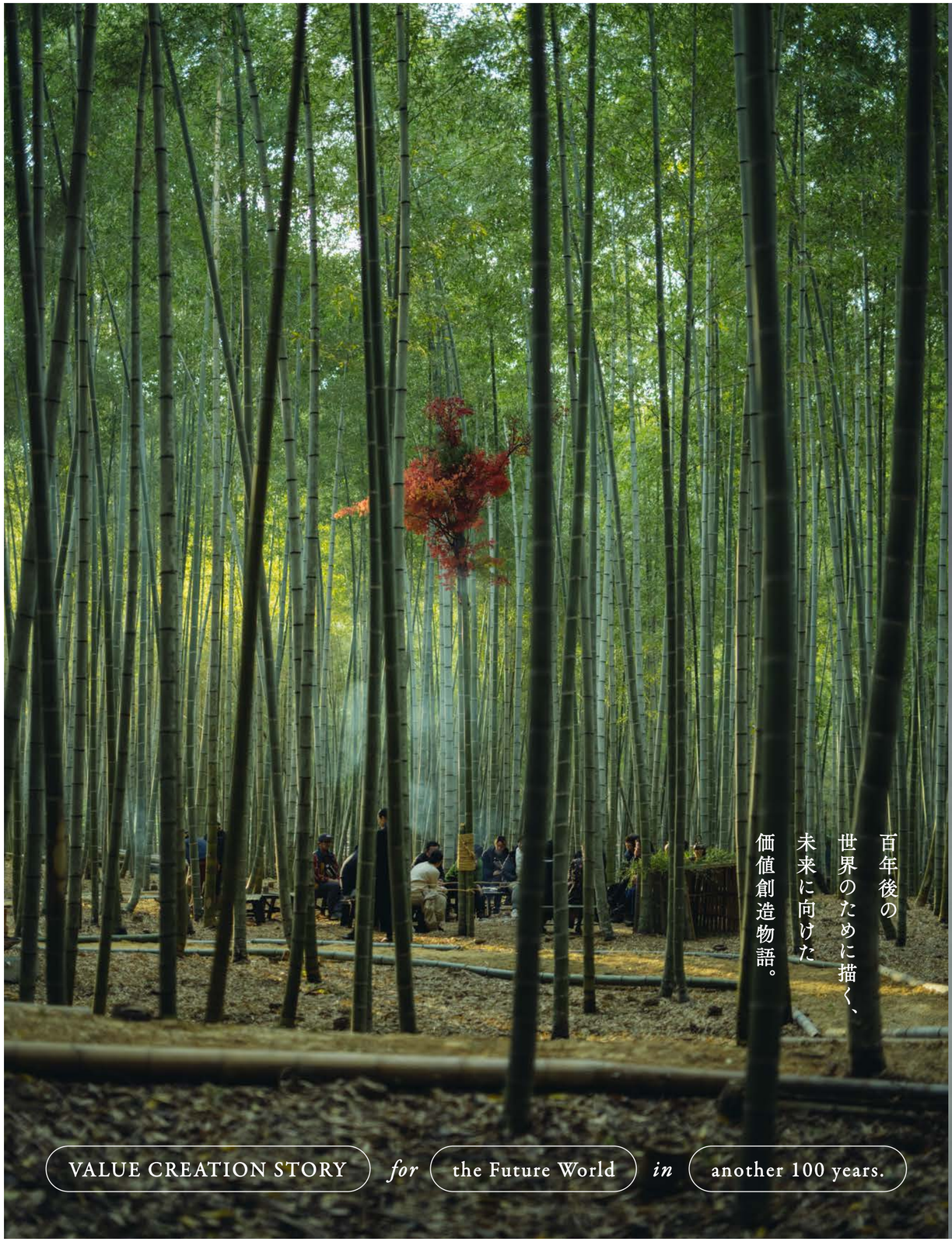
Aru Society

Urban Commons / Commons Media / Activity

https://aru.org

produce by Loftwork Inc.

Questions *for* the Future.



https://fabcafe.com

FabCafe Osaka / Osaka Prefecture, Osaka City, Kita Ward, Tenjinbashi 2-chome, 2-4

FabCafe what do you fab? osaka

L'informe, Cities, *and* Watersheds.

淀川、百年の物語

かつて、大阪の地は海だった。
そこから、隆起するように立ち上がってきたこの地は、
常にフォルム化とアンフォルム、
既成概念の破壊と再構築、変容を繰り返しながら、
出来上がってきた創造的都市でもある。

今から遡ること百年前。
国内外との交易のために、
あるいは、度重なる洪水からの解決策として、
日本とオランダの共同設計により
琵琶湖から大阪湾、瀬戸内を流れる水を
一本の道として接続し再構築された“淀川”。
水を起点に見ていくと、
大阪はすべての都市や世界を越境しあい、
つなぐ重要なネットワークの拠点として
常に再構築されてきた都市であることが見えてきた。

百年後の今。
都市や社会の在り様をニュートラルに、
エクイティに捉え直し、
常に目の前の当たり前を覆す視点をもって、
あらゆる関係性の問い直しを大阪の地から、
私たちは再び始めていきたい。

淀川の源は滋賀、福井の県境にある栃木峠まで遡る。滋賀県山間部に発する大小支川を琵琶湖に集め、大津市から河谷状となって南流し、桂川と木津川をあわせて大阪平野を西南に流れ、京都府と大阪府の境目で三川が合流し広大な川幅を有する。さらに神崎川と大川（旧淀川）を分派して大阪湾に注がれる。水が澱むようにゆっくりと流れていたことから淀川と名付けられ、明治29年以来総称され、大阪・兵庫・京都・滋賀・奈良・三重の2府4県にまたがる広大な流域は、社会・経済・文化の重要な基盤とされてきた背景がある。

急勾配で滝のような勢いのある一般的な日本河川の特性に対し、大阪平野を流れる淀川は非常になだらかに悠々と流れていく。河口から水源までの流路全長約75km、流域面積8,240㎢。7000年前の縄文期頃まで大阪平野のある一帯は海だったが、川から土砂が流れ込み平野地帯が徐々に出来上がっていった。インフラの歴史は遡ること4世紀、仁徳天皇により築造された堤防・茨田堤（まんだのつつみ）がその起源とされる。古代から近世まで物流の中心は舟運で、それにより淀川流域は古くから発展を遂げてきた。

もともと淀川は川床が40cm程度と浅く、上流域へと船が登るのに約1日間を要したとされるが、明治初期、物流の観点から淀川を通って大阪湾から京都の伏見まで行けるよう大型の蒸気船を通過させることが急務とされ、水深150cmのインフラを整える大規模な河川改修が計画された。河川・砂防・港湾改修の技術指導の中心を担ったオランダ人の土木技師ヨハネス・デ・レーケは淀川河川改修計画という壮大な計画を立案し、掘るのでなく流れを作っていく「粗朶沈床（そだちんしょう）」と称される独自の水制技術を導入した。木の小枝や下草を編んだものを幾重にも積み重ね、その上に大きな石を乗せ川の底に沈めて水制を作り、水の流れを真ん中に集めることで真ん中の土砂が流されて水深が深くなる。

ヨハネス・デ・レーケは、川のために山を治めることをその信条とし、山林の樹木の乱伐を禁止、植林、砂防工事を併せて行うことを治水事業の根幹とした。明治6年から、31歳から60歳の約30年近くを日本全国の河川事業に捧げたとされる。

一方で、このような大規模な河川事業が行われた背景には、この地が洪水との闘いの連続だった歴史的な要因がある。淀川水系の流域地帯は6世紀から換算すると現代に至るまで、およそ200回以上の洪水被害を受けている。明治18年には堤防が決壊し、大阪平野の多くが浸水被害に遭う大規模な災害となったという。

粗朶沈床によって、水制に囲まれたところに自ずと土や砂がたまり、その上に水際を好む木や草が茂り、生物が住みやすい場所となり、現存する「湾処（わんど）」の元の形が生成されていった。自然の中に人間が作った自然が共存している。淀川という河川は人間と自然の新たな関係性を構築し続けてきた証と言っても過言ではないだろう。そして、先人たちが治水をやり遂げてきた証でもある。

川は、今も、ここに生きている。

Copywrite&Text: Atsuko Ogawa(Loftwork.Inc)

参照　国土交通省淀川河川事務所「淀川の概要と歴史」https://www.kkr.mlit.go.jp/yodogawa/know/

L'informe, Cities, and Watersheds.

アンフォルムと都市と流域。

フランスの思想家バタイユが提唱した「L'informe*」アンフォルム。
無形であること、形なきものというフォルムレスの概念から、
改めて、無形であることの価値に立ち返りながら、既にあることやものの前提を捉え直し、
都市や社会の在り様をニュートラルに、エクイティに問い直していく、
AruCommonsMediaコンテンツ『L'informe, Cities, and Watersheds.』アンフォルムと都市と流域。
コンテンツ第1回目は、“まなざしのデザイン”を提唱する、環境デザイナー、アーティスト、研究者、教育者といった
多面的な顔を持つハナムラチカヒロさんを特別ゲストにお迎えし、プロデューサー小島和人（FabCafe Osaka運営）が
亭主となって開催した座談会「不確かな価値に対する、まなざし。」の記録をお届けしたい。
これから未来の価値や視点がどの様に変化していくのか？都市の在り方はどの様に変容していくのか？
そのための問いをどの様に生み出していくのか？
ものの見方、視点軸の進化について問い直しながら、新たな可能性について導き出していく。

*アンフォルムとは：フランスの思想家のバタイユが、形骸化された「これが美しさの正しさ」というものに対して、あえて、醜いものにフォーカスを当てながら、垂直・水平性という“構造化”された美学や認識を疑い、構造を破壊、崩していくことで、そもそも、美とは無形であるものであって、決まりのない解放性のあるものであることを問題提起として投げかけた美術批判であり、概念として、今も尚、多くの美術批評の手がかりとされ、様々な解釈がなされている。

Text: Atsuko Ogawa(Loftwork.Inc)

【member】 ランドスケープアーティスト　ハナムラチカヒロさん（大阪公立大学現代システム科学域准教授、一般社団法人ブリコラージュファウンデーション代表理事）
建築家 井上真彦さん（Marginalio Inc.）
グラフィックデザイナー 鈴木孝尚さん（16-design Institute）
クリエイティブディレクター 上ノ薗正人（株式会社ロフトワーク 京都ブランチ共同事業責任者）

【亭主】 プロデューサー 小島 和人（株式会社ロフトワーク FabCafe Osaka事業責任者）

【全体企画】 アートディレクター 小川敦子（株式会社ロフトワーク AruSocietyアートディレクター）

小島和人（以下、小島）：ハナムラさんは、バタイユが提唱したアンフォルムをどのように捉えていますか？

ハナムラチカヒロ（以下、ハナムラ）：そもそも、アンフォルムの“フォルム”とは何を指しているかという話ですよね。僕の解釈では、ここでのフォルムというのは何か理想的な美や固定化された価値であり、それに対してカウンター的な表現をバタイユはアンフォルムという言葉で評価したのだと思います。「これが美しい」とされた確固たる美ではなく、取るに足らないようなものや、これまで美しいとされていたものではないものに着目をしていた。そのことで、美しさとは何か？ 醜さとは何か？ 人間の本質とは何か？ を見つめ直し、オーソライズされた価値を一旦解体しようとしたのではないでしょうか。前の時代にこれが美しいとされていたことに対してクエスチョンを投げかけて次の時代の美しさを定義していくことは、それまで連綿と受け継がれてきた価値観に対しての裏切りや革命でもあります。西洋美術の世界ではそれはよく見られる転換です。印象派もキュビズムもそのような意味においては非常にアンフォルム的ではあると思うんですね。近代化や戦争が台頭する中で、それまでに確立されたものが信じられなくなる時代に、それまでの価値を一度リセットし、解体することで乗り越えようとする概念が必要だったのだと。アンフォルムについての僕なりの解釈はそんな感じですね。

小島：アートのスタンスがそうですよね。

ハナムラ：現代芸術そのものがある意味でアンフォルム的な側面があるように思います。

小島：ヨーロッパは強い美意識に対するカウンターという話でもありますが、日本では連続していく歴史が美や文化の中心にあるとすると、それに対するカウンターを提示することは、なかなか難しいですよね。

ハナムラ：日本でもこれまでの歴史の中で歌舞伎のようなアバンギャルドなものが出てきたりするので、全くないわけではないとは思います。でも、日本の傾向として、お家制度や天皇制のように、ずっと続いていく「継承」に価値が置かれることが多いじゃないですか。ヨーロッパの場合はオーソライズされたものに「革命」を起こすことが度々見られます。例えば、王権やキリスト教に対してのカウンターの動きが、近世から近代に入って特に出てきた。アンフォルムはそういう流れと接続されているのだと思います。その時にはフロイトが研究していた人間の「無意識」は、自分が「意識」する自分にアイデンティティがあるわけではないということを明らかにしました。それ沿うようにシュールレアリズムの流れが生まれ、ダリやデ・キリコやマグリットのような絵が出てきた。バタイユとシュールレアリズムの間には色んな確執がありますが、誰もが美しい正しいと信じていたものに対して、その正反対のものを評価するまなざしの中にアンフォルムも位置付けられるのだと思います。今の社会背景の中でも、そういうアンフォルムのような考えが必要になってきている時代かもしれません。世界情勢は激変していますし、政治も経済も医療もお金もテクノロジーも、これまで我々の生活をリードしていたもの今や信じられなくなっている。その中で生きることの本質とは何かを考えるためには、今までの既成概念を一度解体しないとならないと思うのですね。

今日は都市という文脈の話もありますので、それに関連させると、大阪という土地はもともとアンフォルムなんです。元々が海だった大阪は、全て海の中から立ち現れた土地なので、そもそも都市のフォルムが存在していなかった場所でしょう？

小島：環境を守っていこうという世界的な動きの中で、大阪という都市では、そもそも環境とは元々どういうものなんだろう？ という話をしないとならないですよね。どこまでが古代から続く環境なのか？ 淀川の護岸工事に伴って人工的に造られた池の中に実は多様で希少な生物が生息していているケースもある。そうなると環境って、そもそもがなんだかよくわからない。真の環境ってなんなんだろうと思いますよね。

ハナムラ：だから大阪の自然のあり方はオランダに近いですよね。オランダも自然を人工的に造ってきた場所です。大阪の淀川も今から100年前にオランダの土木技師ヨハネス・デ・レーケが中心となって造られたものですしね。その前提は、自然をコントロールしていこうという発想が見え隠れします。

大阪の樹木は人が植えたものがほとんどなので、東京のように大きいわけではありません。関東ローム層に位置することもありますが、東京は昔から樹木が生えている土地なので大きく育っています。海だった大阪はそもそもアンフォルムな自然を秀吉の時代に土地として開拓してできた人造的なフォルムです。だから大阪という都市において、アンフォルムという話をするのはある意味でふさわしいのかもしれないと思います。

小島：ヨーロッパでは美や美意識に対して強烈なカウンターをぶつけてきているという話がありましたが、社会の話となると強烈なパンチを浴びせる対象が見えづらいですよね、そもそも。

ハナムラ：メインストリームが見えずらいですよね。というよりメインストリームそのものがそろそろなくなってきている気もします。多様化してそれぞれがバラバラな点のようになっている現状の中で、誰に対してなぜカウンターするのかという問いが大事でもありますね。

井上真彦（以下、井上）：メインストリームとカウンターというものが見えにくくなっている中で、問いに対する「解けなさ」をどうやって生きていくかということが、おそらく僕らが生きている時代に問われていることだと思っていて。「解けなさ」ということ自体に価値を見出したり、美しいと思うような、そういう在り方もあるんじゃないかと。

ハナムラ：自分達が何を解きたがっているのかを確認し続けることに意味があるようにも思います。我々の中に何も不自由さがなければ、何も解く必要はないし何もしなければ良いと思うんです。表現が生まれてくるときは何かの不自由さがあって、不自由さから自由になろうとして文化や表現が生まれてくる。でもそうやって自由を求めて生み出したものに対しても、また不自由さが生まれてくる。常にこれで満足なのかと我々は問い続けてしまうんですね。かつての状況からすれば、今は十分に満たされているはずなのに、何か不自由さを感じている。だから何を不自由なのかをディスカッションした方がいいのだと思います。

僕は本質的に人間は不自由であると思っていて、生きていること自体が不自由さの中にある。呼吸ひとつとっても不自由なわけですよね。ずっと吐き続けると苦しくなるし、その反対にずっと吸い続けても苦しくなるから自由になろうと吐く。ずっと不自由さを抱えていて、それを何とか誤魔化して生きている。そんな自分の不自由さや苦をじっと見つめる時間がどんどんなくなってきています。不自由さが何かもわからなくなってきている。テクノロジーによって不自由さがすぐに解決されてしまって、そもそも不自由さが見えなくなってしまう。それこそが現代の不自由なのではないかと。

不確かな価値に対する、まなざし。

1

井上：不自由さを言い換えるとジレンマとも言えますよね。街はローカリティという価値があるわけですが、都市というのはそこら中で，何かと何かの価値がぶつかり合っていて、そこで起こるジレンマが不自由さでもあるんですが，それをいかに空間の力に変えていけるのかが都市を設計していく時の面白さでもあり、魅力だと思う。

小島：今、井上さんに設計してもらい天満に造っているFabCafe Osakaは、中心地の梅田から5分程度で行ける都市なのに、昔から続く村でもある。都市とローカリティが同時に存在していて、それがないとダメなんだろうと。ここでは急ごうとするとだめで、ゆっくり時間をかけて関係性を構築することで都市におけるジレンマや問題が見えてくるかもしれない。ローカリティがあることによって都市の新しいジレンマが見えてくるのかなと。

ハナムラ：その一方で難しいなと感じるのは、現代社会はローカルだけでは解決できないことが多すぎることです。僕たちの財布の中身は世界経済や金融と繋がっているし、グローバルな圧力やインフォメーション、テクノロジーの干渉から、どんなローカルな土地も逃れることができない。そういう意味ではジレンマやトリレンマところではなくなってきていて、さまざまなレンマに翻弄されていると言ってもいい。そんな中でサービスやテクノロジーが発展せねばならないという前提はそもそも本当なんだろうか、と常々思います。

コロナパンデミックで、社会にあらゆる活動が全部がストップした際に、今までの前提は危ういものであると多くの人がわかり始めた。見えていないものが見えている領域に影響を及ぼすのに、見えている問題だけにだけフォーカスされていることで、誰もが自分の見方を疑わなくなる状況です。それが非常に気になって、コロナ後に『まなざしの革命』（2022年、河出書房新社）という本を出しました。フォルムを生み出すことに我々は注力するけど、フォルムは目的ではなく何かを目指した結果なんですよね。それに本当のところはフォルムが変わり続けることがフォルムの本質ではないかと思います。

自然や植物を見ているとそれがわかりますよね。ランドスケープはダイナミックに変わり続ける。ランドスケープは物体ではなく現象なので、そのデザインはアンフォルムであり続けるデザインになるんですね。それぞれの局面では、それぞれのフォルムがあるのですが、時間の流れの中ではすべてのものはアンフォルムになっているとも言えます。それは短時間でもそうで、ここにあるグラスだって、粒子が絶え間なく動いているアンフォルムだし、長期的に見てもこのグラスはいつかは壊れてなくなっていく。「とのまなざしで見るのか？」によって、フォルムの在り方が変わるので、どのスケールでどう見るのかは非常に本質的です。アンフォルムという概念をもって何かを問い直すのであれば、スケールの設定が必要になってくると考えますね。

小島：切り取り方の精度が変わってくる。

鈴木尚孝（以下、鈴木）：僕自身はいわゆるコマーシャルのデザイナーなので、今回のアンフォルムのテーマを消化するにはちょっと重いなと。自分自身の仕事でこのテーマを理解すると、フォルム＝強さだった。僕は基本的なスタンスとしては、弱い側として仕事をするので、例えば権力とか強いものに対してそうではないところから相談を受けて仕事をする。今という時代は、弱さというものを見つめる時代なのかなと。そのためのアンフォルムであれば消化することができる。でも、弱いことに対してあまり良しとされない時代ですよね。何かができないと怒られるとか、喧嘩が強くないとダメだとか。

小島：何かに勝ったり、秀でなければならないとか。

鈴木：こういうテーマが来たということは、そろそろ弱くて良いということなんだなと。弱いことを受け入れた前提で強さを求めるのか。この会の前に天満の街を歩かせてもらって。すごく良い場所だなと。一本挟んで商店街があり、FabCafeの2軒隣には、コーヒーを作っているおじさんがいたり。

小島：匂いがするよね、ちゃんと。

鈴木：そのように感覚的にこのテーマに戻っていくと、ちょっと時間が歪んでいるような場所をアンフォルムとして捉えても面白いなと。

小島：あの大阪という都市の中にこんなところがあるんだと、こういうところが残っているということ。これをアンフォルムというのかわからないけれど。

鈴木：もともと地域にいる人たちと僕らのような新しく入っていくような人たちが、お互いに強いところと弱いところが合わさっていくことが、きっとこれからの時代なのだろうなと。

小島：これまでのいわゆるクリエイティブって、とても強いんですよね。どやっ！て。我々がやったぞ、と。だからこそ、クリエイティブはどこかで脱力すべきかもと思ったりするんですね。本当は地域のためだったり、クライアントのためのものだから。

ハナムラ：2000年の初めぐらいに、建築理論の流れとして「弱さの再評価」が出てきたことがあります。その時に『マゾヒスティック・ランドスケープ』（2006年、学芸出版）という本をランドスケープデザインの先輩たちと共著で書きました。そこで考えたのは、デザイナーや計画者がつくった場所は、人々に侵食されても良いんじゃないかというメッセージです。それまではデザイナーがフォルムの強いカッコいい形を出すことが評価されていた時代だった。一方で、そんなかっこいいフォルムを出したら、周りの住人やユーザーが関われない場所になってしまうこともある。「ここでこんなことをして良いのか？」と遠慮がちに行動してしまって自分の場所にならない。家の前に路地園芸を出す人たちのように、自分の場所が獲得できる空間をどうやって評価するのかということを考えたことがあります。その頃は建築家が弱さや不安定さ、複雑性を評価することを言い始めていたので、色々と話を聞きに行っていたんですね。

ところがその後、弱いことの価値が言われなくなったんですね。強いこと、美しいこと、早いこと、まさにアメリカニズム的な価値観でデザインもガンガン評価される時代になり。結局、僕らが問うたことはなんだったんだろうと思いました。それを問うていた本人たちも同じ理屈に絡め取られていたように思います。

でも、そうやって一度は消えていってしまった弱さの再評価が、311を経たのちのコロナの時にもう一回戻って来たように思います。強いフォルムを前に出すのは弱いことの裏返しで、本当は弱いから強く見せようとするんですよね。自分自身が本当に強くて安定していたら、人に対して何かを誇示しなくても良いわけです。だから弱い強いという比較や二項対立からもどう逃れるかということが本質的なのではないかと思っています。弱さと強さを対峙させるのではなく、弱さも強さもない世界、フラットで安定していること。僕らは強いというと、つい固く揺るぎないものを想定してしまうわけですが、水みたいにしなやかに柔軟に変えていくことのほうが、つまりアンフォルムの方が本質的には強いのではないかと。

井上：建築のフォルムでいうと、例えば、水の揺らぎをモチーフにしたり、有機的な形であったとしても、出来上がった瞬間に強くなってしまうということがあるんです。時には正方形の方が空間はすごく柔らかくて包容力があるということがあって、そのことに改めて色々な人が気づき始めている。建築の弱さというテーマ自体は現代でも変わらずにあるけれども、それを元に生まれてくるものはまた変わってきていると思います。

ハナムラ：建築のデザインでも最初からフォルムを作ろうとするのではなく、使い手が何かの自由さを得ようと試行錯誤する過程で自ずとフォルムが導かれていくことが正しいように思います。建築家はその試行錯誤のプロセスに関わっていく必要があるのですが、そこには難しさもあるのかもしれません。都市は細胞みたいに常に建築を局部的に造り替えているので、単体の建築のデザインだけでは成り立たない。増殖や改変を重ねてカスタマイズされていくべきところを、建築家の作家性から出てきた強いフォルムが使い手が不自由にすることがある。どうやって使い手側に明け渡していくか大事なことだと思ったので、僕自身は「作る」ではなく「観る」とか「使う」の方に関心を持った部分もあります。それが「まなざしのデザイン」につながっているのですね。

上ノ薗正人（以下、上ノ薗）：学生時代は使い手の身体性から空間をつくれないか？と、すなわち生活やその場の振る舞いの上で生じる身体の動きの分だけ空間が生じるように建築が作れないか？という考えから設計のヒントを得ようとしたことがあります。そうした、内面から造られていく空間、という考え自体は今振り返ると建築学生が一度は通る考えだと思うのですが、僕の頃にもまたその傾向が出始めていて。とはいえ、当然敷地や必要な機能といった、外部から取り込まざるを得ない要素も含めて最終の空間ができ上がっていく。そう考えると、フォルム、アンフォルムとは、建築家に限らず、人が集まる場所で空間をつくろうとする時に自然と浮かび、反転し合いながら繰り返えされていく思考と試行そのものなのではないかと。

ハナムラ：近代以前の社会では、比較的それぞれバラバラの身体性を持ちながらも、共有された身体性もあったので、それが街を導いていた側面があるように思います。たとえば誰もが畳の部屋で暮らしていたので、京都のような都市では畳の割り付けで町屋が設計され、その町屋が都市全体に割り付けられていた。つまり近代以前の都市は、身体のモジュールが街のスケールに接続されていて、コミュニティの共同的身体にもとづいて都市が成立していたように思います。それが近代化の中でバラバラに解体されて、それぞれが自立した個人であるという考えの下、個人の区分所有として街はバラバラに解体させられてしまった。その反対に公共の場所は自分の場所ではなくお上に取り上げられてしまった。そうした身体性に共有がなくなったことが今の街の姿になった要因として大きいのではないでしょうか。

だから共通の身体性をもう一回取り戻すことも大事になるように思います。多様性も大事なのですが、多様というのはみんなバラバラになることではないように思います。バラバラでも良いけど、共通していることもあるはず。多様性と同時に、違いを超えた普遍性をどうやって取り戻していくのかも大きな課題だと思います。そのためのフォルムを考えることで方向性を示していくということも必要です。それは全体主義に向かう合意形成をすることではなく、多様性と普遍性の両方を睨んでどのような方向性を示していくかが、すごく大きな課題だと思います。共有の作法やあり方からフォルムが模索されていくというのが本来のデザインの姿だし、その一方で予定調和なフォルムを崩すにはアートのスタンスが必要になる。そういう意味で結果としてのフォルムを先に想定することをやめて、フォルムが生まれる原因の方を見つめることが大事だと思うんですね。都市というのはそもそも共同性をどう育むのかが課題で、その結果として生まれた形ですよね。

小島：もしかしたら、コンパクトな集合体をつくれると良いかもしれない。

ハナムラ：デカすぎると顔が見えない。

小島：一旦、コマをおいてみる。良いかどうかをみんなで考えていけると良いのかもしれない。

ハナムラ：グローバルな共同体というのは、大きすぎてリアリティないですよね。

鈴木：今日は、名古屋から大阪に久しぶりに来て、確かにアンフォルムな街だなと。古い建物がたくさんあるのにすごい最新の建物もある。名古屋は戦争のときに空襲で焼けていて、古い建物があまりない。大阪はちょっと歩いていくだけで、古いものと最新のものが自然と両立していることがわかる。

小島：キュレーション側でいうと、ちょっとずつ変えていくのが日本式なのだろうと。歴史の継承もいるし、先人たちが作ってくれた街を使いこなすという側面もあるのだろうと。

ハナムラ：今は新しくなるときに全部変えてしまいがちですよね。何を変えて何を変えないのかの見極めが必要ですが、今の社会ではその見極めのスケールが、時間的にも空

間的にも小さく小さくなっていて、まなざしが非常に狭められている。たとえば環境問題がその最たるものですが、自分が生きている間には何も解決できないだろうと、問題を未来の世代に対して先送りしている。都市も林業のように本当は100年かけてようやく実るような話なのですが、非常に近視眼的になってきていることを危惧しています。僕らの世代だけでなく、子供たちや孫の世代のことを考えて長尺でやらないといけないのだなと。今の資本主義経済はデイトレードのようにすぐにリターンを求める社会だけと、元々の資本主義は自分の今の投資を受け取るのは孫の代だというぐらいの倫理観に支えられていた。その長期的な視野が失われているように思います。

世間ではよく綺麗事でサステイナブルが唱えられますが、持続ってそう簡単なことではないのですね。たとえば45億年の地球の歩みを24時間だと仮定したときに、人類が誕生してからたったの2秒しか経っていない。そのようなスパンで考えてみると、サステイナブルって何なのかと。本当はどのスケールを設定するかでサステイナブルの意味は変わるのですが、そういう議論はされず、サステイナブルというお題目を唱えることで金儲けしようというおかしな社会です。

建築家の仕事はフォルムをつくることで持続を考えますが、アートは一時的な無形のものでも表現できるので短い時間しか続かないし、ランドスケープは長期的にずっと変化し続けている。だから同じものがずっと続くというサステイナブルだけでもなく、変化し続けるサステイナブルもありうるのではないかと。

井上：今秋から大学の博士課程で改めて研究させてもらうことになって、研究テーマを建築における「余白」の概念について、としたんですね。僕独自のテーマというよりはこれまで建築の分野で様々に語られている普遍的なテーマではあるのですが。特に近年になって、変化を受け入れたり、ジレンマを緩和するような場として余白が必要だと思っている人が多くなっている。息苦しくなりがちな世界に求められている。そのことについて考えてみたいと思って、始めているところです。

ハナムラ：まさに余白こそアンフォルムで、余白はどこかで余白がずっとあり続けることが大事ですよね。余白は作ることを意図した時に余白ではなくなる。意図的に意図しないものを作ること。その意図しないところに何かが創発されるのだと思います。

小島：自分のアーティスト時代、身体表現においては、まさにそういうことを考えてました。

ハナムラ：大阪大学のコミュニケーションデザインセンターに在籍していた時があるのですが、その時に最後に書いた論文のタイトルが「コミュニケーションはデザインしてはならない」でした。そもそもコミュニケーションそのものはデザインできないものなのだと考えています。コミュニケーションの中身や結果をデザインしてしまうことは不毛で、それよりもコミュニケーションが生まれる原因をデザインすることが大事だと。人と人がどこで出会うのか、どういう身体性を持って話すのか。会議室で話す会話、レストランで話す会話、エレベーターの中で話す会話は、すべてが違う身体性があるはずなんですね。そこでは会話の中身が変わってくる。結果をコントロールせずに、原因を設定して中身は生成するに任せる。だからこそ、何をコントロールして何をコントロールしないのかを見極めるのが大事になりそうだと。

井上：うまくいかない瞬間をいかに逃さないかを設計のフェーズにおいても大事にしています。

ハナムラ：その時こそが、一番クリエイティブな瞬間ですよね。

井上：自分が意図したところだけで決まってしまうのは、一番面白くない。

ハナムラ：僕自身も何かを作る際には、とにかく答えを持たずに現場に向かうことを大事にしています。答えを持って、こんなのを作ろうと考えてしまうと、それに当てはめてみようとしてしまう。自分の意思を持って何かやろうとすると、だいたいうまくいかないことが多い。

井上：ジレンマが起こった時はまさにチャンスですよね。

ハナムラ：不自由さが生まれたときにクリエイティブが生まれるチャンスがくる。デザインをやっている時の感覚とアートをやっている時の感覚はちょっと違うので、アートとデザインでは正反対な答えを出すかもしれませんが。

上ノ薗：場づくりの文脈では、そういうことがまさに言われていて。例えば、完成された椅子やテーブルをストリートにきれいに並べて置いてもなかなか使われない。一方で、無造作に置かれている粗大ゴミのように家具のようなものたちがバラバラに散らばっている方が、勝手に人がそこに意味性を見出していく。

ハナムラ：アンフォルム感ですよね。フォルムという言葉は“フォーマル”でもある。フォーマルなものとして提示されたものは自分のものにならない。アンフォーマルであるから自分が何かの意味や行為を獲得していく余白がある。でもそれを発生させようと意図してデザインすると失敗することもあります。難しいですが意図しないものをどうやって意図するかが課題ですね。

上ノ薗：賑わいというものを結果として導こうとするとうまくいかない。ともすると強引な操作になってしまう。人が主体的にふるまう、その原因をこそどうデザインするか。ただ、原因と言うと少し難しくて、たとえば“状況”と読み替えることもできるかもしれません。

ハナムラ：まさに状況をつくることをしていたことがあります。2008年から大阪の東成で、古い活版印刷工場をアトリエにして、10年間リノベーションしながらスペースを運営し続けたことがあります。そこを“演劇作品”という設定で運営していて、その作品を見るためには自分も参加しないといけないことになります。僕はそのスペースに住んでいるのですが、ベッドルーム以外をやってきた人と共有しながら、常に劇が展開されているというコンセプトでした。そこでの僕はスペースの主人を演じる役者でもあり、やってくる人は観客として、僕の生活劇を見ることになる。この演劇を見るためにはその場所に来ないといけないのですが、来た人たちも単なる観客ではなく自分たちも登場人物として演劇に参加することになる。だから僕はそこでは演出家でもあって、ずっとそこをリノベーションし続けながら、状況をデザインしているわけです。コミュニケーションの結果ではなくそれが生まれる状況をデザインし続けると、これまで出会うはずがなかった人々の間にいろんな繋がりが出てきます。例えば、この場所である日いくつかの打ち合わせがあったとすれば、14時から打ち合わせをする人と15時半から打ち合わせをする人が15時に出会うようになセッティングをわざとするんですね。そうすると予期せぬ展開になることがあります。新しいドラマが生まれるんですね。

「ｆ（フラット）」と名付けたスペースなのですが、これは「3850日の演劇」という世界で最も長い演劇として上演した作品で、10年目で最後の幕を上演して終幕しました。この終わりが最も大事で、場所を開くときはこれから未来を描こうと誰もがポジティブになるのですが、終わりがないとそのうちにフェードアウトしていく。最後を設定することが大事で、その締めくくりとして、「看取りの二日間」を上演しました。その二日間は、それまでその場所の運営や建設に関わった何百人が、最後にやってこれるようにお通夜みたいに開けて好きな時間帯に来てもらいました。その際に、この3850日間にこの場所と自分と社会で起こった出来事を並列したアーカイブを張り出して、10年間の各年それぞれに上演タイトルをつけました。こういう状況のデザインを試みたことがあります。

そこでは場所を終わらせてあげることが大事で、街づくりというのもダラダラと続いてフェードアウトすることも多いじゃないですか。ずっとサステイナブルに行くことを目指してやるんですが、それは人生と同じで死を見ずに続けることになるんですね。明日死ぬとわかったら、今日の生き方は変わるし、人生って実は短いものなんだと思うから意味が出てくる。今の社会は生が引き伸ばされており、何のために生きているのかや、生きていることに何の意味があるのか分からなくなっている。場所も同じかなと思うんですね。人間はポジティブであることが好きなんですが、いつかは必ず死にます。それは場所も同じではないかと。

上ノ薗：僕が空間設計をしていた頃の師匠の一人がまさに「終わりのデザイン」というキーワードを挙げておられて、一つの空間に人が留まる、過ごす、暮らすといった行為をそれぞれの時間単位に区切りながらも、一つの建築に同居させ、人や振る舞いが変化していくさまとして設計することを“場の新陳代謝”と表していました。当時そうしたキーワードを軸に場づくりを行っていたのですが、ものごとがうまくいっているときはどうしても続けることに意識が向きがちで、それ自体が目的になってしまう。それは終わらせたくない、終わらせる必要がないと無意識に思っていることの裏返しだと思っていて。ゆえに、長く続けることが目的化してしまうときもあったように思います。古くなっていくことを受け入れ、新しいことと入れ替わることを恐れない。今回のテーマを受けて、終わりのデザインも大事なキーワードだなと感じてきました。

ハナムラ：老いていくこと、死んでいくこと、醜くなっていくことをどうやって積極的に評価するのか。日本でもかつて老いの美学というのがあったように、アンフォルムの根底にもそうした美学があるのではないでしょうか。それまで自分が出来ていたことが、だんだん出来なくなっていくことをどう受け入れていくのか。それが、まさに成熟するということだと思うんですね。でも我々はそのことを忘れて、調子がいいことだけにまなざしを向ける。今のネット社会では調子のいいところだけを切り取った15秒の動画が評価される。その外側ではものすごく悲惨なことが起こっていたとしても、見せられた調子の良いことだけにフォーカスしていると気づかない。さっきのアメリカニズムではないですが、若くて、強くて、早くて、調子がいいというモデルはとても貧困で、そのまなざしだけでは評価できないものが人生であり都市なのだと思います。そうした自分が見たくないものも含めて誤魔化さずにどうやっていきていくのかを考えるようになると、全ての価値が反転して見えますよね。スタイルを追求すること、スタイリッシュであり続けることそのものがダサいなと今は思う人が増えているんじゃないでしょうか。スタイリッシュであること自体が、自分で獲得したものでもなければ、誰かから植え付けられたことでしょうし。そんな勝ち組や負け組みたいな単純な価値観に窮屈さを覚える人がこれからますます増えてくるように思います。

僕は最近、小中高生向けの「ヒトの学校」哲学カフェ形式の対話の場を主宰していますが、学校ではできない本質的な話をしたいという人が来ますね。テーマはさまざまで、「オトナは正しいのか？」「ガイチュウを殺してもいいのか？」「ヒトはなぜ嘘をつくのか？」「ヒトは自然をどうみているのか？」という問いをめぐって、小学生から大学1年生10代のヒトが車座になって月に1回90分程度話すんです。大学生半ばぐらいになると、そんな話はみんなしたくなくなって、どうやったら自分が勝てるのか、サバイバルできるのかを考え始めます。

ここで挙げたテーマのように、答えのないことを考えるチャンスのないまま、受験勉強で勝つことだけ目指して大学に入ってしまう。そうなると、今度は大人が欲しい答えを用意するようになるんです。こういうことを言えば大人が「うんうん」とうなづいてくれるだろうという答えを先回りしだします。まさにフォルムを先に持ってしまう。そこに危機感を覚えたので、こんなことを始めました。結局、今の社会をつくっている大人こそフォルムに囚われています。大人が考えたことがない問いを、子供の方が考えていることが多いのです。大人はすぐに自分を正当化するし、固定観念を壊せず頑固なフォルムの罠にはまっている。大学ぐらいになると、その大人に合わせるように傾向と対策を立て始めます。だから小学生ぐらいからアンフォルムの中でフォルムを見つけていくことが必要と思って取り組んでますね。

小島：こういった議論の積み重ねから大阪の場も作っていきたいと思いました。今日はありがとうございました。

profile

ハナムラチカヒロ（大阪公立大学准教授）
自然科学・社会科学・人間科学を横断する総合知の研究教育に携わり、対象への見方を変えるトランスケープ論を提唱する。それをもとに、環境・空間デザインや現代アートの制作、映像制作からパフォーマンスまで幅広い芸術実践を行う。大阪市東成区で実験スペース「ｆ」を十年間運営。また十代に向けた哲学カフェ「ヒトの学校」を主催する。大阪赤十字病院での空間アート「響はれて光きたる拳」で第1回日本空間デザイン大賞受賞。監督作品の映像「Seeing Differently」で欧州の4つの国際映画祭で受賞。著書には、『まなざしのデザイン』（2017年、日本造園学会賞受賞）、宗教学者鎌田東二氏との共著『ヒューマンスケールを超えて』（2020年）、『まなざしの革命』（2022年）がある。

井上真彦（Marginalio Inc.）
1982年石川県生まれ。神戸大学工学部建設学科卒業、同大学大学院自然科学研究科建築学専攻修了。2008年からgrafに所属し、主に空間設計、プロダクトデザインを担当。2014年に自身の事務所を開設後、高架下や道路、河川敷、防波堤、水上といった都市の周縁的空間の利活用を目指すプロジェクトに多く携わり、人々が新たな可能性を見出せるような場の創出に取り組む。近作に水辺の実験基地「β木町橋」や、隣接する東横堀川での水上の社会実験、感性の土壌を耕す貸別荘「ＷＯＲＭ」等。２０２３年株式会社Ｍａｒｇｉｎａｌｉｏ一級建築士事務所設立。現在、FabCafeOsakaの設計を担当し、2025年春のオープンに向けて奮闘中。

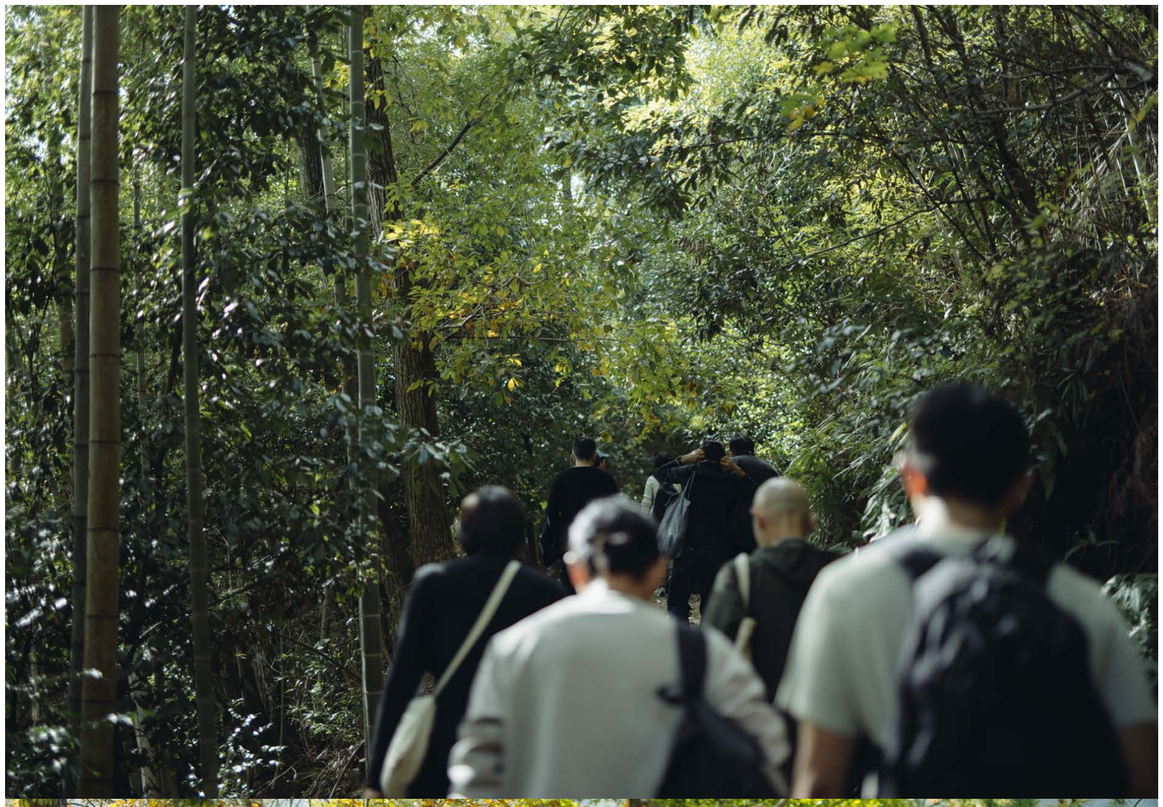
鈴木孝尚（16 design Institute ）
グラフィックデザイナー。1985年愛知県豊橋市生まれ。グラフィックデザインの領域から社会との関わりを考え、それを残すことを目的とし、人との縁を大切にしながら、少しでも後世に残すために活動。「潜水寺」のブランディング 事業や「山口ゆめ回廊博覧会2021」の映像制作。岡山県牛窓町にてharuka nakamura、牧野伊三夫と共に牛窓中学校の 第二の校歌となる『牛窓のうた』を2024年4月に発表。

上ノ薗正人（Lofkwork.Inc.）
大阪生まれ。九州大学芸術工学部環境設計学科卒業。大阪のデザイン事務所graf、福岡の古ビル再生プロジェクト「紺屋2023」の設計、運営を行うno.d+a / TRAVEL FRONTでの仕事を通してデザイン、建築設計からイベント運営、アートプロジェクト等幅広い業務に携わる。2014年に関西に戻り、グランフロント大阪ナレッジキャピタルの総合プロデュース室に所属。オーストリア・リンツのクリエイティブ文化機関アルスエレクトロニカとの協同プロジェクトのディレクターとして所属アーティストとの展示制作を担当。2017年にロフトワークに入社。2021年米国PMI*認定PMP*取得、2022年10月に京都ブランチ共同事業責任者に就任。自社事業のみならず、大規模プロジェクトのプランニングや、事業コンサルティングも手掛けている。社外活動として、知人が創業した会社にジェインしフークショップ事業を担当。また、2022年度に九州大学大学院芸術工学府非常勤講師の経験から、プロジェクトマネジャーのナレッジを様々な場所・形で活かし伝える取り組みを行っている。

小島和人（Lofkwork.Inc. FabCafe Osaka）
大阪府守口市生まれ。建築、デザイン、プランニング、アートと多分野で活動を重ね、多様な視点と未来を見立てる力を培う。これまでの多様な経験をもとに、アーティスト名「ハモニズム」として活動し、単純な二項対立ではなく、多様な因果関係や曖昧さの中にある調和を見出し、バランスを追求している。大阪では、まちづくりやエリアマネジメントのプロジェクトに注力し、地域の文化・歴史・環境を活かしながら持続可能な都市モデルを提案。行政や自治体、大企業が担うトップダウンの構想と生活者やクリエイターが主体となるボトムアップの活動を接続する役割を果たしている。また、活動を支えるフレームワークとしてロジックモデルを採用し、未来を見据えた活動が現在の価値においても意義を持つことを証明。こうしたアプローチを通じ、都市の課題解決に向けた持続可能な方法論を提供している。大阪・天満や南森町エリアを「都市とローカルが融合する地」と捉え、2025年4月にFabCafeOsakaのオープン予定。「アンフォルム」をコンセプトに、FabCafeグローバルのネットワークを活用しながら、この地域から未来を探求する。2024年よりFabCafe Osaka事業責任者に就任。

小川 敦子（Lofkwork.Inc. ）
アートディレクター。1978年生まれ。百貨店勤務を経て、生活雑貨メーカーにて企画・広報業務に従事。総合不動産会社にて広報部門の立ち上げに参画。デザインと経営を結びつける総合ディレクションを行う。その後、フリーランスのアートディレクターとして、医療機関など様々な事業領域のブランディングディレクションを手掛ける。そこにしかない世界観をクライアントと共に創り出し、女性目線で調和させることをモットーにしている。2020年ロフトワーク入社。コンセプトメイキング、組織デザイン、コーポレート・ブランディング、SX（サステナビリティ・トランスフォーメーション）、都市戦略デザイン設計を主な得意領域とし、経産省中部経済産業局、大垣共立銀行との共同プロジェクト「東海サーキュラープロジェクト」（2021-2022）、「福山女学園大学リブランディング設計」（2022）、文化と経済の好循環を創出する京都市都市戦略2050年都市構想案提唱（2023-2024）等。現在は、共にある社会の在り方を描くロフトワーク自社プロジェクトAruSocietyのプロジェクト設計、アートディレクションを主に担当し、京都、大阪、東京の3都市を接続する都市コモンズを醸成中。

Fab Cafe Osakaについて
世界中のクリエイターを結びつけるオープンコミュニティ、誰もがエクイティにデザインやものづくりに参加することのできるデジタルファブリケーションを軸に、ビジネス、コミュニティなど様々な領域やシーンにおいて、オープンイノベーション・プラットフォームの機能を果たしてきたFabCafe（ファブ・カフェ）。来春、世界で13拠点目として大阪・天満に「FabCafe Osaka」がオープン予定。コンセプトは『アンフォルム L'informe』。フォルムレス、無形であることの価値に立ち返り、既にあることやもの、都市や社会の在り様をニュートラルに、エクイティに捉え直し、大阪から世界へと発信する拠点になることを目的としている。映像、エキシビジョン、カフェ、オープンコミュニティ、コモンズといったコミュニケーションデザインから、新たな無形の価値を創出していく。

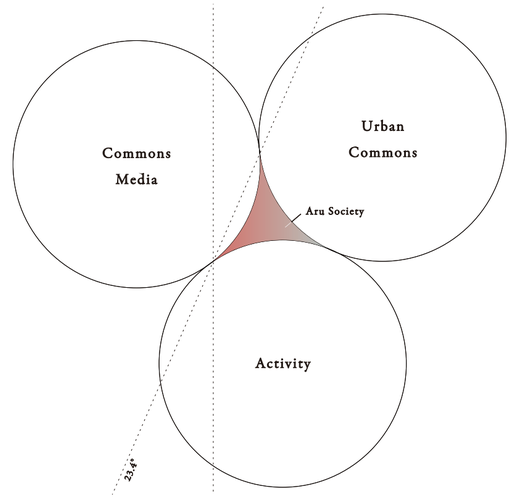


100年後の世界のために描く、未来に向けた価値創造物語。

Aru Societyは、都市と社会のインターフェースを構築しながら
より良い未来の社会の在り方を共に考える“都市コモンズ（Urban Commons）”です。
都市とは、私たち人間が、自らの営みとして、自ら創造し、
進化させ続けてきたものです。そのように捉え直してみると、
都市を構成する社会、経済の在り方そのものを、
人間が自らの意思を持ってより良い状態に変容させることも
可能であると言えるのではないでしょうか。

都市をフィールドにしながら「共に在る、より良い社会を考える」という
高い目的に向かいすべての人々が等しく、互いを理解し合い、
多様な領域を越境し合いながら、それぞれのCREATIVITYを発揮し、
新たな豊かさという価値で溢れる社会を創造する。
そして、時には立ち止まって、すでに足元に在る“見失ってきた大切なもの”を
深く見つめ直しながら創造的に変容していく“未来”という物語を編み直していく。

私たちは、過去と現在を振り返り、繕い直しながらも未来という可能性を、
同時に編み出していくことができるはずです。100年後の未来に、何を遺したいか？
そのためには、今、どう在るべきか？
Aru Societyとは、100年後の世界のために描く、
未来に向けた価値創造物語でもあるのです。



Social（地域コミュニティ）、Government（自治体）、Market（企業・市場）のインターフェースの役割を果たす クリエイティブ都市コモンズ・Urban Commons『Aru Society』

Aru Society Projectでは、100年先に向けた未来の価値創造物語を生み出すCreative Commonsを形成すること前提に、Urban Commons『Aru Society 』を京都、大阪、東京の3ヶ所にて順次発足します。都市、地域の無形資産である自然、文化と企業や研究機関等の保有する無形資産を接続しながら、グリーンインフラ、ランドスケープデザイン、アーバンデザイン、パブリックスペースデザイン等の再定義を行いながら、人と自然、文化と都市における関係性を構築し、様々なアクティビティと新たな価値を生み出していきます。

また、将来的な構想として、クリエイティブと都市を接続するアワード・プラットフォームの設計とファイナンス（投資、ふるさと納税、レベニューボンドetc）を組み合わせることで、文化と経済の好循環を生み出し、新たな都市マーケットデザインの仕組みを構築することにも、ステークホルダーのみなさまと共にトライしていきたいと考えています。

そして、100年先を見据えて、新たなビジョナリーな価値の創造やこれからの“法人”としての企業の在り方を共に考えていく活動として、Aru Sustainable Study Tourを実際に地域、社会のフィールドに足を踏み入れさせていただきながら、行ってまいります。

About

Urban Commons Project
Aru Society

ロフトワークがこれまでの事業形態をさらにパワーアップさせながら、新たな都市コモンズの構築にトライする Urban Commons Project『Aru Society』。都市とは、多様な人々、多様な社会の要素が複合的、重奏的に合わさり、構築されたインターフェースだと捉えると、都市の内側、足もとにこそ、社会の重要な変革の起点を見出すことが出来ると私たちは考えています。都市というフィールドにおいて、あらゆる領域を越境し合いながら変革の起点を見出しながら、何が社会の豊かさになるのかを考え、再定義することを重視しています。プロジェクトのアウトプットとして、100年先に向けた価値創造物語を編み出しながら、同時に、日本独自のサステナビリティにおけるインパクトの価値や指標のコモンセンスについて多様なステークホルダーのみなさまと共に考え、ジャパンスタンダード・モデルをデザインし、新たな豊かさの価値として再定義し、社会に提言することを目指しています。指標とは、本来、他者の善悪を評価するために存在するのではなく、何が社会にとっての豊かさを示すのか、何を大切したいのか、どのように在りたいのかを自らが考え、提示することで、共感する人々を世界中から集めるために在るものだと、本プロジェクトでは考えています。「Aru Society＝共に在る、社会」を目指して。2024年10月に『Aru Society』を発足いたしました。
https://aru.org

発行日　2024.12.20
発行　株式会社ロフトワーク Aru Commons Media
〒150-0043　東京都渋谷区道玄坂 1-22-7 道玄坂ビア 8F/9F/10F
Web: https://aru.org
Contact: aru.society@loftwork.com

credit
Design & Photograph: Takahisa Suzuki(16 design Institute)
Copywrite & Text: Atsuko Ogawa(Loftwork.Inc Art Director)
Producer: Kazuto Kojima(Loftwork.Inc / FabCafe Osaka Business Manager)
AruSociety Project Owner: Mitsuhiro Suwa(Loftwork.Inc CEO)

FabCafe Osaka
住所：大阪府大阪市北区天神橋2丁目2-4
Web: https://fabcafe.com
Instagram: @fabcafe.osaka
お問い合わせ: info_fabcafe.osaka@loftwork.com