace indicible」それは得も言えない空間だから説明できない。それは自分の経験の中からにじみ出てくる。その人とはその人の過去のことである。その過去のエキス化が情緒を生む。そんな「定義できないもの」を表すのが日本語の特質で、それが「気配」とか「情緒」にあたるのではないかというのが僕の説だ。おそらく今皆が居るこの住宅（富永譲自邸）なんかもあるだろう。ばってん（筋交い）だらけの家とか藤森照信は言葉で言ってみてもわかり易いけど不十分、そうではないですよ。建築が生み出している場の本質はそこではないですよ。親密さとかさ、スケールとか、そういうものを通して生活の気配を生み出す人がアーキテクトなんだよね。伝達しにくいんだけども、君（宮本）のなんかはさ定義できないものなんだよ。良いとか悪いとかじゃなくて見てみろと、だからそこんとこで勝負しようとしているわけだよ。L'espace indicible で。理屈がどうだこうだってことで説明しようとしてもできないもんなんだよ。そういうものはあるんだよ実際。で、また建築の力もそこにあるんだよ。そこを認めないといけない。
「語るに落ちる」っていう建築があるわけ。語ってしまって全部わかっちゃう。語って解説の通りちゃんとできてる。良いわねって。洒落てるわねっていうことで終わっちゃう建築があるわけだよ。まぁそれはその人の建築への志だ。。説明通りにもできてて、綺麗にもできてる。社会的にも用も足りてる。なんの文句があるの？っていう。だけどそうじゃないんじゃないのっていう建築に対する考え方。どうせ生きてるんだから、なんとも言えない俺の過去のエキス化の総体を見てくれよっていう建築もあるわけだよ。それがやっぱり建築の力ですよね。歴史に残しうる人間的なものはそれですよ。それを体験しに行かないと、だめなんだよ、建築の勉強としては。だから勉強するっていうのは時間かかるんだよね。なんか文章読んで「んー」って納得しちゃたらだめなんだね。直感で L'espace indicible っていうのを、それはパンテオンでも行ってごらん。すごいもの、すごいなぁって感じがするよ。同じ人間が創ったのかなって。なんとも言えないよ。パンテオンを語ってみろって言われてもさ、コルビュジエはこんなものどうやってつくったんだろうって分析してるわけですよ２４歳で。その大きな志に触れる必要があるんだよね、建築の勉強は L'espace indicible に。定義できないもの。だけど力を持っているもの。人間に影響するもの。まあ、だから建築デザインっていうのは言語化できないと通用しない、言葉に出来ないと価値が無いといったらそれはもう近代の妄想ですよ。言語化なんて人間の本当に部分的な能力であって、建築や場所の力っていうのは言葉を超えたものだからね、何とも言えないけど落ち着くな、とか。昔の女優だってなんとも言えないけどそれぞれにムードや魅力を持っていた。人間だってそこがなければさ、語って全部わかっちゃうようなものだったらつまらないよ。だから、言語の領域と別の領域が建築の領域だよ。あ、今、君（藤沢）にあげた本〈Roots of Modern Architecture〉はそのことを言っているのよ。近代主義の裏側を支えていた場所の力のことを。ノベルグ＝シュルツ。そういうようなものを感知するセンサーっていうか、アンテナを持っているかっていうのは建築家にとってはすごく大事なんだよね。そこが無くなっちゃったら語るに落ちる建築になっちゃうわけだ。全部説明しちゃう。説明して「分かった分かった、もう分かりました」で終わっちゃったら、「見なくても分かりました」っていうことになっちゃたらもっとまずいしさ。

語り得ないもの

富永　僕、映画好きで観ているんだけれども。小津安二郎なんか、やっぱり映像の連続によって、語り得ないものってものが人間の中にあるんだっていうことを訴えたいことが、観ると分かるんだよ。
坂田　あの、東京物語とかでしたっけ？
富永　他にもいっぱいありますよ。語り得ないものを語る、映画っていうものは画面の連続だよな。平面の。人間が立ち現われ、食事をし、話し合い、着替えをし、立ち去ってゆくような。そんな細々とした日常の繰り返しの連続の中に、人間ていうものが語り得ないものも持っているっていうことを。そんな風に一生を終える。そのことを描いているんだよ。そこに永遠を見ているわけだよ。人間の営みのね。それは現代だからそうなんじゃなくて、おそらくずっと前の紫式部の、源氏物語の時代からあったんだろう。親と子、男と女の関係とかさ。そういうところを描いて、表わそうとしているんだよ。彼ははっきりと言っているよ。〈語るに落ちる〉っていうような映画が多いと。わかりましたっていうようなことを。それは映画としてはＢ級っていうか。まあ娯楽映画なんかみんなそうですけれど。そうでないもの、映画が終わった後に館が真っ暗になった時に心に蘇ってくる何かが映画だって彼は言っている。『映画論』の中で。そこの余韻というか、最後に残ったものだよ。最後に残ったものが豊かかどうか、ってことがその映画の意味だって言っている。だから、〈勘定合って銭足らず〉って彼は言っている。勘定は合っているけれども蘇ってくる感動がないっていう。だから、見ている間理屈はわかる。全部分かった！ってなっちゃったら終わりだよね。そこに残ったものが、映画を観終わった後に残っているものが映画の価値だと彼は言っている。それは僕も同感です。建築もそうだと思います。見た経験の後に残ったものがあるかどうか。思い出してみて、あ～よかったな、なんて風になるのかどうか。建築の審査なんかに行くと、説明してもらうじゃない？そしてその日、近くのどっかに泊まるじゃない？翌朝、飯食った後飛行機まで時間があるからもう一回見に行こうかって感じになる建物なのか、もういいかなってなるのか、それが建築の評価の中で一番重要なことだよ。もう一回見てみたい、確かめてみたい。説明された以上のもの…気配に対する愛着みたいなものが生じるものなのか。一回見たらもう二度と見たくない、みたいな建物もあるんだよ（笑）綺麗にできているね、技術もちゃんとしているね、で終わってしまう。そういうのは僕としては評価が低い。場所に魅力がないんだよ、〈語るに落ちる〉っていう訳だよそういうのは。人間でもそうじゃないですか？いかにうまく、小気味よく喋っても、こいつにはもう会いたくないなって奴と、なんか、言葉は少ないけれども、もう一回会ってみたいなって人とかいるじゃない？そこのところってすごく indicible だよな、定義できないよな。そこがやっぱり魅力の奥に陣取っているものだと思うよ、だから、表現されたものだけでは無い。聡明な人だなと思ってもさ、いや、もう、良いでしょうってなっちゃう時だってある、人間だって建築だってそうじゃない？一番重要なところなんだと思う。映画はそういうところを表現しようとしている。愛着を持つってこととか、もう一度見てみたいって…小津の映画は、何度も何度も観て飽きるということはなかった。小津のビデオは当時高かったけれど松竹本社まで行って全部買ってきて、深夜、椅子に座って一人で繰り返し観ていた。ポロポロ泣いていたわけだ、人間の悲しさに。
藤沢　僕、「海が聞こえる」好きなんですけど、アニメの。さっき（書斎に）VHS あったの見て…あれ富永さんのですか？息子さんの…？
富永　…息子のだろうと思う（笑）
藤沢　あ…（笑）あれをみた後に、高校生の話なんだけど、大学生になった後、振り返ってみて、こんなことがあったなってなる話なんだけど、結構好きで。（富永さん）アニメ観るんだと思ったけど、息子さんのだったんですね…（笑）
富永　だけど、そこのところってすごく、本質的なところだからね、嫁さん選ぶ時も注意した方がいいよ。ずっと付き合っていけるのかとかさ（笑）女の

※『宗方姉妹』(1953)

人だったら、年取って70までこの人と一緒にいたいかな、とかさ。そういう人生の大局観だよな。現在、この人収入あるからとかさ、優しそうだからいいなんてのもさ、良いけどさ…（笑）建築もそういう意味じゃ同じですよ。もう一回見たいなとか、とかそういう気持ちが起きるようなものでなければ。建築芸術そのものの特性がそういうものなんだよ。いっぺんで終わるものじゃない。写真写りもいいけど、そういう話だけじゃないんだよ。ああ、あそこ居心地よかったなとかさ、もう一度経験してみたいなっていう気持ちを引き起こさせる気配のあるメディアだよね。そういうメディアであらなければ意味が無い。ずーっとの時間。何十年て。人間よりももしかしたら長くあるものだから。だからそういう遠い視野っていうか、aspect、志を持っているかどうか。建築家がね。「美」・「用」・「強」ってあるけれど、やっぱり今教育が偏っていて。「用」（に偏っているん）だよね。「強」っていうのは、ウィトルウィウスが言っているのは、長い間持続して、構造的に強いかどうかっていう問題以外にも、構造力学だけじゃなくて、物理的に長い間持続してそれが時間の中で飽きないかっていう話だよね。だから、美の教育と強の教育がすごく欠けている。決定的に欠けている。建築は用のメディアだってことは事実にせよ。それはやっぱり不動産屋とか建築業界の要請がそこにあるからだよね。経済行為であり、金の代理だから。用途を果たせないものは建築じゃねえよって言って。だけど用途を果たせない建築なんていっぱいあるよ。なんの用途を果たしていたのか分からないような…。神社なんてほとんど用途分からないじゃない？だけどみんな境内でたむろしたりさ、人間生活に潤いを与えているじゃない？だけど今建築の中で要請されているものがそこにあるから、美・用・強の「用」のところに偏りすぎて…。僕たちの頃はまだ「美」の要素が…美しいものを作れない奴は建築家じゃないっていう教育だったね。丹下さんなんかそこだったよ。僕の先生だったけど。やっぱり美しいものを作れる人が学生間でも尊敬されたよね。そこの才能がない奴はすぐにわかるから違うところに行ったよね。構造力学とか、もうちょっと合理的に解答がチャンとしていそうなところに。建築計画とか。僕たちの頃は意匠行くやつっていうのは3年後半に別れちゃってたね。僕が大学3年に進学したころ吉武泰水さんっていう日本の建築計画学を確立された先生が、40人の学生がここにいるけれども、ここで最終的に建築家、いわゆるデザイナーとか設計を仕事にする人は3、4人なんですよ。それは東大の歴史の中でそうなんですよって。けれど他の人は建築関係で役に立つような仕事をする人はいっぱい必要ですから。だから、よく自分で心してくださいって、40人いたら半分くらいはみんなデザインやろうと思って来てるのに、そういうような話をされた。僕の年度は10人くらいしか設計にはいかなくて。役人や建設業に行く人もいたし。そっちの方がメインルートだった。竹中工務店の副社長になったり。そちらは全然お金もらっていたりして（笑）俺のボーナスの5倍くらいもらっていただろう（笑）現実的には設計する人はそんなにたくさんは要らないわけだよ。そんなバランスなんだろうな。10％くらいかな。〈清く、貧しく、美しく！〉か、古いなあ。どこかに〈表現したい〉という気持ちがあったんだろう。自分で向いてないなって感じだったら違う道を進んだ方がいいと思いますね。踏み込んじゃって、ずっと頑張たとしても最後間違ったって年取ってから気がついても困るからね。僕は法政の院の振り分けの時そういう事を…君はデザインやめなさいとか（笑）首切り役人みたいな事を〈観る目がある！〉とか周りの先生に煽てられてやる係でしたね（笑）

坂田　僕そっちですね（笑）（笑）今のところ（笑）必死で捕まっています（笑）よかった法政じゃなくて。

全員　（笑）

富永　ただ、それで学生から感謝されているところもあるよ。僕の事務所の人もそういうことやったもんな。別の会社の営業に回して成功したやついたよな。大江賞もらった男なんだよ、そいつ。センスもいいし福山雅治ばりのハンサムボーイで（笑）最初はデザインデザイン言ってたけど。今は感謝されてます。自分のことはわからないものだからなあ、まあまあ、そんなところで。食事にしましょう！もういいでしょう（笑）

全員　ありがとうございました！

富永 譲

１９４３年台北生まれ
１９６７年東京大学工学部建築学科卒業
卒業計画賞受賞
１９６７〜７２菊竹清訓建築設計事務所勤務
１９７２年フォルム・システム研究所設立
１９７３〜７９東京大学建築学科助手
２００２〜１４法政大学建築学科教授
現在法政大学名誉教授
横浜国立大学非常勤講師
今までに日本女子大学、東京大学、早稲田大学、東京藝術大学、武蔵野美術大学、他で教える。