

座談会：EXPO '70 のデザイン・システムとプロセス

出席者 坪居 恭平 (万国博協会デザイン課長)
 會根 幸一 (会場計画, 基幹施設協力建築家・環境設計研究主宰)
 西沢 健 (ストリート・ファニチュア担当・GKインダストリアルデザイン研究所)
 吉村 益信 (せんい館展示プロデューサー・彫刻家)

編集 きょう皆さんにお集まりいただいて、いろいろおうかがいしたいことは今回の万国博の企画から設計・実施にいたる間で、従来の建築とか工業製品のデザインとは、また変わったひとつの進め方がなされたと思います。きょうは設計チームの組み方およびその進め方などをご説明いただいて、その過程で、新しいところみですからいろいろ失敗もあったと思われませんが、トライアルがあり、それに対するエラーがあってこそ、次のステップがよりよいものになっていくというのが、ほんとうの画期的な物事が完成していく過程だと思いますので、その実態というのを、ひとつ忌憚なくお話し合い願って、今後の参考にしたいと思っております。

企画・設計の全体の流れ

坪居 初めに全体の計画の進んできた経緯を、概略的にふれてみたいと思います。

博覧会の会場計画としては、いちばん最初に基礎調査を京都大学の西山さんを中心に、40年～41年の春にやったわけです。それとややオーバーラップした形で、会場計画委員会というものができまして、これが大体41年ですね。その秋までにかけて行なわれました。

その会場計画委員会の中で、西山さん、丹下さんの2人がチーム・プランナーとして、マスター・プランの1次、2次、3次と3回訂正があって、3次案というのが41年の秋にかたまっているわけです。

その次の時期として、今度は丹下さんが基幹施設の配置設計のプロデューサーとして、そこへ12人の協力建築家がきまり、このチームで会場の配置計画、さらに詳細な配置計画をまとめました。

この時点になりますと、会場のマスタープランがほぼきまっておりますから、展示館敷地はそれぞれ割りつけを終わって、出展の申し込みを受ける。それと並行しながら今度は、基幹施設の配置設

計をさらに進めていったわけです。

それからあと協会サイドの仕事としては、基幹施設の設計が、この12人の建築家にさらに分担されて、お祭り広場とかゲートであるとか、そういう設計チームが構成されて仕事が進められました。

一方、展示館のほうも、それぞれのプロデューサーなりディレクターのもとで、それが進められる。そんな形になっていったわけです。

その辺でひとつの問題として、あとでまた論議も出るんじゃないかと思っているんですが、たとえば土木的な設計、それから人工湖の設計、緑地の設計、こういったものが、基幹施設の設計グループとは別の路線で進められたということですね。その辺で丹下プロデューサーの守備範囲が、ちょっと不明確な点があったわけです。

それからモノレールなんかも別、駐車場も別ですね。駐車場も交通工学研究会を中心にしてやるというようなことで、かなり幾つかに分かれているわけです。

それからもうひとつ、いろいろな調査研究を相当たくさんやっております。とくに場内交通、場外交通、照明、色彩、あるいはイベントのあり方であるとか、アミューズメント——いわゆるエキスポランドのあり方はどうか。そういう調査も、その時点で進められました。

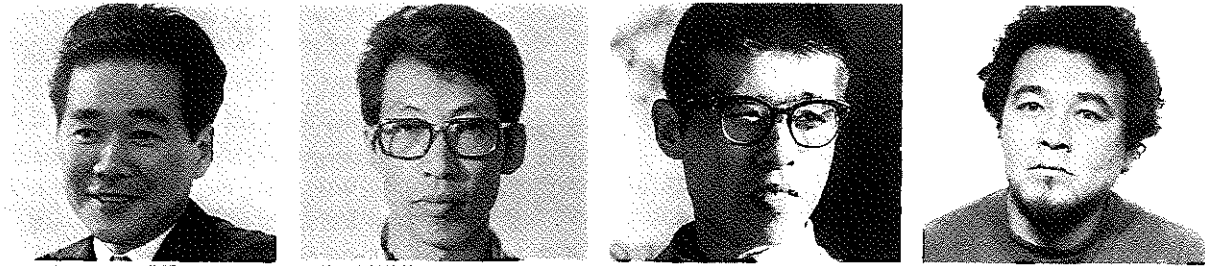
大体41年の暮れに、調査を全部やっております。42年にはその調査レポートをもとにして、具体的な設計に入っていく、ほぼこんな風に進行しているわけです。展示館は展示館で、また別途それが行なわれました。

編集 きょうはその中でも非常に大きな計画ですから、全体の設計システムの中に幾つかのサブシステムがあるわけですが、それぞれのサブシステムの仕事を始めた時期、全体計画のどの段階で始められたのか、时期的にそれが適切だったのかどうか。そのあたりに、ちょっとふれていただきたいと思います。

會根 大まかに分けますと会場をどこにするかとか、会場の基盤をつくる、つまり具体的に地面を用意するというような企画段階の作業と、その上に会場を支えるための施設を用意する作業、この二つに分けられますが、最初の企画の段階というのはぼくらより、もっと上のレベルできめられまして、ぼくらは施設を用意するという方に具体的には参加したわけです。最初の会場計画の段階では場所を用意するという土木的な問題と、施設を用意するという、やや建築的な問題とは非常に密接にからみあって作業を進めなければならなかったし、事実何回か顔合せがありました。

41年の1年間が、この会場計画の段階にはほぼ費やされていたと思います。その段階ではあまりほかの分野への委託というのは、少なかつたんじゃないかという記憶をしております。泥をいじるというような問題と施設の問題が、その段階ではごっちゃになっていたわけで、ただスペシャリストといえますか、非常に専門的な知識を持った皆さんには個人的に参加をさせていただいて、たとえばああいうところの木を残したほうがいいのかとか、残さないほうがいいのかとか、水の流れている傾向はどうだとか、そういうレベルの問題を参考にしながら、ひとつの絵にまとめていった段階だったと思います。

いまお話ししております全体の流れの中で、あとで物につながっていくサブシステムが委託研究という形で出てきた時期は、41年の秋じゃなかったかと思えます。これは、たとえば会場全体に地域冷房をしようという地域冷房の研究であるとか、西沢さんたちがなさいました、これからの都市の、重要なエレメントにつながっていくストリート・ファニチュアの研究、会場の周辺の道路が、はたしてうまくさばけるだろうかというような研究といったように非常に大きな問題がたくさんありますが、これらの調査研究はかなり短期間に、おそらく半年ぐらいで



出席者：左から 坪居恭平、曾根幸一、西沢 健、吉村益信、の各氏。

行われたんじゃないかと思うんですね。それが次の年の42年の夏には、おもな流れというところにこれらのサブシステムが全部フィードバックされ、いろいろな問題が練り直されていったというふうな考えでおります。それから間もなく、もう全体の個別的な建築の設計に移ってしまっているわけです。今ふりかえると何かもう少し早い時期に、41年よりもちょっと早い時期に、何が必要かということとをさがし出せていけば、もう少しうまくすり合わせができたんじゃないかと思えます。またその期間が短かすぎたという気がしているわけです。非常にあわてて、サブシステムのための研究がなされた。メインの流れというおかしんですが、そこにぼくたちは所属していたわけですけど、そこから出向いて行っ

て一緒に調整した記憶がありますが、非常に短い時間でごんばらなきゃならない状態でした。坪居 その辺でいろいろなプロジェクトの担当をはっきりしてやればよかったんですね。この表を見ていただければおわかりのように、各プロジェクトの契約時は43年の1月から8月までですね。具体的には、この8ヶ月の間に、いわゆる実施設計を全部やったわけです。非常に短い期間だったですね。曾根 ほくもわからないんですが、どうなんですかね。43年、44年というのは、むしろ問題にしないでいいんじゃないか、実施設計をして現場の段階に入るといのは、わりあいにもまでのケースでもあるようなプロセスを踏んだんじゃないかと思えます。それよりその前段階

がかなり問題だったことは確かですね。坪居 ひとはやはり全体の資金計画というのがきまっていたのは42年の秋、具体的には43年1月です。その1月に資金の承認を得たわけです。その辺りが非常にむずかしい時期だったんです。編集 資金の額によって、計画の根本的変更もまたあるということですね。坪居 ええ。ですから42年というのは、基本設計時代ですね。いわばデザインの段階で、これがもう少し早ければ、いろんな問題との調整ができたろうということがいえると思います。曾根 期間的にはちょうど1年ぐらい押し詰められてしまったような具合じゃないでしょうかね。全体としては。編集 西沢さんの場合はどうですか。西沢 うちの場合は先ほど曾根さんのほ

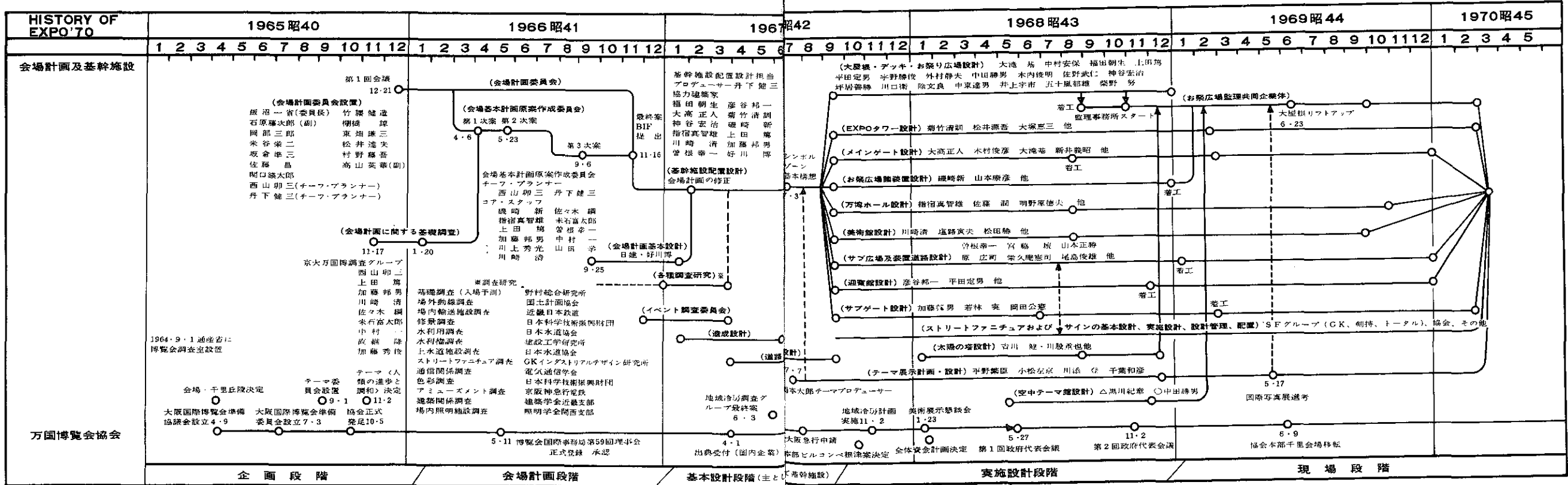
うから話ができましたように、41年の秋ごろに委託研究がありまして、その中の一環としてストリート・ファニチュアの調査研究を担当しました。この調査研究はストリート・ファニチュアの目的がはっきりしなくてはならないということをやったんです。つまり与件ですね。何ををつくらたいのか、ストリート・ファニチュアとは何かというようなこと。またそれに伴って予算計画があって、その予算をはじき出すためにもやはり種類とか量とかが明確になっていないと、予算がはじかないというようなところから、出発したわけなんです。ところがこのストリート・ファニチュアは基本計画に含まれるのかどうか、いろいろと議論があり調査研究の時点では協会の方は、そういうものは雑件でとくに予算は必要ないという考えだったわけなんです。そこで先ほどいきました基本設計より協力していただく曾根さんもいらっしゃったわけですが、そういう方々がいろいろと協力してくださって、これは雑件ではない、とにかく立派な施設であるということ強調していただき、また一応調査研究によって、ストリート・ファニチュアは重要なもので、予算化しな

ければならないという結論にこぎつけたわけです。それが42年の初めごろ決まりある程度の予算が入ってきたわけです。調査研究の際にはモントリオールにも出かけ、予算とか数量とかを一つ一つ調べまして、ちょっと先行投資みたいな形でお金を使いました。といひますのはインダストリアル・デザインがこうした機会に参加すること自体たいへん意義がある。利益につながるかと、そういうことは関係なくやらなければならないというようなことを、使命感みたいと感じていたわけなんです。それから、基幹施設の12人のメンバーと打合せをしながら、予算が多少とれたということなんですけれど、雑件をこまでもち上げるということ自体がたいへん努力だったと思います。いよいよ予算がある程度出るということで、基本設計が始められたわけですが、この基本設計も43年の秋ごろの半年

間ぐらいでやらなくてはならないということで、相当苦労しました。基本設計を終って先ほどの実施設計の問題があるわけですが、いわゆるインダストリーと建築との違いというのが、この実施設計あたりにちょっとクローズアップされてくるんじゃないか。これはあとでまたお話ししたいと思えます。また別のプロジェクトとして、サイン計画というのがありました。これは調査研究のときに、一応サインという項目は取り上げられてはいたんですが、具体的にサインだけが調査研究からはずれていたということが、これもいま思ってみれば、たいへん残念に思うわけです。いろいろの問題が浮かび上がっていますが、やはりサイン関係に調査研究がなかったということが、現在のお尾を引いているんじゃないかと思えます。

デザイン・チーム

坪居 全体的な問題になりますと、非常に組織というのはややこしくて、一言では説明できないような、たいへん混雑した組織論になるんですが、一応協会サイドからいえば、まず会場計画について、配置基幹施設プロデューサーというもの



側じゃないかな。一時こういうことをいう人がいたんです。デザイナーというのは、非常にマイクロなものの考え方、視野でしか仕事をしていない。一方建築家はたいへんマクロな視野で仕事をしているんだ、ちょっとそういうぶっつかりが、あちこちで見られて、曾根さんが設計を担当された広場なんかの場合、非常にプレアミニックというか、パッケージのようなものを幾つか連結していくような方法だとか、いろんな提案がありましたね。非常に工業化された手法です。それが最後にああいうパネルのジョイントというが、パネルを組んでいくシステムにかわっていったんです。結果はともあれ、あの辺にだいたい、ぶっつかり合いがあったと思うんです。その辺どうですか。

曾根 そうですね。サブ広場の場合はぼくたちが中心にはなったんですが、IDの西沢さんたちのグループとか、吉村さんのお友だちでしようが、彫刻家の皆さんとか、造園をなさっている皆さん、などいばん混成度の高い複雑なグループだったんですが、パラバラの場所でパラバラの考え方を示していったというよりも、ひとつのアトリエに集まっていたので、仕事を進めたものですから、内容的なぶっつかり合いは比較的なかったわけです。

ただ、やっぱりいままで考えてこられたものの考え方は、それぞれの分野で異なるわけで、その辺に、違うなという感じがずいぶんありましたね。広場をひとつつくるにも、極端にいいかと、土木的なもの、建築的なもの、ID的なもの、こんな段階に分けていいかと思いますが、この問題は土木で解いたほうが安そうだし、うまく簡便にいきそうだという問題が建築にずれてきたり、建築の問題がIDにずれていってしまったというところがある、若干ありましたね。

まあお互いにそれは、話し合って理解をふかめた感じはしますが、そういうのはぼくたちが経験があったわけではなくて、むしろ教えられたり教えたりという感じで、ぼくたちのチームとしてはうまくいったと思います。その辺はたしかにご指摘のとおり、議論百出、いろいろな考え方があったわけです。

せんい館のデザイン・チーム

坪居 ところで吉村さんの場合せんい館でも、いろんなジャンルの人たちが集ま

って、その場に来てやるというのは、ひとつのイメージに対する話し合い、という段階にとどまって、次にそれを定着させるには、もう一度解散しちゃって、中核になったメンバーがじっくり組まなきゃ仕方がなかった。そういうような感じも、ちょいちょい外からみてしたんだけど、その辺はどうですか。

曾根 その場合はどういう形でなされたんですか。ぼくたちはわりあいにおーっと集まって話して、画いていくチームがわきにて、ブレインの皆さんの話を、ぼくならぼくがまとめまして、こういう結果が得られた、こういう点で作業をしようということ、日常的に絵に落していたわけですけどね。せんい館の場合はちょっと違うわけですか。たとえば異質なものがぶっつかり合えば、それでもおもしろいというようなところがあったみたいですね。できたものを拝見しますと。

吉村 それはスタッフの内部でもそうです。対外的にもそうでした。たとえばスポンサーといいますか、施主 クライアント・サイドとも初めから非常に激烈なみぞがありましたね。

曾根 それは、そのまま最後までやられたところもあるわけですか。

吉村 クライアントがあとについてきた形です。

曾根 ぼくらは強力なんです。クライアントが（笑）。

編集 最近のシステム論議からいいますと、せんい館のデザインチームのやり方、あれはどう評価していいですかね。何か目標が能率的、とにかく会期に間に合うように、しかも与えられた予算の中で、一応無難なものをつくり上げる。これもひとつの目的なんです、そのほかにクリエイティビティというものを重視して、新しい特色のあるものをつくり上げるということも目的になり得るわけで、この観点でみますと、せんい館のデザインチームは非常に特色があるような気がするんですが。

吉村 せんい館のコア・スタッフをつくった松本俊夫さんに来ていただくと、非常にわかりいいと思うんですが、あの人が初めにはっきりした枠組をつくったような気がするんです。コア・スタッフというものをつくって、そのあと一切クライアントが文句をいえないような主導権をきっちりつくったんです。それでぼく

は初めに入ったときから非常にやりよかったです。それから間にもうひとつエージェンシーが入ったですね。協和広告ですか。あれはエージェンシーの本来の意味を非常に強めたんじゃないかと思えます。

坪居 あれは献身的にやりましたからね、そういう意味では。

吉村 実際に先頭に立って動いた人は、からだをこわすぐらいやったわけですよ。

編集 そごでひとつ非常におもしろいと思ったのは、協和広告がデザインチームであるコア・スタッフのメンバーをシード（選出）したわけですね。

吉村 コア・スタッフ同士が、またこのスタッフを……。

編集 ええ。いずれにしろ協和広告の方のいうことには、おおかたこういう結果になるだろうということはおかっていた。それでシードをしたんだ、つまり目的把握というんでしょうか、デザイン組織をつくるときに、万博にこういうものがあつたらいいんじゃないかという基本的なイメージ、それをつくったのは、たどっていくと実は協和広告じゃなかったかと——（笑）。それでひとつ感じられますのは、基本的にはデザイン組織をつくる、いわゆるシードをする立場の人の考え方が非常に大きな問題になってくるんじゃないか。とくに基幹計画のような大きなプロジェクトの場合にはなおさらのこと。

坪居 その場合は丹下さんじゃないでしょうね。むしろ万博協会の中の人間です。

曾根 当然そうでしょうね。ぼくらはシードされた人にシードされた（笑）。

坪居 いや、ほんとうなんですよ。

曾根 ですから、やっぱりその時点で、イメージってある程度あるんでしょうね。

坪居 ですから私なんか、責任をたいへん感じているんです。

吉村 私たちのケースは新しい組織論みたいなものにも、つながっていくと思うんです。非常にちっちゃいスケールですけど、何かあいう形でやると、創作者側もやりいいし、うまくいったんじゃないかと思えます。

曾根 ただ、先ほどお話がありましたね。ぼくもせんい館というのは非常に創造的なものだと思うんですが、創造的なものが、先ほどおっしゃったシステム的なものの考え方から出てこないというのはお

かしいんで、そういう要素を組み入れな
きゃいけないのに、時間であるとか、や
れ、万博協会のほうとの関係であるとか、
それだけで、それに追い回されて、
余裕がなかったんですよ。

坪居 システムというやつが、何となし
に大量生産的なシステムというよな。
會根 そういうイメージが強過ぎてね。
本当はそうじゃないと思うんですよ。シ
ステムの正確な意味はね。吉村さんたち
がやられたような、組織としてダイナミ
ックなシステムもあるわけですよ。

吉村 たとえば、日本館のデザインのコア
・システムがありますね。こういうの
を見ているとどうにもしようがないと思
う。

編集 プロセスも担当者も非常に分断さ
れているというわけですか、ポリシーを
つくって、シナリオができて、それから
デザインするという……。

吉村 それらが、同じ時点で討議されな
きゃいけないことだと思います。全部横
一で、あらゆる問題がパッと同じ時期
に、たとえばだれかがシナリオを書いて、
それと全然関係ない人が途中から入
ってやるというようなものじゃないと思
うんですよ。

會根 そうじゃないでしょうね。

吉村 そういう意味で、せんい館でおも
しろかったのは、そういうスタッフがみ
んな観客のような、要するに、やじ馬的
な気持ちでかなり入っている。コア・ス
タッフはそういう意味で非常に組織があ
ったんじゃないかと思っています。

會根 しかし、コーディネーターみたい
な方はおられたわけですね。松本さんで
すとか……。

吉村 それは協和広告です。

會根 そちらがコーディネートされたわ
けですか。

吉村 その両方の意見を区切って……。

會根 そうしてくれりゃよかったね、ほ
くらも(笑)。

坪居 実はせんい館のクライアントから
よく聞かれましたよ。“坪居さん、あれ、
さっぱりわからんが、いいだろうか”と
いうわけですね。私もともかくよくわか
らないんですよ。でもあのデザインチ
ームの方法はひとつの作戦だったんだら
うと思うんですけどね。結果はごり押し
につくられちゃって、“できちゃったが
いいだろうか”という。“けっこういい
じゃないか”という、大貫さん(せんい館

館長)曰く“あなたにはめてもらおうと
は思わなかった”と。(笑)

吉村 繊維業界側は最後まで疑問でね。

坪居 それはもう疑問でしたよ。いまで
も疑問でしょう。谷口会長(せんい館協
力会)がそんなことで、今度は逆にデザ
イナー側についちゃってね。社外でい
ふハッパかけたらしいですね。

吉村 しまいはやっぱり変わりました。
開幕早々かなりジャーナリズムのネタに
なるんで、幹事とか理事側は非常に気を
よくしました。谷口会長自身もかなり気
をよくしていました。

デザインのマスターシップと責任の所在

編集 今度の万博ではマスターシップと
いうものがないということがいわれてい
ますが、そういう意味でマスターシップ
を打ち出す良い意味でのタレント性をも
う少しつらぬく組織があってもよかつた
んじゃないかという気がします。

坪居 これは非常に日本的な現象でね。
別の意味ではタレントばかり集めたとい
われて、おこられているんですけどね。
ところがそのタレントはどういうタレン
トかという、“不平をたれるタレント”
であって(笑)。せっかくおれたちを集め
ながら、ちっとも生かさず、そして責
任の所在が非常にはっきりしない。

會根 不平をどこへ持っていったいいの
かもわからないんですよ、いうだけですね。

坪居 そういう意味じゃカナダの場合の
チャーチルみたいな、ああいう施設部長
のワンマンがパッといると……。

吉村 それが組織だと思うんですよ。

坪居 それでほくらはカナダに行ったと
き、向うのノーマン・ヘイに会った。彼
が“おまえのところの組織はどうだ”と
いうから、“丹下健三がいて、山本部長
(協会建設部)がいて……”“どっちが
きめるんだ”というわけだ。

吉村 そうでしょう。そういう意味じゃ
ほんとうに丹下さんなら丹下さんが、プ
ロデューサーで、プロデューサーがきめ
たとおりにやれる、それを促進するた
めの組織でなきゃいけないと思います。

會根 もしそうだったら、そういうふう
に徹底すべきだと思います。

西沢 そうです。たとえば照明の問題で
も、照明学会が出した数値的、データの
資料があり、それが非常に観念的なひと
つの光を要求する。何かそこら辺にもう
少し万博としての意味というものを照明

学会が受け取ってやればよかったわけ
ですが、それが組織の問題として、照明学
会のほうに浸透していなかったというこ
とがいえると思うんです。ですからうち
でつくった照明は、照明学会が求めるも
のと違うものになっているわけですよ。
そういうようなところが組織上あったん
じゃないかという気がします。

會根 しかし、あらゆるものがそうだ
ったんじゃないですか。先ほどから吉村さ
んがいられているような、先鋭化した形
で物事が出てこなくて、いろんな要素を
聞いて、多くの人が参加しますから、い
ろんなことがみんなマイルドになってしま
って、ビリッと出てこないというのが、
全般的にいえることじゃないかと思
いますけどね。

吉村 たとえば、僕が日本館の2号館に
ネオンをつけた。あれなんかかなり前か
らあったんですが、だんだんスケールが
小さくなって、最後のどたん場にあれを
納めたあと、何かおえら方がチェックさ
れた。あの場所がさびしいところで、何
か急ぎょ間に合わないかという。始まる
ひと月ほど前だった。そういうことなん
かある。ほくらはただ与えられたことだけ
やって、しかも予算が小さいので、それ
だけ考えればいいと思ったら、まだ余地
があるわけですね。そういうことは全然
知らされていないという組織のまずさ
みたいなものを、ものすごく感じました
ね。それだけこちらも何か不出来だった
証拠なんでしょうけど。

編集 分断された組織というのは、いち
ばんよくないということですね。

會根 基幹施設の場合は、お互いにほか
の人のやっていることは、少なくとも知
っていたんじゃないですか。

坪居 それは情報としてあったけれど
も……。

會根 いま吉村さんがいわれたように、
吉村さんが参加されるときに、全体の日
本館の中はとくにどうなっているか、全
然知らされていないというケースはな
かったと思いますね。

吉村 多少説明があったんですよ(笑)。
説明されても、こちらが何かいえるよ
うなものでもない。

會根 ほくらの場合にはそれはなかった
と思いますけど、現場レベルになってか
らお互いの調整がうまくできていなか
ったというのは、ずいぶんありましたね。

吉村 大なり小なり、組織のそういうま

きがあるんじゃないかと思います。もうひとつはたとえば創作者側にすべてをまかせて、まかせきれないクライアント・サイドのまづきがある。せんい館なんかでは、全くわれわれは戦って戦ってやっただけですが(笑)、あれなんかほんとうに最後には、ぼくらがいう決めのことばというか、ギリギリのところまで納得させたのは、要するにクライアント・サイドはしろうとである。こちらは専門家だ、くろうとだからこちらにまかせろ、とそういうやり方でやっただけですね。とにかく最後は強引に押し切っちゃって、展示は展示でまかせてくれという……。それをよく伝えてくれたのがエージェントです。たとえば幹事会がありました、そこにはいろいろなつわ者が、各企業から集まってくる。彼らは非常に責任があるわけですね。クライアントの組織を背負ってきている人たちです。そういう人たちにわれわれはぶつつかるわけです。

會根 バビリオンにはそういうケースが、わりあいにあったんじゃないですか。協会施設の場合は、クライアントのほうもほぼ同格ぐらいくろうとなわけですよ(笑)。

坪居 だけど協会施設というのはテーマ館——美術館も多少そうだけど、美術館、万博ホールの三つを除いたのは、どちらかというとストリート・ファニチュアと一緒になんです、目的そのものは。だからバビリオンとはおのずから違いますね。その辺の詰め方にちょっとね。クリエイティブ本じゃ……。

會根 そうです。それだけじゃいけませんでしょうね。サポーター・ファンリティというのかな、そういう意識があった。たとえば広場なども、デザインは押えろとか、ニュートラルな性格がいいとか、事実そういう意見があったんですからね。

吉村 その辺がぼくは……。だからお役所の色のかかったところとか息のかかったところとか。全部あったような気がする。

インターデシプリナリなデザイン 組織へ

編集 何かお話を聞いていますと、組織には、けっこうアウトプットを左右する要素が非常にありますね。そういう面で今回はいろんなタイプの組織が出てきた

し、今後の指針になるんじゃないかと思うんです。アウトプットされた質を左右する要素は、まだまだいろいろあると思うんですが。

坪居 私、よく曾根さんに小言をいっているんですが、広場がちょっとクローズされていた。広場だけじゃなくて、お祭り広場も流れに対して背を向けている。何かその原因として、場所割りを設計するときに分けちゃったわけですね。おまえのところはこの設計範囲というのをきめてしまった。そうすると、もらった方はその図面を見て考えるものですから、そこの中にいる自分としてだけの考えになるわけです。お祭り広場や幹事施設のシンボルゾーンをやった人は、そこを中心にして考える。ここに食い違いがあって、ちょっとその辺が少し問題でした。そこらが今度は逆に、建築家でない人が来て、その人なりのシミュレーションなりサーキュレーション、とくにサーキュレーションの検討をやったらよかったんじゃないかなと思うんです。とくに中央口なんかのミスは、それがいちばん大きかったように思います。

吉村 農協の代表なんかも入れた計画があったほうがよかったと思います。それから交通のエージェントがありますね。ひとつの団体のさばき方とか、あいうものがわれわれにはわからないのがある。われわれといっても、ぼくはただ美術サイドからだけで、建築家、ID、グラフィック・デザイナーとか、たくさんおりますが、そういう人たちが参加しているながら、非常にまちまちだった。というのはスポンサーももちろんその中に入らなきゃいけないんですが、ひとつの計画の中に全員が入り、みんながアイデアを持ち寄るとか、そういう場所がなかったような気がしますね。

坪居 とくに、いわゆる配置設計の協力メンバー12人というのが、建築家だけなんです。造園とかトランスポーターションの問題がわかる人だとか、もっとそういうジャンルの人たちが……。

會根 入ってはいませんが、かなり協力はしてもらっていました。

坪居 ストリート・ファニチュアについても同様ですね。やっぱりこの中に入っていないんですよ。じゃそういう人はネグレクトされたかというのと、やっぱり、どうでしょう、どうでしょう、という程度の相談にはのっていたんだけど、何

か決定的なこととなると、12人の建築家チームでやっちゃった。その辺がとくにいまになってみると、“未来都市は緑がないどころか、むしろ未来都市というのは、もっと緑がある都市ではないか”というような質問の原因になっているわけです。木は6,000本買って、いまでもずいぶん余っているんです。そういう問題なんかでも、やはり造園の連中がもっとこの中で、はっきりしたポジションに入っていればよかった。

吉村 造園というよりも、つくらなくてもあそこは千里の丘があって、みごとな竹林があったわけです。それをみんな引っこ抜いちゃって、また植えたんですね。ああいうのを見ると、無計画ですね。

會根 反論になるんですけど、とうてい物がおさまらなかったんですよ。ですから平らにしてもう一度植えるんでしょうね。ところが植える段になりますと、サブ広場なんか緑をなくしておこられたんですけど、そんなことをいっても敷地割りが元来狭ま過ぎたんですよ。これでいいだろうという大きさがね。

吉村 サブ広場なんか見ても、何か造形が多過ぎるんですね。あれは広場という考え方じゃなくて……。

會根 何も無いほうがいいというように……。

吉村 ぼくはやっぱり民衆が集まって、ああ、これが広場だった、というようなものが欲しかった。

會根 ぼくらもそういう発想をしていたんですよ。何にもないという考え方ですね。ところが当然必要なサービス施設、たとえば、便所だとか何だとかはいきどころがないわけですよ。あそこへでも吹きだまりにしないと。かなりの量があるんですね。デザインするしないはともかくとしましてね。地下へ埋めちゃうことでもしない限り……。

坪居 そういう意味で、いろいろなジャンルが集まって検討する場が、横のつながりだとか何だとか、10年来ぶつづいてきたことが、現実にかような場としてできたのは事実ですね。音響から何かから、全部入ってきたんですから。そういう場が生まれたということは、たいへんなことだろうし、必ずしも結果が100点じゃなくても、少なくとも及第点以上の点数だと思えます。ですから今後大いに生かせるんじゃないかと思います。

それからもうひとつ思ったことは、デ

イレクターとかプロデューサーという存在、チェアマンみたいな組織ですね。一人のチェアマンがいて、何人かのスタッフがいて、そこでいろんなイメージというものなりテクニクについて、討議されては進められていく、そしてチェアマンが指揮をして、それを図面化してつくりだしていく。何かいままでのプロデューサーとかディレクターというのは、おれの命令でやるんだという、何かそういう組織でないものが生まれてきている。そう意味で磯崎さん（建築家）などはチェアマンに徹したような気がします。

會根 ぼくたちの分野に限っていませんと、おそらく博覧会でやったような、若干規模が広がってくる仕事はこれからふえてくるだろうと思うんです。やはり博覧会でやったような類似の進め方、多くの分野の人が参加して設計を進めるということは、こちらが好むと好まざるとにかかわらず、発生するだろうと思うんです。必ずしもいまおっしゃったように100点満点ではなかったらと思うんですけれども、やはり共同というか、連携したかっこうでのチーム・ワークというのは、繰り返してやっていくべきだろうし、おそらくもっとよい方法があるいはあるのかもしれない。そういう感じはします。

ID の問題

編集 今度の万国博にインダストリアル・デザイナーといわれる人たちの参加が意外に少なかったように思うんです。一体それはなぜなのかということをとときどき考えてみるんですが、そういう点で何かご意見がありますか。

西沢 それは非常にむずかしい質問ですね。

會根 デザイナー人口というのは多いんですか。

坪居 多いんですよ。しかしぼくもちょっと調べただけで、参加した人はほんとうに少ないですね。

西沢 はっきりいって、ぼくは自分自身も含めて、インダストリアル・デザイナーの勉強不足だったと思うんです。といいますのは、非常にうらやましいことですが、建築家の場合は、都市計画も含めて、あることが起こると、常にみんなが助け合ひ、ことばがおかしいですが、みんな集まって協力しようということを、常に考えている。このひとつの理由とし

ては、建築とか都市計画というものは、個人で考えられない要素が相当あるからだと思うんです。都市計画なんかほんとうにいろんな人が集まってこない、ものができてこない。ID というのは、どちらかというところ、こもる性質で、単品をやっていただいいという面がある。そういうことで、連帯意識が弱いのかなあという感じもするんですね。

それに環境とかスペースとか、そういうものに対する問題意識の持ち方が弱いこともあって、集まる、協力するという態度が非常に欠けているんじゃないでしょうかね。

編集 つまり、上からお声がかからなかったというだけではないんですね。

西沢 そうじゃないと思うんです。声がかかる、かからないの問題ではないと思うんです。姿勢の問題だと思うんです。

坪居 ID というのは、置かれている場が、日常秘密を要する仕事でしょう、だから集まってもぎざぐざらんできない面がある。どうしても象牙の塔じゃないけど、企業の高層の中に押しこめられちゃうでしょう。

西沢 その辺ちょっと話がこまかくなるんですけど、たとえば実施設計の内容に関して一般的に建築家の方々の技術というのは、どちらかといいますと、一般化しようという傾向があるんですね。たとえば雨漏りの処理の問題とか、窓ノックはどうか、つねに一般化する。ですから建築の雑誌なんか見ますと、ディテールというような形のもので、全部雑誌に発表されてくるわけです。けれどもインダストリアル・デザイナーがディテールを発表するということになると、たいへんなことです。それが企業の仕事の場合には、企業は絶対ディテールを出しません。ディテールが公開されることは、つまりノウハウが公開されることと同じ意味をもつことになります。インダストリアル・デザイナーが企業の技術的思考に負けて、思想なり考え方の問題までも孤立化していくということは、インダストリアル・デザインのこれからの大きな問題点だと思うんです。理念は理念としてきちんと出し、技術は技術でもって、もちろん考えていくということ、積極的に考えていかないと、ほんとうにインダストリアル・デザインという立場は、滅亡するかもしれないと思います。

今回の万国博において、インダストリア

ル・デザイナーの立場として感じたわけですが、環境問題に対する取り組み方、という点で非常に勉強になったと思うんです。今後、都市問題にいたるときに、そういう組織というものを反映していきたいというふうに思っているわけです。そうすれば、万博でやった意味が非常にクローズアップされてくると思います。

運営を含めてのデザイン

吉村 ぼくは、たとえばきょうここでいま話されたのは、会期前までのことじゃないかと思っています。運営の面が入っていないと、総体のプロジェクトが完結しないわけですね。そういう考え方からするとデザインもまた運営のほうからも考えていくやり方が次の段階にあっていると思います。たとえば、ぼくがせんい館に作ったしめ縄のどっかいのがあります。ところがあの前に縄を張ってしまって、それをどけてくれといっても、どけないわけですね。そういうことは全然通じない。要するに主体はわれわれにはないという。結局最後は、つくったとたんに向こうのものになっちゃって、みんな向こうに吸いとられる。創作というか、制作がそういう運営割りになっているんですが、あとの運営面まで、本当は制作の責任になるんじゃないかと、ぼくは思っております。

坪居 ちょっとぼくも最後の運営という問題でお話しておきたいんですが、いまの縄を張ったような問題ですね。あれはおわかりでしょうけど、やっておかなかつたら、つぶされちゃうわけですよ。

それからチェコ館のガラス彫刻、あの写真をずっと撮ってきたんですけど、来た人はおそらく10人に1人ぐらいの割合で、必ずガタガタとやっていくわけですよ。

吉村 みんなさわっていきますね。

坪居 さわるんじゃないで、こうやって（ゆさぶる）いくわけです。いいおもちゃはすぐこわされちゃう。それからホステスさんなんかの、とくにブロードの髪の娘がいると、必ずさわっていくんだそうですよ、何人かに1人は。みんな悲鳴をあげている。

會根 ぼくも会期中流動調査か何かでおつき合ひしたんですが、要するに安全とか何とかいうやつは、とにかく1,000人に1人おかしなのがいたら、だめである、1,000分の1に合せているからし

ようがないという理屈があるらしいんですね(笑)。ほくも同じことをいったんですよ。あんな案内の仕方とか、強制的に何かさせるなんていうのはいかん、万博らしくない、万博は参加する場であるという前提があったんですけどね。

吉村 ほくはこわれてもかまわないと思うんです、極論ですけど。

坪居 いや、物がこわれるほうは、まだいいんですが、広場なんかガラスでけがをする。ですから何かそういう意味で、しめ縄に縄を張る前に、もう一べん設計の時点で、そういう安全チェックというんですか、何かそういうものもいるんじゃないですか。

吉村 それはもちろんありますけどね。その上にお客が参加して、そういうものをよごしたり、何かサインをガチャガチャやられたりしたけど、物をこわしてみたり、こわすことで彼らはつくる気持ちになっている。参加するひとつの仕方なんですよ。たとえば奈良あたりへ行くと、仏像をぶっこわしたりする人も、非常ににくらしくてやるんじゃないか、創作の時点に戻ってやるわけですよ。こわされても、それだけ人気があるんじゃないかという気がしますね。それ以前にお祭り広場なんか……。

會根 それ以前がある(笑)。

吉村 こわしようもないあんな場所で、どうしてあんなふうになるのか不思議でしょうがない。

坪居 前に都市会議を一べん大阪でやったときに、だれかいていましたけど、結局設計というものを、運営する人たちによく理解させる、あるいは使う人たちによく理解させるようなことを、一体どうしてやればいいか、そういう問題が数年前に、話がかかり出たことがあるんです。

會根さんの動く歩道ですが、私は3月11日にあれを運転する<フラワー>という女性軍に囲まれて、使い方を教えろとつるし上げになったんです。そんな状態だからああいう転倒事故が起こってあたりまえであるという結論になるわけです。

吉村 運営の指揮もとれていないということですね。

會根 それともうちょっと以前にさかのぼりまして、線を引いていた時点でいるんなすり合せがあったんですが、それがミクロに落ちていないという点がひとつ。もうひとつは協会のほうの悪口いっ

ちまいけないですが、その会場計画を受け入れて、それなりにミクロに展開する組織ができていなかったんです。それが最大の問題だということと大きいです。

吉村 あれは場所も広くて、ずっと走って行ってね。

會根 これでいいでしょうか、これでいいでしょうかとやらなきゃならない。それがうまくなかった点がありますね。

坪居 そのいちばん典型は、お祭り広場だったと思うんですよ。仕方がないから立入禁止にするというんです。おそろくあの辺もう少し設計者と運営者との間のコンタクトが欲しかった。

會根 その辺のラップがなかったようですよ。あの運営をしていく人たちと、計画ないし設計をしていくところとの断絶した感じというのは……。

坪居 むずかしいですね。つくるまではあまりやっちゃると今度は向こうの注文が出てきて、つくれなくなってきちゃう。そうすると向うはしろうとさんですから、凶面見たってわからないわけですよ。わからないなりに、ちょっとわかるとそれで突っ込んでくる。だから方法としてはパッチリつくっちゃって、1週間なり2週間与える態勢をつくる。何かそういうことをやらないと……。

會根 訓練みたいな。しかし、ややワンウェイ的になりますね。

坪居 あまり初めから運営の人たちも参加させると、どうも妙なことになる場合があるということですね。非常にむずかしい。

西沢 官庁はハンコを押すんだし、実質的にはそういうものをチェックしなきゃいけないでしょうね(笑)。

坪居 グリーンベルトを横断してしかたがなければ、それはきつと道だ、そこはすぐ夜の間道に直すべしという説があったわけです。

吉村 それと対照的なのが、お祭り広場の中でしょうね。通るようになって通さない。それで実際通らないわけですよ。

西沢 そうするのは会場全体にありますね。たとえばうちのストリート・フェニチュアなんて、ベンチつくったって、寝ているほうが多いんで、ベッドをつくりゃよかったとかね(笑)。芝生は芝生で、体んでね、お昼を食べて、食堂になっているというわけです。

會根 ほくはベンチが足りないとか何と

かいったって、ケタ違いに足りないと思いますよ。1万とっているのは、10万ぐらいなきゃいかんとか、そういうスケールで足りないんだと思いますね。それを解決するのは、ベンチを要求だけ補給するのがいいの、また動く歩道は結果がほんの一部しか乗っていないからといって、5本か6本つらねてパーッといくのは盛観なんですけど、そういうことまではたしてひずんできちゃってもいいの、根本的にはあの広さの中に、100ヶ所ぐらいのものを見せるのをつくらなきゃならないという企画自体が、ちょっとおかしいかもしれないというようですね。

吉村 ほくはこうも考える。たとえばウッドストック(ニューヨーク近郊の地名。ここで野外ロック・フェスティバルが開催され何も無い野原に40万人もの人びとが集まった)というのがありますね。ちょうど万博と同じぐらいの数が集まって、たいへんなんですよ。しかし参加者が1人1人そういう自覚があるから、どしゃ降りの雨でぬれたふとんなんか片づける。ああいうメンバーを初めから用意したのかもしれないけど、よくもあれだけ計画したなと思うんです。あそこは何もないわけですよ。ただ草っ原で、雨が降れば泥んこになるし、それだけやれたということはずい。

會根 そういう感覚というのを生み出すには、質的にはかなり問題が残った。いま吉村さんがいわれたことはほくもよくわかります。

吉村 会場の中央でちょうどウッドストックぐらいの人数が集まったわけですよ。ガーイイベントがあるなら、日本でほんとうにめずらしいイベントが毎日行なわれるような、あれだけ施設にお金をかけ何かすれば、もっとスムーズに行くような、大量の人間をさばき得る全体の計画ができそうな気がしなくもない。

(終)