

こんな先生
いるよ!

高佳音先生

工学部 建築学科 准教授

「自分なりの考えを持って参加することで社会は面白くなる」

デザインの視点から材料や作り方をみる

どのような研究をされていますか。

建築設計を軸に、設計にまつわる生産プロセス、クラフトと工業化などを専門としています。例えば、これまで手作業で行われていた木の加工が工業化された時にどのように技術が取り込まれていったかなど、文化的な背景を含め、意匠的な観点から材料の歴史や建築の作り方などを研究しています。そのほかにも、公共空間の使われ方など都市に関する研究も行っています。

個性が集まることで多様化し、面白くなる

アメリカで建築を学ばれていますね。建築に興味を持ったきっかけは？

中学3年生の時に神戸に引っ越し、その数カ月後に阪神・淡路大震災がありました。中心街に建つ百貨店の外壁が崩れ落ち、中の空間が表出している姿を見た時、建築の面白さを感じるとともに、建築の集積によって街ができていることに不思議と興味を持ちました。その後、アメリカの高校に進学し、オレゴン大学で建築を学びました。

アメリカでは、建築学科は工学部ではなく美術学部に属することが多く、油絵を描いたり、写真を撮ったりしながら、建築制作を行っていました。卒業後、ニューヨークの設計事務所に数年勤めた後、ミシガン州にある大学院に進みました。そこは、先生1人、同級生7人、授業はナシという特殊な学校で、各々広いスペースが与えられて、ドローイングでも文章でもいいので何

かを作り、出来上がったら皆で講評するというスタイルでした。自由な分、いかに自分で課題を見つけられるかが重要でした。建築は色々な人が関わるため、チームワークやコミュニケーションはもちろん必要ですが、同時に一人一人の個性が集まることがとても大切です。集まることで、多様化し面白くなるからです。自分なりの考え、個性を持つことの大切さをアメリカでは叩き込まれましたね。いま学生に指導する上でも、その人にしかできないものを尊重しようと思っています。

デザインに正解はない

アメリカとはだいぶ異なると思いますが、日本の学生はどんな特徴がありますか。

東京理科大学の学生はとても真面目で、決められたことをきちんとこなせることは大きな強みだと思います。また、設計課題の最終講評会直前にパワーを發揮して、全く異なる案が出てきて驚くこともよくあります。一方で、真面目過ぎるがゆえ、すぐに正解を求めてしまう傾向も感じますね。設計指導でよく「こうした方がいいですか？」と尋ねられるのですが、デザインには正解はないんです。そういう時は、「より良くする方法は示せるけど、あなたはそれでいいと思う？」と、とことん話し合います。自分でできるところまでやってみて、その上で話し合い、次のステップを考えるようにしています。効率よくやろうとせずに、しっかりと自分で考えることを学生には大切にしてほしいですね。

城市奈那 (シエイクリエイト)

【写真左】設計事務所時代に手掛けた、ニューヨーク近代美術館 (MoMA) 別館の「PS1」【写真中】学生時代に手作業で制作した「Italicized CMU (斜体のコンクリートブロック)」。普遍的な建材を少し変化させることで、身近なもの思いがけない効果をもたらす点に注目した【写真右】研究室の学生と。アメリカの大学と国際家具ワークショップを実施

