

関係性という点について本プロジェクトの発端を振り返ると、2022年「表裏の庭」の設計途中で遠山正道さんに誘われ、1月に日本武道館で開催されたライブ「SAKANAQUARIUM アダプト」に行った際の片山正通さんとの出会いがすべてのきっかけであったように思い返される。

「都合が合えば早速うちの事務所で詳しく話を聞かせてよ」と片山さんから誘われ、不思議な縁でライブの翌々日にはWanderwall事務所にてveigの経緯や考え方、ものの見方を紹介し、雑談に花を咲かせて気づ

Shifting Landscapes, We, Accumulating Perceptions

veig #2

FUJIFILM Design Center
CLAY Studio

感じとれるエ
場があるこの
とアスファルト
の様子を植生
少利地や礫地
のなかでも力
どりやスキと
心した景色を
観点からは、
質性が担保さ
充駆植物は大
物同士の間隔
合も空間が成
苗が植えられ

veig #2

FUJIFILM Design Center CLAY Studio

本誌「veig #2」は、2023年3月に竣工したFUJIFILM Design Center CLAY Studioの植栽に関する経緯や設計／施工の過程で生じた関係性、庭自体の鑑賞だけでは取りこぼされてしまう要素を振り返りながら言語化／可視化することで、veigがどのような表現を行う取り組みなのかを表現するための活動の一端である。

前作の#1では、veigとしての1作目であるTanikawa House*周辺の「表裏の庭／Underlying Garden」の施工プロセスや個々がどのような物事や人物、文化に根差し、物事を捉えているかを紹介する色が濃く出た。しかし本作では庭の設計／施工において探索性と鑑賞性の両立を試みる過程で、クライアントといかに関係性を生み出し、共通の“ものの見方”を獲得するかという点に着目。そのプロセスをアーカイブしたのが本誌となる。

*谷川俊太郎氏の一編の詩に基づいて、篠原一男氏の設計により1974年に建てられた北軽井沢の住宅。

関係性という点について本プロジェクトの発端を振り返ると、2022年「表裏の庭」の設計途中に遠山正道さんに誘われ、1月に日本武道館で開催されたライブ「SAKANAQUARIUM アダプト」に行った際の片山正通さんとの出会いがすべてのきっかけであったように思い返される。

「都合が合えば早速うちの事務所で詳しく話を聞かせてよ」と片山さんから誘われ、不思議な縁でライブの翌々日にはWanderwall事務所にてveigの経緯や考え方、ものの見方を紹介し、雑談に花を咲かせて気づけばあっという間に2時間以上が過ぎていた。このときの対話は非常に印象的で、自然環境や人工的な環境を分け隔てなく多様なものの見方で楽しむように捉え、場や文脈に即した空間表現を行う面白さを共有した。

その後も片山さんとは月1〜2回ほどプロジェクトや趣味の話など交わす機会があり、同年3月に「話が合うだろうから紹介したい人がいる」ということで事務所に伺うと、そこには豪快に笑いながら楽しそうに趣味の話をする富士フイルム・デザインセンター長の堀切和久さんがいた。片山さんの紹介ということもあり、カジュアルに楽しく自己紹介をしながら互いの経歴や過去のプロジェクトの話をすると、物事を楽しむように捉える価値観が共鳴したのか、瞬時に意気投合した。その後の協働プロセスは、本誌内のコラムに掲載しているため、そちらを参照されたい。

また本誌の制作は、veigが単に学術的な知見を引用し空間表現をするだけでなく空間や現象の意味をさまざまな視点で考察し、コラボレーターと多角的に理解を深める過程などを例に、対話と共感、再考を大切にしたい取り組み方や実際の空間では伝わり切らない側面を紹介する目的で始まった。本誌を通じ、改めて関係者の方々に感謝の意を表すとともに、読者の方々がveigという取り組みに興味や関心をもっていただくきっかけになれば幸いだ。

From Kosuke Katano, veig

のエリア。
植物を中心とした植生。

生態系のもつ生命力を感じとれるエリア。スタジオの駐車場があるこの場所は、もともと骨材とアスファルトに覆われていた。その様子を植生の初期遷移における砂利地や礫地に見立て、厳しい環境のなかでも力強く生育していくタドリヤススキといった先駆植物を中心とした景色をつくり出した。造園の観点からは、時間が経過しても鑑賞性が担保されるようにデザイン。先駆植物は大きくなりやすいため植物同士の間隔をとり、切り倒した場合も空間が成立するように同樹種の苗が植えられている。

Area Map

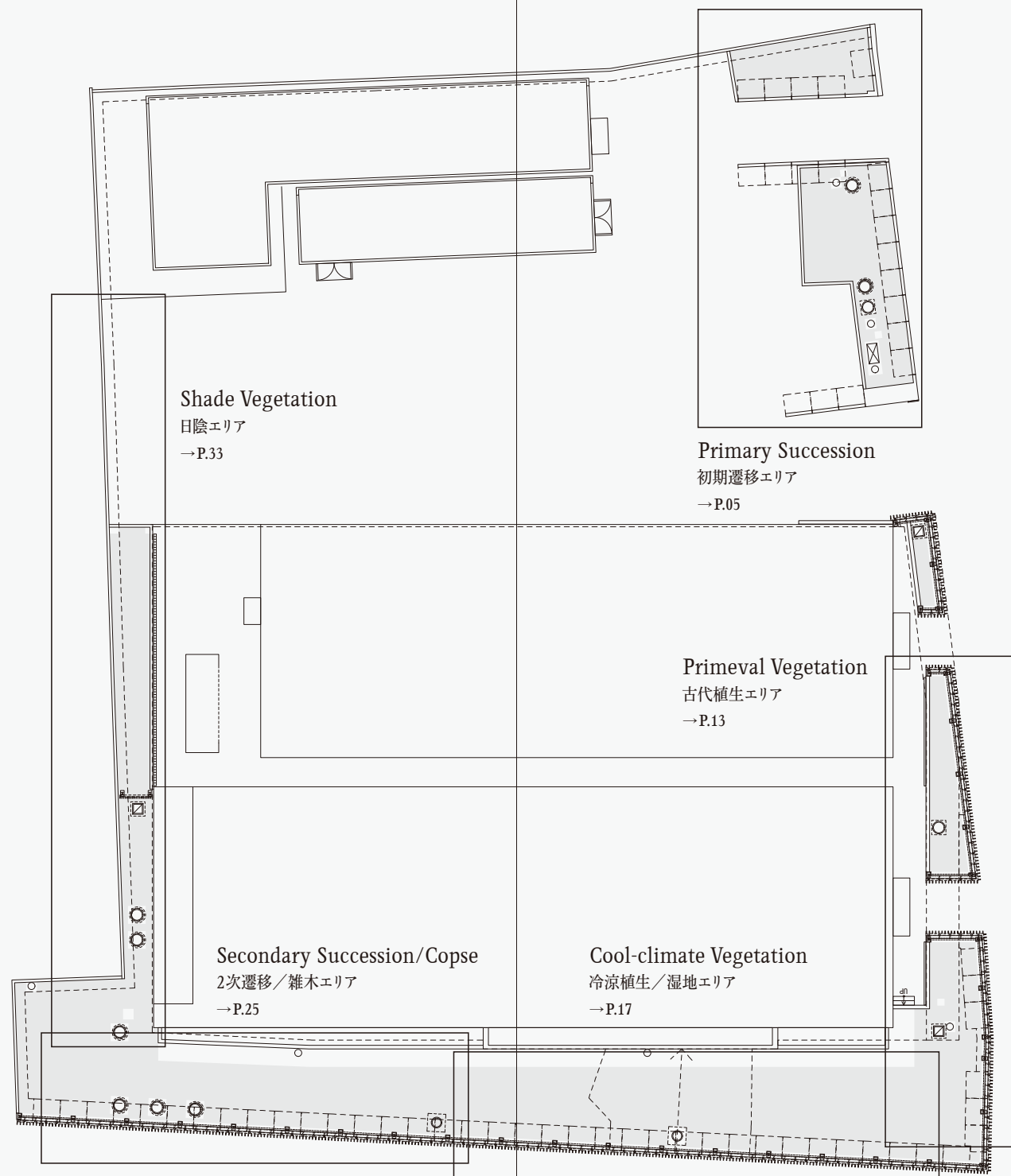
veig #2

FUJIFILM Design Center

本誌「veig #2」は、2023年
たFUJIFILM Design Center
の植栽に関する経緯や設計／
生じた関係性、庭自体の鑑賞
ばされてしまう要素を振り返り
／可視化することで、veigが
を行う取り組みなのかを表現す
の一端である。

前作の#1では、veigとして
るTanikawa House*周辺の
Underlying Garden」の施
個々がどのような物事や人物、
て物事を捉えているかを紹介
出た。しかし本作では庭の設
いて探索性と鑑賞性の両立を
クライアントといかに関係性を
通の“ものの見方”を獲得する
着目。そのプロセスをアーカイブ
となる。

*谷川俊太郎氏の一編の詩に基づい
の設計により1974年に建てられた



生態系のもつ生命力を感じとれるエ
リア。スタジオの駐車場があるこの
場所は、もともと骨材とアスファルト
に覆われていた。その様子を植生
の初期遷移における砂利地や礫地
に見立て、厳しい環境のなかでも力
強く生育していくイタドリやススキと
いった先駆植物を中心した景色を
つくり出した。造園の観点からは、
時間が経過しても鑑賞性が担保さ
れるようにデザイン。先駆植物は大
きくなりやすいため植物同士の間隔
をとり、切り倒した場合も空間が成
立するように同樹種の苗が植えられ
ている。

veig #2

FUJIFILM Design Center

本誌「veig #2」は、2023年4月10日発売のFUJIFILM Design Centerの植栽に関する経緯や設計／施工の関係性、庭自体の鑑賞性／可視化すること、veigが行う取り組みなのかを表現する一端である。

前作の#1では、veigとしてTanikawa House*周辺の「Underlying Garden」の施作個々がどのような物事や人物、何で物事を捉えているかを紹介した。しかし本作では庭の設計について探索性と鑑賞性の両立をクライアントといかに関係性を通の“ものの見方”を獲得する着目。そのプロセスをアーカイブとなる。

*谷川俊太郎氏の一編の詩に基づいた設計により1974年に建てられた。

Profile

veig

「探索性と鑑賞性の両立」など、さまざまな視点に基づく多様な見方を動的に取り入れるユニット。本ユニットは、生態系などさまざまな空間における関係性を捉え、主に造園やランドスケープデザインという形で表現する。異なる専門性をもつメンバーで学術的な調査から空間の設計、施工、コンサルティングまで包括的に手がける。

Kosuke Katano

1997年新潟県生まれ。高校卒業後、MITメディアラボ研究員としてゲノム解析や市民参画型の生物学などの研究に取り組み、帰国後は生態学領域の研究に携わる。現在は企業や大学への顧問／コンサルタント業や共同研究、事業やプロジェクトへのアドバイスなどを行っている。また、クラシックカーの趣味などが高じて実家の車屋のレストア／中古車販売事業も手伝うこともあり、車選びの相談や販売なども行っている。veigの活動はもちろんのこと、研究から車までなんでも聞いてくださいね。

Nishio Yosuke

1997年富山県生まれ。東京農業大学にて、庭園分野では古庭園の調査や実測・保存、ランドスケープデザイン分野ではグリーンインフラを専攻した。卒業後、実家である越路ガーデンに入社し東京事務所として活動を開始する。地域、屋内外問わず造園空間の設計・施工・管理・コンサルティングを行う。2023年に片野さんから格好いい車を2台購入。

Interview #1

Primary Succession

初期遷移エリア

CLAYスタジオに広がる生態系の始まりのエリア。
植物や土壌のない裸地の状態から、立ち現れる先駆植物を中心とした植生。

生態系のもつ生命力を感じとれるエリア。スタジオの駐車場があるこの場所は、もともと骨材とアスファルトに覆われていた。その様子を植生の初期遷移における砂利地や礫地に見立て、厳しい環境のなかでも力強く生育していくイタドリやススキといった先駆植物を中心とした景色をつくり出した。造園の観点からは、時間が経過しても鑑賞性が担保されるようにデザイン。先駆植物は大きくなりやすいため植物同士の間隔をとり、切り倒した場合も空間が成立するように同樹種の苗が植えられている。





受発注を超えた関係性で、 ともに「植栽」をデザインする

FUJIFILM Design Center CLAY Studio (以下、CLAY) での植栽のデザインプロジェクトは2022年2月に始まり、23年3月の竣工に至るまでどのようなプロセスで進行していったのか。veigが掲げる「探索性と鑑賞性の両立」の実現のためのアプローチから、今後の展望まで、本誌の編集を担当した岡田弘太郎がveig (片野晃輔・西尾耀輔) に聞いた。

植栽に触れることで、クリエイティブが刺激され、思考が自然と“ものづくり”へと向く——。そんな景色を目指してデザインした空間だ。ベースとなるのは初期遷移エリアと同じ厳しい環境だが、辺りに広がるのははるか昔から存在する裸子植物とシダ植物のみの景色。溶岩が流れてきて固まった様子を再現するため、溶岩石がひとつながりになるように石組みをした。また溶岩石の隙間からはコケやシダが生育している様子も見ることができる。ここでは、生態系のもつ雄大な時間と力強さが表現されている。

「生態系への向き合い方」を獲得するプロセス

——今回のプロジェクトは、富士フィルムのデザインセンター長である堀切和久さんと意気投合したことから始まって、竣工までには約一年間の期間がありましたよね。どのようなプロセスで、竣工まで至ったのでしょうか？

片野 まずプロジェクトの前提として、富士フィルムのみなさんと受発注を超えた関係性をつくることを強く心がけていました。2022年4月にCLAYの植栽についての初回打ち合わせがあったのですが、そこでは富士フィルムのみなさんが「本プロジェクトへの期待」や「CLAYをどのような空間にしていきたいか」を熱く語ってくれたんです。そのような願いや想いを最大限反映するために、富士フィルムのみなさんと密なコミュニケーションを重ねて、ともに植栽をデザインしていくようなアプローチをとりました。デスクリサーチ、模型を用いた設計ワークショップ、^{ほじょう}圃場でのフィールドワークなどを共同で行いつつ、CLAYの植栽のコンセプトから設計を具体化していきました。

西尾 造園ではクライアントからリクエストを受けて、その意向に添えるように庭をつくっていくのがよくあるプロセスです。だからこそ、僕にとっても、ともに植栽をデザインするプロセスは新鮮だったんです。

——片野さんの事業・研究コンサルティングといった取り組みと、西尾さんの造園家としての実践があるからこそ実現できたデザインプロセスのように感じます。

西尾 そうですね。振り返ると、このような一連の取り組みで重要だったのはチーム内で共通の「ものの見方」や「生態系への向き合い方」を獲得することだったと思います。ゆっくりと時間をかけてでも、リサーチやフィールドワークを実施して生態系にともに触れ合うことで、両者の間に共通言語をつくっていきました。そのおかげもあって、コンセプト策定から竣工までとてもスムーズにプロジェクトが進みました。施工が始まってからも、植栽チームの方々が現場の進捗を楽しみに訪れては、温かい差し入れを度々いただいたりと、よい信頼関係が築けていたと思います。

一人ひとりのアイデアを詰め込んだ植栽

——今回は「初期遷移エリア」から「日陰エリア」まで、「エリアごとに植栽のコンセプトをわけける」という考え方ですね。そうした視点も富士フィルムのみなさんとのコミュニケーションのなかで生まれたものなのでしょうか？

片野 そうですね。みなさんと話しているうちに、「この植物を入れたい」だったり、「これとこれを組み合わせたら面白そう」といったアイデアが無数に生まれたんです。そこで、「どのアイデアも捨てがたいし、全てを取り入れることができないかな」という話になりました(笑)。できるだけ多くのアイデアを実現する

ために、エリアごとのコンセプトをわけた植栽にたどり着きました。

西尾 一見するとちぐはぐなアイデアに捉えられるかもしれませんが、これはCLAYとしてのコンセプトにも一致するところがあります。堀切さんからは「CLAYは調和を意識しつつも、それを求めて正解を探す場ではなく、個人の想いに紐づいて一人ひとりが実験を重ねられる場であってほしい」という話がありました。そこで全体を見ると調和しつつも、細部を見ると多様性がある、そんな植栽をデザインすることにしたんです。

——CLAYの植栽は約200種類に及ぶ植物や石材などが組み合わさって成り立っていると聞いて驚いたのですが、そのような経緯があったのですね。具体的にどのように「調和」を実現していったのでしょうか？

西尾 「都市の中に生態系を表現する」というテーマを設けることで全体としての調和を実現しました。CLAYスタジオの位置する東京都港区の気候風土やランドスケープ、区や都としての緑化方針をリサーチしつつ、現在の延長線上にあるかもしれない多様で豊かな生態系のかたちを目指して植栽をデザインしました。

片野 港区の生態系を調べると、都市部ゆえにさまざまな環境があり意外な多様性があったんです。なので、そのポテンシャルを活かすと面白いことができるのではないかと話になりました。改めてCLAYの植栽の機微に注目してもらおうと「身近な場所にもこんな景色があるかもしれない」と、より楽しめるのではないかと考えています。



植栽に触れることで、クリエイティブが刺激され、思考が自然と“ものづくり”へと向く——。そんな景色を目指してデザインした空間だ。ベースとなるのは初期遷移エリアと同じ厳しい環境だが、辺りに広がるのははるか昔から存在する裸子植物とシダ植物のみの景色。溶岩が流れてきて固まった様子を再現するため、溶岩がひとつながりになるように石組みをした。また溶岩石の隙間からはコケやシダが生育している様子も見ることができる。ここでは、生態系のもつ雄大な時間と力強さが表現されている。

「探索性と鑑賞性の両立」に向けて

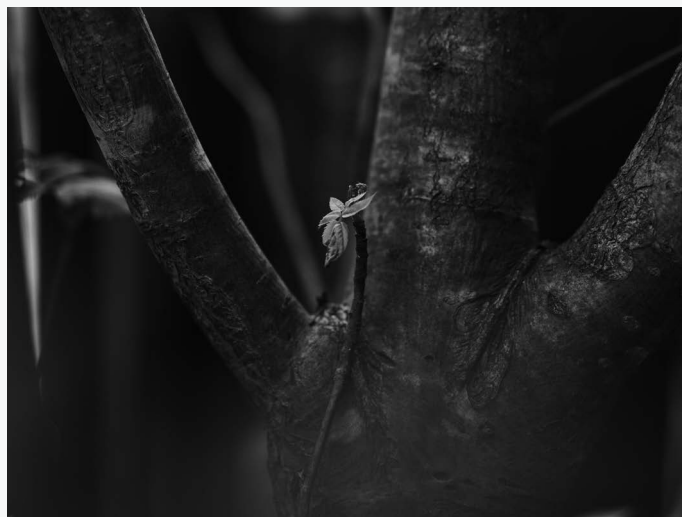
—— 今までの話を聞いていて、今回の植栽にはveigの「探索性と鑑賞性の両立」というコンセプトが多分に反映されていると感じました。鑑賞者は植栽の美しさを体感するなかでも、その背景にあるCLAYのコンセプトや都市における生態系の未来までを感じ取れる。また、多種多様な植物や石材を使用していることから、庭に出るたびに新たな発見ができる。veigだからこそデザインできる鑑賞体験だと感じました。

片野 ありがとうございます。今回のプロジェクトを通じて、veigとしてのプロジェクトへの向き合い方がこれまで以上に定まった実感があります。クライアントとともに植栽のデザインに取り組むことで、お互いのプロジェクトに対する想いを両立したアウトプットを生み出す。また、デザインの過程では生態系への向き合い方や楽しみ方をクライアントのみなさんに伝えていく。「鑑賞性」だけではなく「探索性」を設計するために重要なアプローチだと実感しました。

—— 最後に、veigとして今後挑戦していきたいプロジェクトはありますか？

西尾 「森づくり」に関わっていけたら面白いのではないかと考えています。既に長い履歴のある森というフィールドでは、人間に関わる際にはその土地の植生や気候風土から時間的なスケールまで考慮することが必要とされます。現場の人々とともにそのような複雑な生態系を読み解いていき、デザインとして落とし込むところにveigの専門性を発揮できると考えています。

片野 僕も同感ですね。veigとしても「探索性と鑑賞性の両立」に向けて挑戦や実験を重ねていく姿勢を大事にしていきたいです。これからは、個人邸や商業／公共施設など都市から森といったさまざまなスケールの造園プロジェクトに挑戦していきたいです。



Cool-climate Vegetation

Primeval Vegetation

古代植生エリア

スタジオの入り口で人々を待ち受ける古代植生エリア。
そこには人間が地球にいなかった頃の地球の景色が広がる。

植栽に触れることで、クリエイティブが刺激され、思考が自然と“ものづくり”へと向く——。そんな景色を目指してデザインした空間だ。ベースとなるのは初期遷移エリアと同じ厳しい環境だが、辺りに広がるのははるか昔から存在する裸子植物とシダ植物のみの景色。溶岩が流れてきて固まった様子を再現するため、溶岩石がひとつながりになるように石組みをした。また溶岩石の隙間からはコケやシダが生育している様子も見ることができる。ここでは、生態系のもつ雄大な時間と力強さが表現されている。





Cool-climate Vegetation

冷涼植生／湿地エリア

裸子植物とシダ植物のみだった古代植生エリアから遷移が進み、木々が生い茂り始めたエリア。
広がるのは冷涼な地域の爽やかな植生。



「植生の豊かさ」のなかで「人々にとっての居心地の良さ」を追求したエリア。初期遷移の厳しい環境から植物たちが成長することによって、ここから徐々に人々との関わりしろが生まれていく。スタジオのなかでも風が通り抜けやすく窪地になっている箇所もあり、沼地のような環境に見立てている。ここには沼地や湿地帯を好むヌマスギやアカエゾマツなどが植わっている。エリア全体のなかでは、初期遷移の針葉樹を中心とした植栽と、その後広がる2次遷移の植栽をつなぐ役割をもつ。





Botanical Drawing

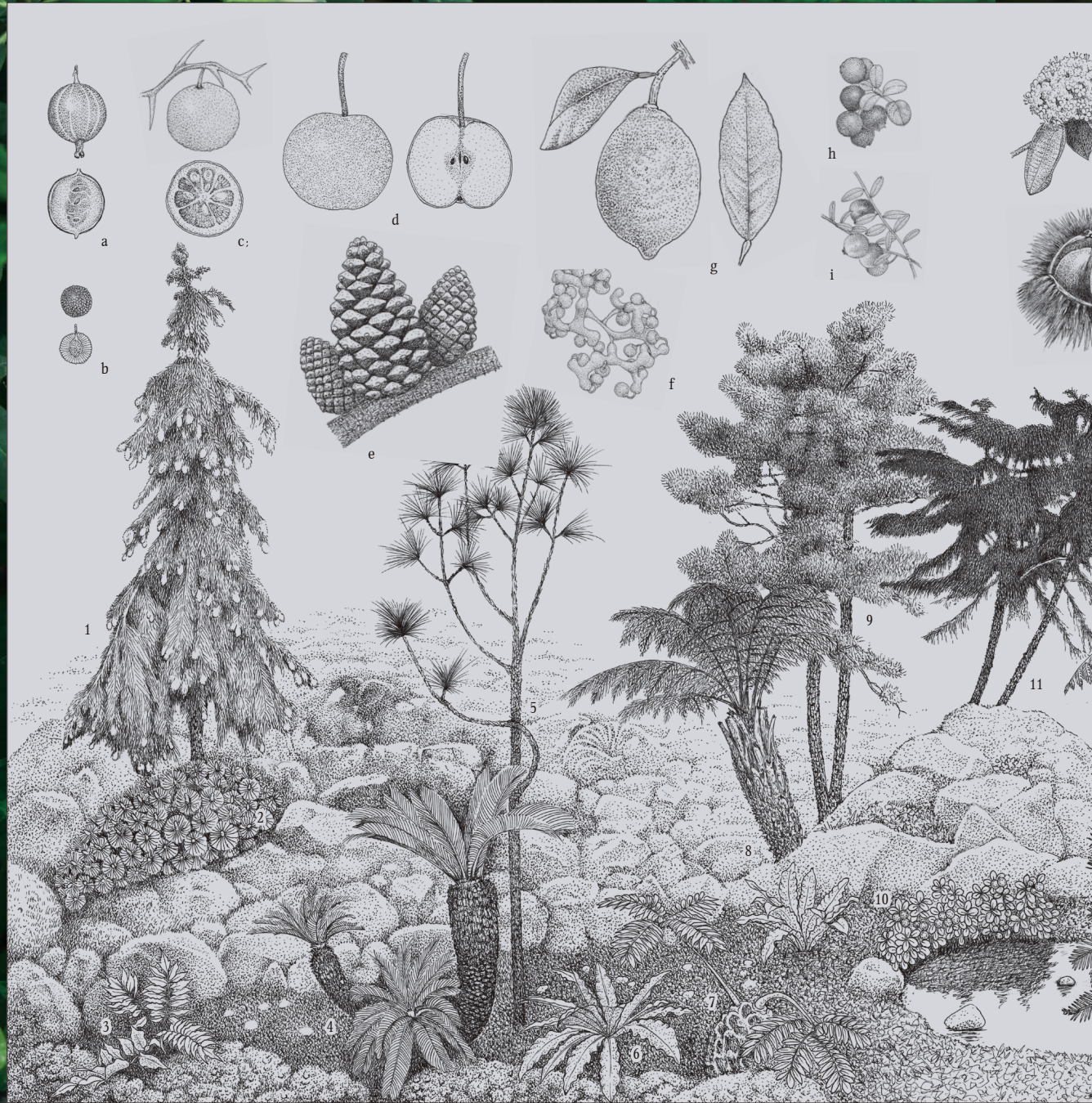
by Tadaaki Okata

庭の各エリアのイメージと移りゆくさまをドローイングで表現していただいたのは、広辞苑やさまざまな図鑑の生態画や絵本を手がける大片忠明さんだ。堀切さんがタモリ倶楽部を見ていた際に登場した点描画に心を打たれ連絡をしたことがきっかけで、この庭を描いていただけることになった。veig は描かれる植物や景色の監修を行った。

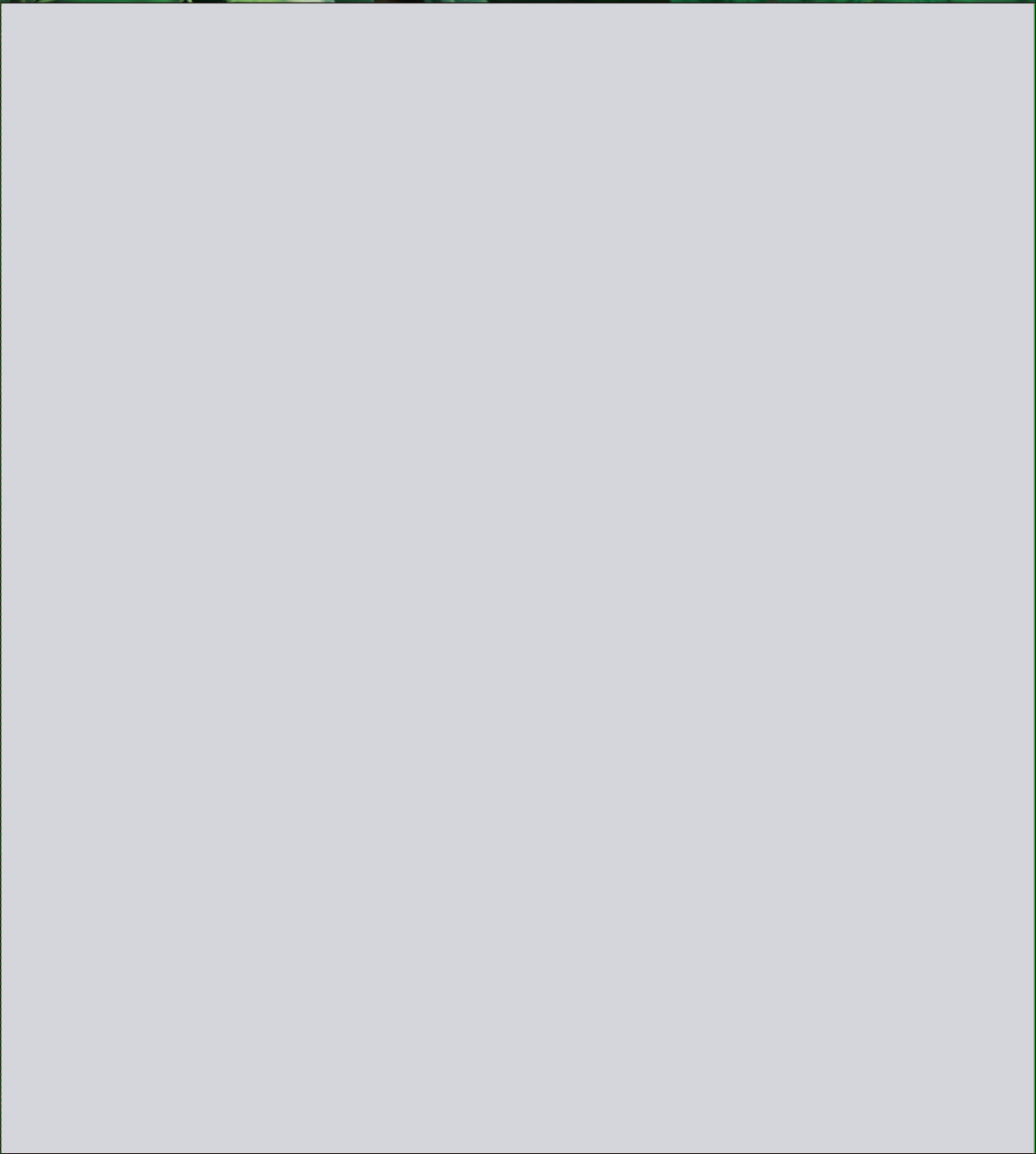
生き物好きの大片さんと所員の方々と庭に潜む動物たちの様子も忍ばせているのでぜひ探してほしい。

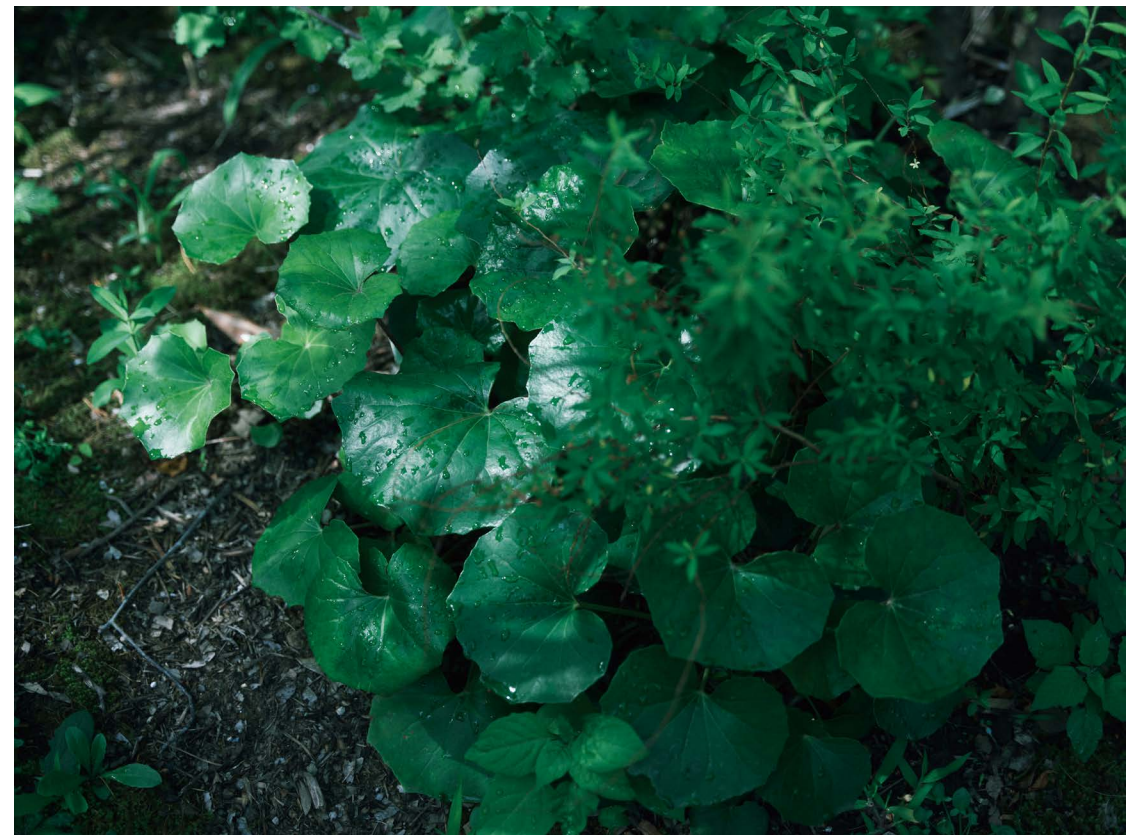
1	シダレカナダトウヒ	<i>Picea glauca</i> 'Pendula'
2	モンタナマツ	<i>Pinus mugo</i>
3	オニヤブソテツ	<i>Cyrtomium falcatum</i>
4	ソテツ	<i>Cycas revoluta</i>
5	ダイオウショウ	<i>Pinus palustris</i>
6	オオタニワタリ	<i>Asplenium antiquum</i>
7	リュウビンタイ	<i>Angiopteris lygodiiifolia</i>
8	ディクソニア	<i>Dicksonia antarctica</i>
9, e	リギダマツ	<i>Pinus rigida</i>
10, h	コケモモ	<i>Vaccinium vitis-idaea</i>
11	ナンヨウスギ	<i>Araucaria sp.</i>
12	ジュラシックツリー	<i>Wollemia nobilis</i>
13	ヘゴ	<i>Cyathea spinulosa</i>
14	ラクウショウ	<i>Taxodium distichum</i>
15, i	ツルコケモモ	<i>Vaccinium oxycoccos</i>
16	コウヤマキ	<i>Sciadopitys verticillata</i>
17, m	チチダレイチョウ	<i>Ginkgo biloba</i>
18, j	ビバーナム	<i>Viburnum davidii</i>
19, a	セイヨウスグリ	<i>Ribes uva-crispa</i>
20, n	ウワミズザクラ	<i>Prunus grayana</i>
21	オオバギボウシ	<i>Hosta sieboldiana</i>

22, q	クスギ	<i>Quercus acutissima</i>
23, f	ケンボナシ	<i>Hovenia dulcis</i>
24	スティバ	<i>Stipa tenuissima</i>
25, o	タラヨウ	<i>Ilex latifolia</i>
26, l	ツノハシバミ	<i>Corylus sieboldiana</i>
27, b	ヤマモモ	<i>Morella rubra</i>
28, k	クリ	<i>Castanea crenata</i>
29	シラキ	<i>Sapium japonicum</i>
30, g	レモン	<i>Citrus limon</i>
31, d	ヤマナシ	<i>Pyrus pyrifolia</i>
32, c	カラタチ	<i>Citrus triloliata</i>
33, p	カワヅサクラ	<i>Prunus lannesiana</i> 'Kawazu-zakura'
A	ノコギリクワガタ	<i>Prosopocoilus inclinator</i>
B	カナブン	<i>Pseudotorynorrhina japonica</i>
C	オオムラサキ	<i>Sasakia charonda</i>
D	キイロスズメバチ	<i>Vespa simillima</i>
E	カブトムシ	<i>Trypoxylus dichotomus</i>
F	ニホンヒキガエル	<i>Bufo japonicus</i>
G	ホンドタヌキ	<i>Nyctereutes viverrinus</i>











Secondary Succession/Copse

2次遷移／雑木エリア

スタジオに広がる植栽のなかでも最もボリュームがあるエリア。
雑木の美しい木立が広がる。



本エリアに足を運び、辺りを見回すと自然な景色の中に美しさを見つけ心が落ち着く。遷移が進むことで、人間にとっても有用な果樹のような樹種が現れたり、大きな木の懐を見ると次世代を担う小さな木々が控えていたり、生態系の有機的なつながりを感じられる。連続的な空間が特徴的で、木立が心地よく流れるようなデザイン。使用している樹種の多様さや、それぞれの植物たちが複層的に関係し合うことから、スタジオを訪れるたびに新たな発見が得られるような植栽となっている。





完成しないデザインスタジオと、 成長／循環し続ける植栽

今回、veigが植栽を手がけたFUJIFILM Design Center CLAY Studio (以下、CLAY)のコンセプトは「人が集まる、知恵が合わさる、新たな創造がうまれる場所」。つまりは、会社を超えたクリエイターとの交流を活性化することを目指した富士フィルムのデザインスタジオだ。そんなCLAYの植栽をなぜveigが手がけることになったのか、その背景を富士フィルムのデザインセンター長である堀切和久さんに聞いてみた。

(聞き手：編集担当・岡田弘太郎)

完成しないデザインスタジオ

——まず、富士フィルムのデザインスタジオとしてCLAYの設立に至った経緯から伺えますか？

堀切 富士フィルムは本業である写真フィルム事業が大幅に縮小し、そこから第二の創業を果たした会社です。なので、変わることに寛容なんです。2017年に私たちは「新しい富士フィルムをデザインする」ために、社内外の多様なクリエイターとの交流を推進することを経営層に呼びかけ、東京・西麻布に前身となるCLAY1をつくりました。

——CLAY1ではどのような活動が行われていたのでしょうか？

堀切 立ち上げ以来、CLAY1では社内外のデザイナーと商品企画者・技術者が集まってプロジェクトを推進してきました。「場の持つ力」により発想がジャンプして、小型軽量で画期的なX線回診車CALNEO AQROや、手のひらにスッポリ収まる超小型のチェキなど多くのイノベーションがCLAYから生まれています。そうしたプロダクトのどれもが、多様なプレイヤーの知が結集したからこそ完成したと思っています。

——超小型のチェキなどは、ヒット商品としてみなさんの記憶にも新しいですね。そうした取り組みを経て、南青山に完成した後継となるCLAYスタジオはどのようなコンセプトになったんですか？

堀切 CLAY1の立ち上げを経て、新たな交流や創造を生むための風土がデザインスタジオ内にできあがってきた感触がありました。だからこそ、今回のCLAYには現状をよりよいものにするためのコンセプトとして新たに「完成しないデザインスタジオ」を定めたんです。「よりよいものづくりを目指して、いつまでも探究心を持ち続けたい」「今までにない画期的



なサービスや製品を生み出すことを目指し、常に進化し続けたい」といった想いが込められています。

——なるほど。そうしたコンセプトと、今回のveigによる植栽はどのように関係してくるのでしょうか。

堀切 植物は常に成長や循環するものであり、そこに終わりはないと思っています。だからこそ、植栽をデザインする上でも「完成」は存在せずに、常に成長に向き合っていかなければなりません。そうした自然や植物のあり方が、CLAYのコンセプトにも通じていると思ったんです。

「熱気」と「無邪気さ」を吹き込む

——なるほど。自然や生態系への向き合い方そのものがCLAYのコンセプトと一致したんですね。

堀切 はい。もうひとつは、veigというユニットがもつ「熱気」と「無邪気さ」をCLAYに吹き込みたかったという想いもあります。veigのおふたりと話していると、生態系と向き合うことや実験的な取り組みを重ねることを心から楽しんでいるなと感じることがよくありました。「この前、この山に行ったんだ」と話しかけたら、おふたりの豊富な知識からどこまでも話が盛り上がっていくようなことがMTGの場でよくあったんです。

僕も長い間デザインやものづくりに関わってきましたが、結局大事なのはそういう熱気や無邪気さだと思うんです。プロ意識は大切にしつつ、探究心を忘れない。そういった姿勢がCLAYでの活動のよい刺激になると感じました。プロジェクトをともに進めるなかでも、デザインスタジオのメンバーは、おふたりのプロジェクトや生態系に対する姿勢から多くを学ばせてもらいました。

——今回のプロジェクトでは、受発注という関係性を超えてともに植栽のデザインに取り組んだそうですが、veigのおふたりがもつ探究心を取り入れたいという意図もあったんですね。

堀切 そうですね。植栽のデザインを進める過程ではveigのおふたりがもつデザインの力によって、プロジェクトが大きく前に進んだ実感もあります。僕はデザインの力は目に見えない／不可視だった可能性や課題を拾い上げる「観察力」と、そこから仮説をもとにプロトタイプを繰り返しひとつのアウトプットとして仕上げていく「クリエイティビティ」の2つにあると思っています。veigのおふたりはその両者を兼ね備えているなとも感じました。

——具体的にはどのような部分からそうした点を感じたのでしょうか。

堀切 リサーチの一貫として、プロジェクトの過程ではともにフィールドワークにも行きましたが、おふたりの話を聞きながら植物に目を向けるとその見方が大きく変わったんです。そんな「ものの見方」が変わる経験って、イノベーションやデザインに関わっていく上では欠かせないものですよ。



また、クリエイティビティについては、先ほども少し述べたような実験を楽しむ姿勢にあると思っています。200種類もの植物や景石を入れるという提案であっても、おふたりにとってもその選定から管理までかなりの負荷がかかる実験だと思うんです。それでも「楽しいから」「面白いから」という熱意でそれを実現できる。そういったところに僕も心を動かされました。

——最後に、veigとともに今後取り組みたい実験や挑戦はありますか？

堀切 引き続き、CLAYの植栽のデザインをともに進めていければと思っています。植栽のなかにカブトムシや鳥といった生き物を入れ込んで動植物との共生を目指したり、食べ物を育てて収穫してみたら面白いんじゃないか——そんなワクワクするアイデアがデザインスタジオのメンバーからも生まれています。CLAYは完成しないデザインスタジオであるからこそ、veigとは植栽の管理という領域を超えて実験的なアイデアを実装していければと考えています。これからの展開がとても楽しみです。

Kazuhisa Horikiri

富士フイルムホールディングス執行役員、デザイン戦略室長、ブランドマネジメント管掌兼富士フイルム執行役員デザインセンター長。1985年、プロダクトデザイナーとして富士写真フイルム(当時)に入社。代表作の初代チェキのデザインで発明賞を受賞。2014年、デザインセンター長に就任し、「富士フイルムをデザインする」を掲げ、2017年、CLAYスタジオを西麻布に開設。2018年にデザイナーとして初めて執行役員に就任。2022年に富士フイルムホールディングスにデザイン戦略室を開設し、グループ全体のデザインとブランドを担う。



Shade Vegetation

日陰エリア

日向である初期遷移エリアと対照的な印象を持つエリア。



エリアのなかでも日陰に位置する場所を植物たちが緩やかに生育する場所として見立てている。耐陰性のある植物を中心とした景色が広がっており、日陰の景色を表現するため枝葉の量を減らす剪定を施した。日向の旺盛な植物の姿や美しさだけでなく、対となる日陰ならではの緑の深さに気づくことができる。







施工中にもさまざまな植物の動きを見られた。
 造園工事が始まったのはまだ寒かった2月。落葉樹は枝だけの姿で春に向けて蕾を膨らませていた。
 施工が終わった4月には桜をはじめとする花々が彩り、透明感のある新緑が心地よい空間となっていた。

Afterwords

施工の時のことを少し振り返ってみようと思います。今回特に目立ったのはみんなのパワーでした。今回の施工では、植栽のエリアが大通りに面していたり狭く重機の取り回しが悪かったりと人力に頼る場面が多くありました。そこで特に活躍したのが元ゴールドジム会員の済世さんと日体大ラグビー部出身の土居さんのおふたり。人力での高木移動・土入れ・石工事など要所にすべて来ていただき、圧倒的な力で僕たちを安心させてくださいました。

また最年長の河合さん。一輪車での砂利搬入で先陣を切ってダッシュする後ろ姿から皆多くのことを学びました。1tを超える大きなソテツを柵越しに入れてヒヤヒヤだったり、僕と済世さんとなしーさんのフォームが同じ過ぎて遠くから見分けがつかなかったり、^{とび}鳶職のおっちゃんとクルミの殻をまいたり、布袋屋という最高の蕎麦屋さんに巡り合い、行き過ぎて何も言わずとも会社名の入った領収書が出てくるようになったりと多くの出来事があった施工期間だったと思います。

今回このようなご機会をいただきました堀切さんをはじめとする皆様に厚く御礼申し上げます。また造園施工チームの大活躍により無事竣工を迎えることができました。ありがとうございました。

From Yosuke Nishio, veig

veigの片野さんとは、自分が編集で関わっている『WIRED』日本版や、北海道にて放牧による循環型酪農を目指しているユートピアアグリカルチャーの仕事などで度々ご一緒にきた。その縁で、今回の冊子の編集にも声をかけていただいた。

冊子としてどうまとめていくかを議論していたときに最初に考えたのが、追体験することであった。CLAYスタジオにおける植栽のエリアマップに基づいて、冊子のページが進むように構成されているのが、その象徴的な例だ。

編集とは、読者に先んじてその対象についてリサーチし、学びを深めていく営みともいえる。今回であればCLAYスタジオを訪れ、おふたりや堀切さんに話を伺うなかで「生態系への向き合い方」について追体験し、学ばせてもらったように思う。そのおすそ分けではないけれど、読者のみなさんもveigが提唱する「探索性と鑑賞性の両立」や生態系と向き合うスタンスについてぜひ追体験してもらいたい。そして、CLAYスタジオはたまにオープンデイも開催しているとのことなので、いつか現場にも足を運んでみてもらえたらうれしい。

From Kotaro Okada, Editor

自分の身体で空間を体験することと印刷物を通して見ることは全く異なる経験で、前者は自分自身で見るものを主体的に選択できて、後者はどこまで行っても他者の視点でつくられたものを見るという点で受動的であるといえる。

そういった決定的な違いを受け入れつつも、その境界線を少しぼかしたようにできないかというのが本誌における試みだった。ページのズレからいやが応でも他のページが目に入ってきて、本の中を行ったり来たり散歩（迷子?）できるような構成は、この庭での体験を印刷物という媒体において再解釈したものである。

果たしてそこに主体性は存在するのだろうか？ 僕自身もveigのお二人に導かれて、本誌の制作に関わり始めたときには全く想像しえなかった、行ったことのない場所に連れてってもらった気持ちです。

From Kenta Shibano, Designer

veig #2
FUJIFILM Design Center CLAY Studio

veig
片野晃輔
西尾耀輔

写真：
田川紘輝（nando inc.）

冊子制作：
岡田弘太郎（エディター）
古島海（ライター）
芝野健太（デザイナー・印刷設計者）

施工チーム：
株式会社 越路ガーデン
植木師河原
庭阜
カンファルト株式会社
雅園
芄
御庭屋美月
有限会社 かみや庭園
5%Garden
東京農業大学 板村東磨・田中宏明

植物：
河原園
秀花園
ヤマトク

Special thanks to everyone at
CLAY Studio

Published on 2024.3
©veig. All rights reserved.

Afterwords

施工の時のことを少し振り返ってみようと思います。今回特に目立ったのはみんなのパワーでした。今回の施工では、植栽のエリアが大通りに面していたり狭く重機の取り回しが悪かったりと人力に頼る場面が多くありました。そこで特に活躍したのが元ゴールドジム会員の済世さんと日体大ラグビー部出身の土居さんのおふたり。人力での高木移動・土入れ・石工事など要所にすべて来ていただき、圧倒的な力で僕たちを安心させてくださいました。

また最年長の河合さん。一輪車での砂利搬入で先陣を切ってダッシュする後ろ姿から皆多くのことを学びました。1tを超える大きなソテツを柵越しに入れてヒヤヒヤだったり、僕と済世さんにつしーさんのフォームが同じ過ぎて遠くから見分けがつかなかったり、^{とび}鳶職の

