

AICHI PROJECT DOCUMENT

会場 | 中央広小路ビル
会期 | 2013年8月10日-10月6日

VOLUME

www.facebook.com/apj2013

本ドキュメントは、あいちプロジェクトに参加作品、あいちプロジェクトの記録である。

[あいちプロジェクトドキュメント vol.01] 日本の将来像を描く

藤村龍至の「あいちプロジェクト」は、
現在議論されている道州制や中京都構想をにらみ
東海州庁舎と中京都庁舎を設計し、
その作業風景を展示するワークインプログレス型の作品だ。
プロジェクトの敷地は、
現在の愛知県庁舎と名古屋市役所の西側に隣接する土地だ。
この敷地を対象にして、2つの提案が競作されることになる。

会場では学生による2つのチームが設けられ、
チームリーダー役である「チーフアーキテクト」を中心に制作を続ける。
観客は最後の部屋でどちらの案が優れているかを投票する。
出展作家の藤村龍至は、
住民のアイデア引き出す方法を設計に盛り込むことで、
市民・議会・行政が創造的な関係性を結び、
新たな公共建築が生み出されると考えている。
その3者の結節点を担うことが、建築家の未来像なのだ。
ゆえに本作品は、日本の将来像を描く提案でもある。

山崎泰寛 [編集者・建築史研究 / あいちプロジェクトドキュメンター]

PM=
パブリック・
ミーティング

PM#1

8/10[土]
13:00-
15:00

中央
広小路
ビル

外形とボリュームのスタディ

期間 a 2013.8.10-8.24

PM#2

8/24[土]
14:00-
16:00

中央
広小路
ビル

期間 b 2013.8.24-9.8

PM#3

9/8[日]
14:00-
16:00

中央
広小路
ビル

期間 c 2013.9.8-9.21

PM#4

9/21[土]
16:00-
18:00

愛知県
芸術文化
センター
12階
アート
スペース E

期間 d 2013.9.21-10.6

FINAL

10/6[日]
16:00-
18:00

愛知県
芸術文化センター
12階
アートスペース E

August 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 September 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 October 01 02 03 04 05 06 07 08 09

マスターアーキテクト

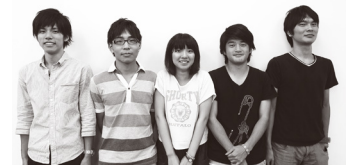
藤村龍至: 建築家 / 東洋大学専任講師
ドキュメンター | 山崎泰寛
コーディネーター | 森田恭平
アシスタント
伊藤啓輔、武智大祐、小笠原一穂
キュレーター | 柴田直美
芸術監督 | 五十嵐太郎

チーフアーキテクト

[チームH]
平井仁康: 名古屋工業大学大学院1年生
[チームM]
村山明宏: 名古屋工業大学大学院1年生

期間 a | 参加デザイナー

入江貴道: 明石高等専門学校5年生
吉井大貴: 名古屋大学3年生
伊藤麻衣: 前橋工科大学3年生
田中匠哉: 名古屋工業大学3年生
兼松陽介: 名城大学3年生

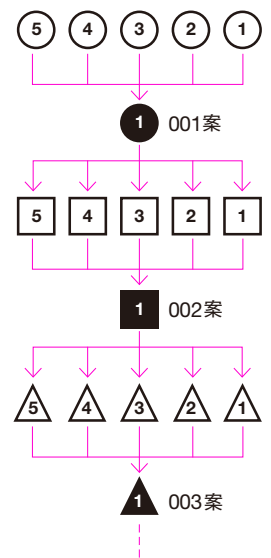


左から兼松、吉井、伊藤、入江、田中

内部空間の検討の前に、
庁舎に必要な
床面積を配置して、
建築の外形を考える。

分節と統合のダイアグラム

案の制作は、東海地方を中心に
全国各地から集まった
学生デザイナーがたつ。
彼らは2チーム(チームH、チームM)に
分かれて案を競作し、
来場者の投票による評価をもとに
ブラッシュアップさせる。
テーマに添って5人が制作した案を
1つの案にまとめ(統合)、
その成果を踏まえて
さらに5人それぞれが案を更新する(分節)。
「あいちプロジェクト」では、
分節と統合のプロセスを繰り返すことで、
より濃密で説得力のある
設計案を示すことになる。



INTERVIEW

期間a参加者へのインタビュー

対抗せず高め合うプロセス

——「あいち」で学んだことは何ですか？

吉井 | 都市空間をどう意識してボリュームを作るか。自分と他人をどうつなげるか。建築関係者以外の人とどう関係するか。来場者にいかに設計主旨やプロセスの内容を伝えるかを学びました。

田中 | 公共性や意見の取り入れかが、学校の設計課題では学べないことでした。意見の統一性。全体の意見をどうまとめるかが面白いところでした。

伊藤 | グループワークが初めてだったので学ぶことが多かった。意見が対立した場合に、怖がらずに話しあうことで案がまとまっていくことがわかった。プロセスを無視してしまうことがあったので、期間bには、期間aの提案を生かしてほしい。チーム対抗戦じゃなかったのが、案が生かされてよかったですね。

入江 | 学校では住宅の課題が多く、公共建築をグループに進めるような課題はなかった。抽象的なボリュームスタディを繰り返すのは大変だが、課題でも生かせそうです。

プロセスを踏むことで生まれる「深み」

——参加して、予想外の面白さがありましたか？

吉井 | 建築は自分1人でつくると「これでいい」となる。他の人がいると考えしなかったことが出てくるのは新鮮でした。

伊藤 | グループワークは話し合いをイメージするが、案を統合していく。統合した後でまた分節する。統合を重ねていくうちに、統合案に含まれている。例

えばH002→003案になるときに形態が変わってしまった。統合する時に、統合にあたって組み込む要素として傾斜という変化が大きすぎました。

兼松 | 動線だけ考える、など、項目だけで考えるのが面白かったですね。普段はいつべんにやってしまうことをわける。5人が形をそれぞれ持ってくるのをまとめると一応形になるけど、言語化していくことは難しかった。当初から大事にしていたことが崩れたと感ずることもあり

田中 | プロセスを踏んでいることです。1人でやっている、案の深みを一番最初の段階で探す感じになる。だから形が決まらなかったりします。「あいち」はプロセスを踏んでいるから深みがあるし、どの段階についても全部説明できる。統合時には、5人のうち3人が出していた案だから選んだ統合するという

市民の声とは何か

——アンケートとの付き合い方は？

伊藤 | 期間aでは、はっきり班として分かれていなかったのが、案で票数が割れても気にしませんでした。期間bの人には、意見に流されないで。毎日18時から開票して共有しましたが、メンバーは結果を話し合うことはしていませんでした。

入江 | 第5案の時はアンケートが重要だということに気づいて、最後にメンバーで話し合うことになりました。

田中 | アンケートで、何が良いと評価されているのかを確認できました。PMでチーフが発表していた全体の比較は、最後の005案の時に

吉井 | アンケートは気にしすぎないように取り入れてほしい。設計が進むにつれて、アンケートの意見の密度が上

がってくる。段階が進むと提案も返ってくるようになった。アンケートの反応によって、自分たちの進具合がわかるところがある。

田中 | 投票のコメントがどこまで反映させたかが模型の展示では伝えられなかったのが、課題ですね。

——印象に残った反応は？

吉井 | 観客のお一人で熱い演説がありました。「太陽の塔みたいな名古屋のシンボルをつくってほしい」といったもの。

田中 | 名古屋の顔をつくってほしいというコメントが多かったですね。逆に、周りとの協調性を求める意見があった。

公平性ある統合

——PMでは「いいとこどり」だと批判がありましたね。違うネーミングがあるとしたら何でしょうか？

兼松 | 集合体。

伊藤 | 公平。すべての案が公平に入っています。

吉井 | 逆に「いいとこどり」なのがいいところなので、それはそれでいいのではないのでしょうか。

案の選択と集中

——では印象的だった「統合」はどれですか？

吉井 | M003案です。M案の方向性が決まった案です。名古屋城への軸があつて、また、斜めに分けることでボリュームの使い方を決めることができた。軸で庁舎をわけると、名古屋城との顔とか、県庁との顔などがある程度すっきりした。関係を形にすることができた。

伊藤 | あの案でただの軸に意味付けができましたよね。私はH005案です。それまでは左右対称にということを考えていましたが、003案で左右対称じゃなくてもいいとなった。テレビ塔からの抜

けを考えつつも、シンメトリーを崩しつつ対称性をつくることができました。

入江 | M004案ですね。動線を配慮したカーブが入った案で、M案における1つの大きな変化でした。期間bの皆さんには駅からの動線を考えつつ、曲線は残してほしい。

兼松 | H005案。もともとその時の統合にはチーフがいま

をほこぼこさせて面白さを作るものでした。その統合案ができ上がったときに、チーフの平井さんから「ぼこぼこさせる以外にどう面白さがあるか」と言われてぼこぼこした形を取り取りました。それまでは、すべての案を取り入れて形にすることを繰り返していましたが、取り上げるべき要素と外す要素をはっきりさせて、最後に切り捨てることの重要性を知りました。

田中 | 僕はH003案です。この案は自分は担当していなくて、見ていただけでしたが、002から大幅に飛躍したことに驚きました。5人いると、メンバーによって案を変えるスピードが違うんですが、入江さん、兼松さんはがらっと変えてしまう(笑)。H003案になった後に、Hの票がぐっと延びました。

グループワークとしての設計

——期間bに伝えたいことは？

吉井 | 振り返りながら、フィードバックしながら進むのは重要です。前にあったいいところが消えることがある。それがなぜなのか？と意識すると、次の段階で復活できたりします。

伊藤 | グループワークとして、意見を言わないと進まないことを学んだ。bは大人数で対立することがあると思うが、とにかく言わないと進みません。飛躍し過ぎることがあるのでブレーキを踏みながら進んでほしい。

入江 | チーフが進み過ぎることを抑えてくれることがある。最初に設定した道路や自然といったテーマに立ち戻ることができる。チーフの判断は重要です。

兼松 | アンケート結果に流されすぎないことが大事です。正反対の意見に右往左往すると、一回一回の重要なゴールにたどり着けなくなってしまう。俯瞰的に捉えるのが大切ではないか。

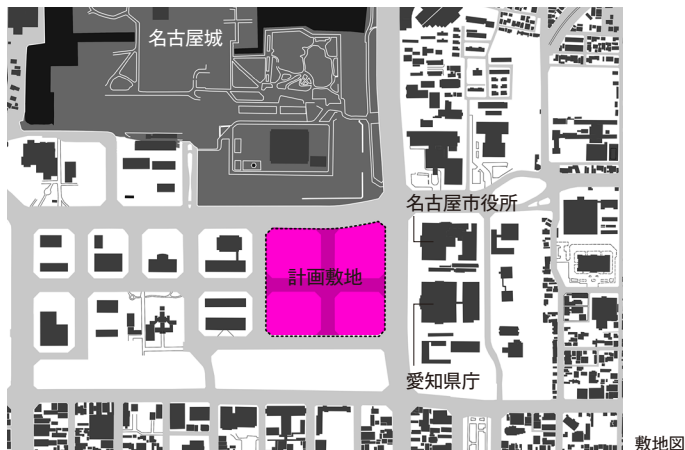
田中 | 運営、制作、プレゼン(SNS)のバランス。自分たちがずっと見られているので、どんどん意見を言って共有したほうがいいと思う。

アンケートを取り入れることの難しさ

——次のチームに伝えたいことは何ですか？

吉井 | いちど作業が遅れると大変なので対処方法があるといい。

田中 | アンケートの意見には対立するも



のも見られた。安定感があるという評価があったチームHにしても、安定感のある/なしの意見は分かれました。あとは投票で新しい意見があったときに、どう入れるか。

兼松 | 分節と統合を繰り返すことで、案にいろいろな反映が出ます。一般の方の具体的な反応をいただく方法を考えたい。

入江 | 公共建築は意見を取り入れるためにアンケートをやっているので、そのためのチーフを含めた話し合いが重要。もっとアンケートやPMのような場を持ちたい。

「抽象化」としての設計展示

——最後に一言お願いします。

吉井 | 11時から19時までの作業は疲れませんが、集中出来ました。観客の目線もあるし、作業環境も整っていて集中できる。

伊藤 | 藤村さんから言われたように、作業風景も展示の一つだと。その風景を見られるということで、常に緊張感があって、でも大学の製図室と同じことをしている異様な空間でもありました。作業風景では「抽象化」がキーワードになっていて、使う道具についても、会場でのペットボトルのあり方についても意識しました。

入江 | 自分たちだけで時間を決めて模型を作ることの大切さを学びました。

兼松 | やっぱり進め方。課題では最初の段階ですべてを考えて一気に進めていましたが、今回はテーマごとにやるのが新鮮でした。

田中 | 大学では設計でアイデア探しをしている面がある。しかし、プロセスを踏まえて模型を作っていくことには、すべてを説明できるという嬉しさがあった。一つの面白さよりも、こういうやり方のほうが胸を張って提案できます。

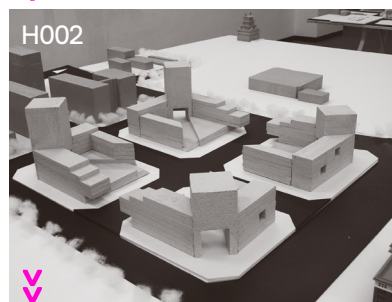
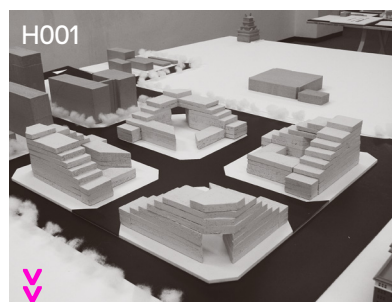
チーフの役割

——チーフから一言お願いします。

村山 | フィードバックは大事ですし、アンケートの見方も気をつけていきたいですね。

平井 | 僕が印象的だったのはH003案です。ターニングポイントになる案がある。統合時にチーフである僕らがいない場合に飛躍が生まれてしまったのが反省点ですね。 [聞き手: 山崎泰寛]

TEAM H



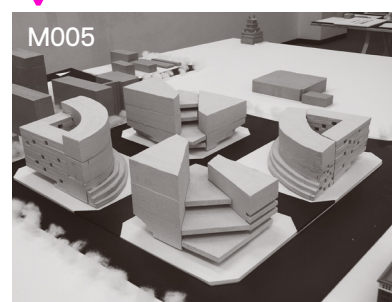
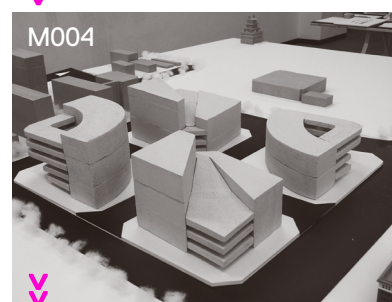
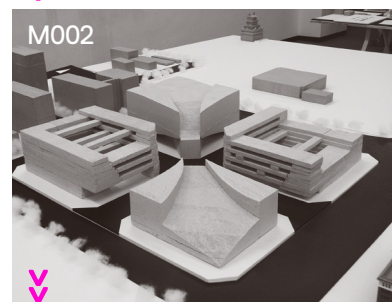
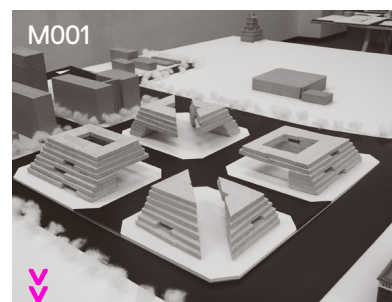
「テーマ」

「街路と一体となった建築」を手がかりに、4つのブロックを一体的に扱う。テレビ塔をランドマークと考えて、中央の交差点のまわりにスタジアム上に広場を設け、シンボル性の高い求心的な提案。

「課題」

名古屋城周辺の敷地としての振る舞いとして適切かどうか。ランドマークとしてテレビ塔は適切か。広場が観念的で本当に人が集まるかどうか。

TEAM M



「テーマ」

「自然に配慮した建築」とするため、特に県庁からの見え方や既存の街路樹に配慮した。州庁と都庁を分ける斜めの軸を、敷地の北西方面から南東方面に通した。人を流す分散的な提案。

「課題」

M003案で完成した全体のまとまりが壊れて、そのまま推移した。軸は名古屋城からずれていて観念的だし、北東に位置する駅の立地から考えて軸が説明できない。

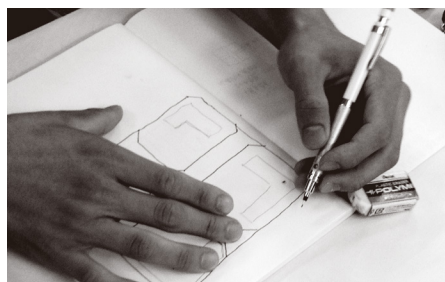




朝はミーティングからスタート



展示室の模型用に樹木を作成



1/2000のスケッチを描く



スタイロカッターで材料を切り出す



統合案の投票結果は毎日チェックして案に反映させる



集合写真をキメる

期間a投票結果 | 投票期間: 8/14-8/23

総投票数	734票
H案	355票
M案	309票
その他	70票

アンケートで評価されたポイント

H案: 中の人々の動線への配慮。安定感。開放感がある。

M案: 市民の動線への配慮。未来を感じる。ボリュームが大きすぎる。

INTERVIEW

期間b参加者へのインタビュー

社会との関係をどう示すか

社本実咲: 法政大学大学院修士1年生

藤田恭輔: 名城大学3年生

新海周平: 名城大学3年生

吉田沙耶香: 椋山女学園大学2年生

加藤正都: 名古屋工業大学3年生

片山優樹: 東京理科大学3年生

三宅航平: 名古屋工業大学3年生

グループワークという手法

卒業設計への起爆剤に

——プロジェクトに参加するきっかけは?

片山 | 公共施設に興味を持って建築を学んできました。卒業設計をするにあたって飛躍のステップにしたいと思っています。東京に住んでいるので新しい敷地に挑戦したかった。最初のテーマの違いでこれだけ違うものができるんだなと。

吉田 | 名古屋市美術館のトリエンナーレ関連企画でこのプロジェクトを知りました。藤村さんの活動に興味があったので参加しました。埼玉の2つのPJも、学生と取り組まれています、学校内部で終わっているわけじゃなくて、実施もされていて、批評性もあって、社会と関係している。普段自分が取らない設計方法なので、手法について発見がありそうです。今自分の内部になく、まだ納得していない視点なので知っていきたい。

社本 | このPJは藤村さんの設計プロセスの講演で知りました。学部時代には論文を書いていて、設計をあまりしていないので、楽しみです。空間心理の研究をしていました。大規模なものは初めてです。一人ひとり案を出して1つにまとめるのは大変だと思うので、そこを楽しみにしています。

新海 | 夏休みの時間を生かそうと思って参加しています。藤村さんの講演会でこのPJを知りました。大学の課題でやったグループワークはまとまらずに大変だったが、期間aのようにプロセスを踏むとよくまとまるのが面白い。表現すること、コミュニケーションの方法を知り、チームワークを学んでいきたいですね。

加藤 | 藤村さんは憧れでもあった。特に鶴ヶ島PJには衝撃を受けて、「あいち」

で設計があるということで、参加したいと思いました。名古屋に骨を埋めるぐらいの気持ちなので(笑)。共同作業が好きなんですが、頑固なところがあるので、集団の中での自分の身の振る舞いを学びたい。設計については、ツイッターなどで見ていたように、模型が大量にあるのが特徴的で面白いと思います。

三宅 | 藤村さんの建築作品のあり方に興味があって、オープンデスクに落ちてしまっ(笑)。自分たちで設計できるということで参加しています。藤村さんが社会的な考え方で建築をつくっていくことに共感することが多く、興味があります。「あいち」での設計手法は経験したことがないし、観客の方とどう関わっていけるのか、社会とつながっていけるかと思いました。

藤田 | 3年生から始まったゼミで活動しているが、手法をいろいろ試しているけど進まないこともある。そこで、夏休みを使ってオープンデスクなどでやり方を学んでいます。「あいち」はパブリック・ミーティングもあって市民との話し合いもあるので参加しました。1人ずつ案をつくらせて統合するときのやり方が興味深いですね。

H案の安定感/M案の発展性

——期間aでは、どちらの案に惹かれましたか?

片山 | 印象深いのはH案。テーマに対する回答として適切だと思いました。

三宅 | H案ですね。

藤田 | M案の方が変化が見られて面白い。曲線などを交えていて帝冠様式の庁舎との関係性がある。

吉田 | M案。実際の敷地に対して、すっきり収まっていると思います。

社本 | M案。H案は最初からぶれていない。Mの方が発展の仕方が面白く、発想が素直だと思います。

新海 | M案。曲線がダイナミックで建っている様子を見たい案。H案は、中心にある空間のスタジアム型がイメージしづらかったです。

加藤 | H案。名古屋は車社会で、道路は重要なエッセンスだと思うからです。

[聞き手: 山崎泰寛]