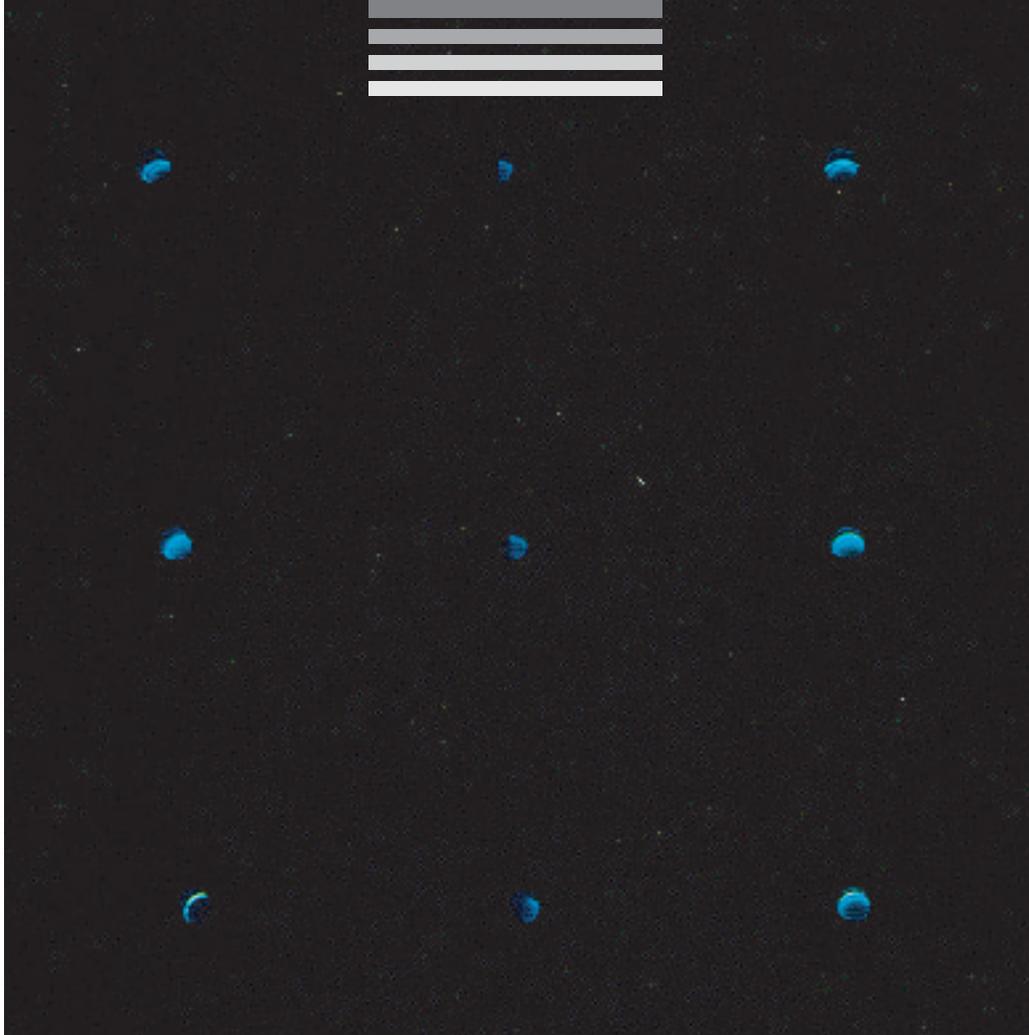


MAKOTO  
NOZAWA  
+  
GETT



# Works Collection

GLOBAL ENVIRONMENT THINK TANK  
[ ASAHI AZUMABASHI HALL ]





## Commercial Space

□□■□□□ 商業空間 ①

### ASAHI AZUMABASHI HALL

アサヒ吾妻橋ホール

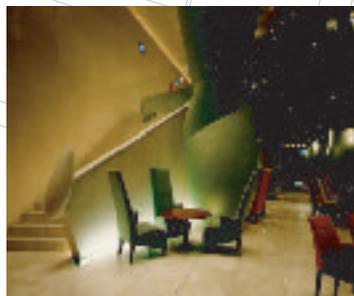
CLIENT :

ADDRESS : 墨田区 Sumida, Tokyo

DAY : 1989

Designed by : MAKOTO NOZAWA + GETT

Basic Design by : フィリップ・スタルク Philippe Starck





## Commercial Space

□□■□□□ 商業空間 ①

### ASAHI AZUMABASHI HALL

アサヒ吾妻橋ホール

CLIENT :

ADDRESS : 墨田区 Sumida, Tokyo

DAY : 1989

Designed by : MAKOTO NOZAWA + GETT

Basic Design by : フィリップ・スタルク Philippe Starck



## スタルク村 1分の1の世界

野沢誠(建築家)

パリから西へ車で約40分も走ると、そこはもう畑ばかりの風景に変わってしまう。なるほどECの胃袋を満足させるだけのことはあるなと感心した。しかし東京の40分とはわけが違う。ビュンビュン飛ばした上でのことなのである。スタルクのアトリエでの打ち合わせは2度目なのだが、車は今回がはじめてである。

今回の打ち合わせのメインはオブジェの形を決めることにある。日本から三種類の50分の1のオブジェの模型とその土台となる建物の模型はもう着いているはずである。しかし今回の仕事も図面の描けないプロジェクトである。もう図面にこだわるのは止めにしたのだ。今日のオブジェも、削ったり盛り付けたりしたものをデジで解析するしかないのである。これでいいのだ。この方法が正解なのだ。足し算から結果を構築していく方法では時間がかかりすぎるし、スタルクには通用しない。形も形だ。現物でゆくしかないのである。

だがこうも360度同じような風景では、スタルクのアトリエのある、あのモンフィール・ラモリの小さな村へまくだり着けるだろうか。しかしスタルクはどうしてこんな田舎に居るのかと思っていたが、そのいくつもあるだろう理由は最初に訪れたとき、一瞬にしてかつ十分に理解できた。要するに1分の1の発想のためとその現物を担う人たちが回りにいるのである。

いくつもの村をすぎ、やっとスタルクのいる村に入った。村というのだろうか、城壁こそないが中世の地方都市の面影を残している。中央には協会を目の前にした広場があり、すべての道は広場につながっている。

そういえば、その広場での楽しい話を聞いたことがある。スタルクがヨットのデザインを依頼されたとき、彼はヨットの中で生活してみなければデザインはできないといった。しかしながら、忙しい彼はその時間がとれないので、ヨットをその広場に運んでもらって、何日間かそのヨットの中で村の人たちと生活したということであった。そのうち飛行機でもという話になるんじゃないだろうか。実にスタルクらしい話である。そんなスタルクのアトリエ兼住いは、その教会の裏手あたりにある。とりあえずその広場へ出ることにした。車を見つけた彼は、村の人とお茶を飲みながら待っていてくれたカフェの椅子から立ち上がって、オーバーアクションで手をふって近寄ってきた。

この肌寒い日なのにトレードマークのTシャツ、というより下着じゃないだろうか、どちらにしても、いつも変わらずタフで飾り気のない人である。

スタッフの人たちとひととおりの挨拶が終って打合せに入るのだが、打合せの場所はいつも芝の生えた庭が選ばれた。草上ミーティングである。アトリエにも庭にもところ狭しというんなオブジェが賑わっている。

あれはあれでこれはあれだな。すべて何かの部品なのだが、独立したオブジェとしても完成されているし、主張もしている。今回のプロジェクトのためにつくられたアルミキャストのモデルも同じ価値感の中にあるように思える。ナイフとフォーク、ヨット、灰皿、椅子、建築、さらにはそれらの部品に至るまで、条件は異なるけれどもそれを内包しながらも、シンプルで力強い表現はスタルクの世界そのものといえる。

彼は打合せの中で、彼の出したデザインがデコラティブかどうか質問してくる。その質問がもっとも難問であることは彼も承知の上ではあるのだが、スタルクというイメージに溶け込めないものに対して、いわゆるスタルクらしくないものに対してのみNOという返事をした。これはかなり主観が混じってはいるだろうが、その都度出てくるデザインは違えども、スタルク以外の何物でもないという感想を誰しももつことだろう。その価値でしか答えることができないのである。これは炎の形に至るまで繰り返されるのである。手で撫でて遠い世界の声を聞き確かめるようにして決めてゆくのである。これがとてつもない早業なのだ。また諦めるのもすこぶる早い。

打合せの途中に、突然このプロジェクトのための椅子とテーブルの現物モデルが届いた。とりあえずこちらの手を休めてそちらの打合せに移ることにした。現物モデルを前にしたときがもっとも緊張する一瞬である。色、形、材質、すべてチェックが入ったが、打合せは一瞬にして終わってしまった。あれだけのコメントで理解してしまった人は近所の人である。驚きである。いろいろなキャストの模型も数日でやってのける人もいる。素晴らしいネットワークである。まさにスタルク村だ。よってスタルクには発想と現物との開きがないのである。このプロジェクトにおいて、模型から直接現物に至ったのは、炎、プラスターの柱、キャストの円窓、2階の天井、階段手摺のオブジェ。そのほとんどがスタルクから送られてきたものである。さらには職人さんも送られてきた。トイレの彫金がそうである。その上をゆくものもある。1階の捲れ壁の絵も画家が現場で描いたものである。

家具はすべてスタルクのもので製作されて送られてきたものである。これらすべてがスタルクの1分の1の世界のものである。しかしながら、あの炎のオブジェクトはスタルクにとっても僕にとっても、とてつもなく大きな1分の1だった。