

AICHI PROJECT DOCUMENT

会場 中央広小路ビル
会期 2013年8月10日-10月27日

VOLUME

www.facebook.com/apj2013

本ドキュメントは「あいちプロジェクト」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」 日本の将来像を描く 「引き継ぎ」による透明性の創造

「あいちプロジェクト」は、
公共建築の設計方法を書き換える試みである。

最大の実験は、デザイナーのグループを二週間ごとに
全員入れ替えることだが、
その効果は設計作業の透明化として見出されることになる。
デザイナーがすべて交代するということは、
来場者のみならず、参加するデザイナーにとっても、
その設計内容が透明かつ明瞭でなければならない。

設計内容の透明性が、
デザイナー間の案の引き継ぎに見出せるという事実を、
「あいちプロジェクト」ははっきりと見せてくれているのである。

山崎泰寛「あいちプロジェクトドキュメンター：編集者、建築メディア史研究」

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

PM#2

8/24[土]
14:00-
16:00

中央
広小路
ビル

床面積とプログラムのスタディ

PM#3

9/8[日]
14:00-
16:00

中央
広小路
ビル

立面と内部平面のスタディ

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

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
展示は27日まで

August

01

マスターアーキテクト

02

藤村龍至：建築家/東洋大学専任講師

03

ドキュメンター | 山崎泰寛

04

コーディネーター | 森田恭平

05

アシスタント

06

伊藤啓輔、武智大祐、小笠原一穂

07

キュレーター | 柴田直美

08

芸術監督 | 五十嵐太郎

09

10

チーフアーキテクト

11

[チームH]

12

平井仁康：名古屋工業大学大学院1年生

13

[チームM]

14

村山明宏：名古屋工業大学大学院1年生

15

期間c | デザイナー

16

永曾あずみ：福山女学園大学修士1年

17

桂川大：名古屋工業大学修士1年

18

鈴木里美：福山女学園大学3年生

19

長屋汐美：信州大学3年生

20

銭亀夏彦：名古屋大学4年生

21

上野友子：愛知淑徳大学3年生

22

長屋美咲：名城大学2年生

23

24

25

26

27

28

29

30

31



左から、銭亀、長屋美、上野、永曾、鈴木、長屋汐、桂川

期間c | スタディ

プログラムを手がかりに
立面と内部平面を検討し、
都市における公共建築の
新しいあり方を示す

01

「あいちプロジェクト」とは？

02

道州制の導入をにらんで

03

「中京都庁舎」と「東海州庁舎」の

04

デザイン作業を行うプロジェクト。

05

展示会場でデザイナーが

06

模型を制作するセッションと

07

来場者による投票を繰り返して

08

設計を進める。

09

異なる設計コンセプトを持つ

10

2つのチームが庁舎の模型を

11

それぞれ制作し、

12

来場者が両チームの作業内容と

13

成果を見比べた上で、

14

どちらかの案に「投票」する。

15

両チームは投票の結果を見ながら、

16

さらに案を発展させていく、

17

ワーキングプログレス型の作品である。

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

October

01

02

03

04

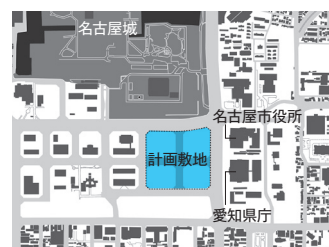
05

06

07

08

09



周辺との位置関係を示した配置図。4つの区画を使って「中京都庁舎」と「東海州庁舎」を設計する

PM#4

第4回パブリックミーティング質疑応答 共有の諸相

中間発表会にあたる第4回パブリックミーティング(PM)では、まず、出展作家の藤村龍至がプロジェクトのねらいを説明した。藤村は2012年から、PMを開いて投票を繰り返して設計を進める「鶴ヶ島プロジェクト」と「大宮東口プロジェクト」を実践している。これらのPMでは、従来のワークショップが活用してきた付箋紙による意見表明の代わりに、「投票」行為をコミュニケーションツールとして用いている。案の優劣を決するためではなく、コメントを付記させることで案の特徴を引き出すための「投票」は、来場者と設計者の間のメディアとして機能している。また、藤村が特に強調するのが、来場者と設計者による「減額調整の共有」の効果である。要望を「全部載せ」した場合の予算が莫大な金額になるという現実を明示した上で、本当に必要なものに優先順位をつける場を共有する。この取捨選択のプロセスが共有されることでプロジェクトに一体感が生まれ、建ち上がる建築は、新しい公共性を帯びるのである。以下に掲載するのは、「あいちプロジェクト」における第4回PMでの質疑応答である。

模型を前に議論することの意義

質問者 | 来場者のコメントからどうやって問題を抽出しているのか。

藤村 | 投票は案を比較するために用いるのであって、多数決ではありません。票数や自由記入欄のコメントをコミュニケーションの道具として考えています。入力間接的かつ断片的に与えられていて、離散的な意思決定です。集まった人だけによる意思決定ではなくて、通りすがった人からの入力も含めて思考しています。

五十嵐(芸術監督) | 来場者1人あたり、平均してどのくらいの時間説明しているんでしょうか。長々と質問してきたり、リピーター的に何度も来場する人もいますか？

永曾 | 1人平均5分ぐらいです。建築関係者以外でも、興味を持たれる方がいらっしゃいます。長い時間質問されるのは男性が多く、年配の建築関係者に10分ぐらい「そもそも論」を質問されたことがあります。ただ、リピーターの方は建築関係者ではなかったと思います。

長屋美 | 私も5分ぐらいでした。建築にこだわりがある方にはもっと長く説明しましたが、形態や環境配慮について説明が足りないといったものです。ビル風や、街路樹に関する具体的な指摘も受けました。

錢亀 | 僕も作業中に説明を求められることが多くありました。詳しく説明する時は1/500の部屋にご案内して、まずH案とM案の違いをはっきり説明するようにしました。

藤村 | あいちプロジェクトは、こういうやり方で公共建築を設計することにどんな意義があるのかを問う実験でもあります。5分間質問を受けることが、生産的だと感じましたか。

錢亀 | どのように説明するのかは建築家としても大切なことだと考えていますので、なるべく伝わるような説明を心がけています。

藤村 | デザイナーである学生の感想文を読んでいると、市民と対話しながら設計することがこんなに面白かったのかというものが多くいますね。

質問者 | イギリスだと第三者機関が設計に客観的なコメントを出すという制度があります。今回は藤村さんがコメントで解説して、アドバイスも少ししている。日本でもそのような可能性はありますか。

藤村 | 入力が多すぎると混乱することもあります。ある種の役割分担を設定することで、透明化しつつ方向性を出していくことが大事なかと。

質問者 | この建築はもともとどんな要項なのでしょう。また、道州制という制度のあり方そのものについて意見を集められるのでしょうか。

藤村 | 要項は、州庁者と都庁舎合わせて20万㎡と決めました。前例がないため東京都庁舎や大阪府庁舎を参考にした仮説的な設定で、現在は州庁と都庁で面積比を1:1にしています。また、各建物は原則的にスーパーブロックを跨ぎません。

市民参加型のプロジェクトの場合に、あり方についての議論をなるべくしないことをテーマにしています。理念については議論するんですが、それはあくまでも建築のモデルを目の前にして行うことが重要です。10万㎡をどう配置するのかという議論から始めて、少しずつ敷地への理解が深まって初めて、そもそもどういう庁舎であるべきなのかと議論ができ

るからです。仮に州庁舎の方を大きな規模として考え始めましたが、地方分権の理念に基づけば州庁舎と都庁舎は半々にすべきです。形を介して理念への理解を深めていくことで、ごく単純な抽象論にまとまることを避けようとしています。

質問者 | 建物がお墓に見える。もっとわくわく感のある柔らかな建築になりませんか。

村山 | 来場者からは、先鋭的な形態だというコメントと、柔らかくてかわいいという両方の評価をいただいたりします。

藤村 | 形はまさにこれから詰めていくところ。コメントを反映させていきたい。

質問者 | 意味論や抽象論に流されない進め方であることと、PMを開いて市民や建築に関係のない人の話を聞くことの距離を聞きたい。

藤村 | PMは灯台のように航路を示してくれる。専門的な知にはある確かさがあるが、ある偏りや暴走が起こって極端に振れてしまうことがある。PMではそこを指摘されることが多いんです。つまり抑止効果です。「お墓に見える」というコメントが象徴的で、周辺の樹木や内部の配置計画から決まっているにせよ、判断材料としては常に偏っているわけです。期間を積み重ねていくと、「何をやるか×が多くつくのか」がわかってきます。すると、かえって自由になって造形的な操作に意味を見出させる。現時点から期間dでどこまで飛距離を伸ばせるかにかかっていると思います。

質問者 | 最終的には室内空間まで考えるんですか。

藤村 | 今回の展示では、内部空間のイメージを伴って1/500の模型のままです。

質問者 | 設計方法論としても、教育メソッドとしても面白い。フォーマットを決めてスタディをして課題を発見して次に回していく。どうやって生まれたメソッドなのでしょう。それと、2案あっても投票の差があまりありません。ベンチマーク案として、単純な直方体の模型があるとうなりそうですか。

藤村 | 今回は対抗戦をメタファーにして、来場者に、より能動的に振る舞ってもらうことをテーマにしています。「最後に投票するんだ」と思うと見方が変わる。むしろ2案が拮抗していることが重要で、その分、「その他」のコメントをよく見ていくということになります。

質問者 | このプロジェクトの場合、名古屋

の地域性は見られますか。

藤村 | 方法としては、高い一般性を有していると思います。名古屋圏でこのプロジェクトをする批評性として、大都市問題があります。東京以外の大都市は、行政区分上大都市にとって不利な状況です。住民は大都市の外部からやってくるにもかかわらず、インフラは大都市が整備しなければならぬ。横浜も大阪もそうです。一般的には過疎地に人口をどう戻すかという方向性がありますが、地方分権の鍵は、東京以外の大都市に人口を戻すための制度設計をどうするのかを議論することです。建築でいえばそれが庁舎に現れる。現在の名古屋市の特徴は、愛知県庁と名古屋市庁舎が隣接していることです。横浜とも大阪とも違う先鋭性がこのプロジェクトにあると思っています。

関わりの手がかりとしての「設計」

質問者 | 学生の方は、どんな言葉に心が動かされましたか。

長屋汐 | 来場者に一番聞かれたのは、「何を手がかりに投票すればいいのか」ということです。市民参加の方法にはワークショップなどもあります。市民と関わって建築を作っていきたいと考えるようになりました。

鈴木 | 前の期間で残された模型をひたすら見て、手がかりにした。考えたことを別の人に引き継いでいくことの難しさ。大勢で関わることの難しさを考えたい。

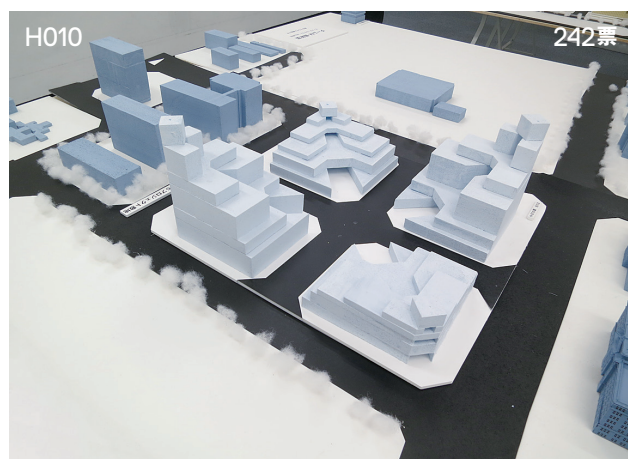
上野 | 来場者への説明によって、自分が見落としていたこと、気づいていなかったことに気付かされました。来場者の意見を単に拾う経験は斬新で、市民とかわるささまざまな設計方法の一つのあり方になるのだらうと思いました。

桂川 | 設計を分けて進めることで、来場者からももちろんですが、チーム内で影響を与え合うことができました。

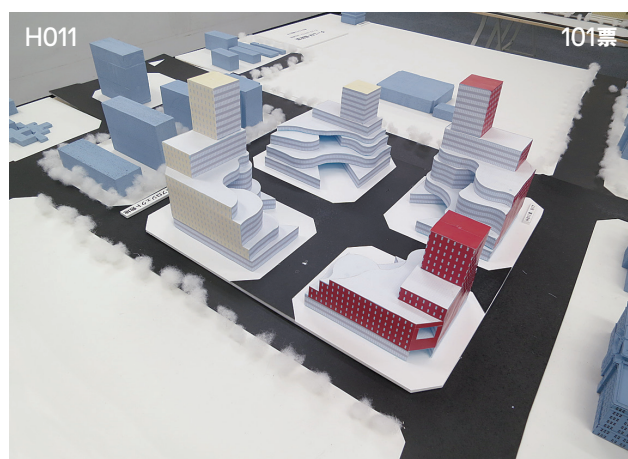
田中(期間a OB) | 期間cは来場者からの意見も受けてかなり密度の濃い建築ができていたのではないかと思います。期間aでは、もっとダイナミックにしろ、あるいは税金でこんなことするなというように、抽象的なイメージによるコメントが多かったと思います。

藤村 | 確かに最初に比べて、肯定的にしろ否定的にしろ、具体的なコメントが増えてきました。それが、建築の設計が進むということではないかと思います。

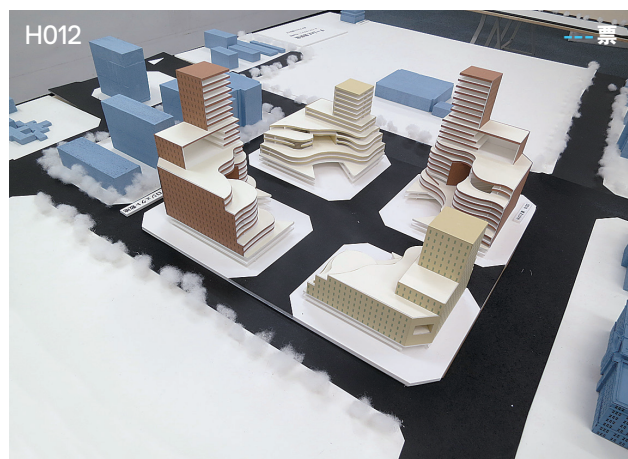
TEAM H



H010 市民軸(北東-南西方向)と議員軸(北西-南東方向)の上層部に抜けをつくり、開放感を出した。



H011 曲線の導入により硬直したイメージを柔らかなものに变化させた。外側と内側の立面にメリハリが生まれた。

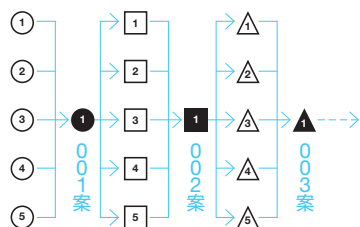


H012 曲線に従って壁を配置して吹き抜けを生み、外部への開放感を確保した。立面の配色を工夫し、周辺環境との調和と軸線の強調を実現した。

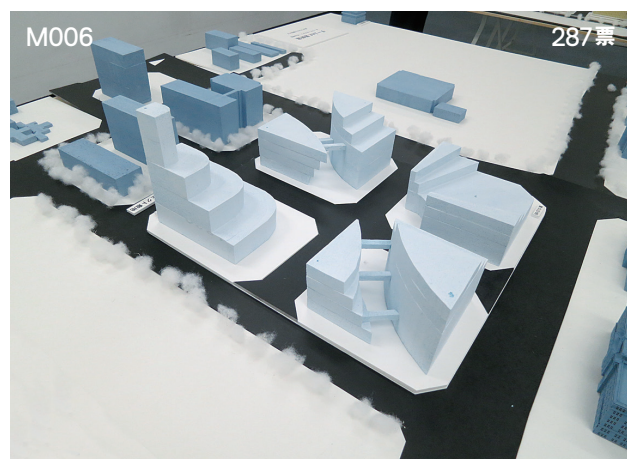
期間dへの課題=開口の配置・環境への配慮

分節と統合のダイアグラム

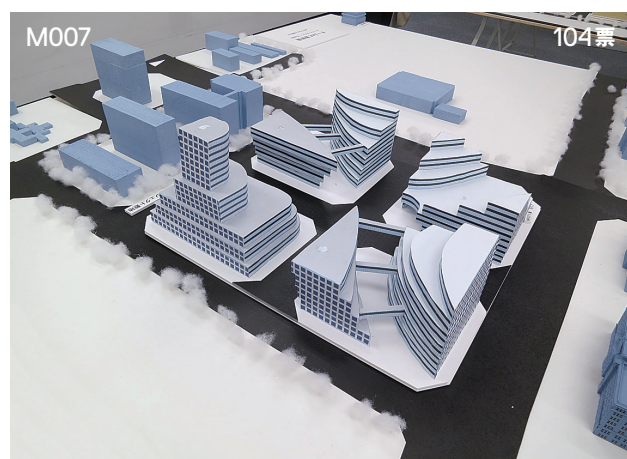
案の制作は、東海地方を中心に全国各地から集まった学生デザイナーが当たる。彼らは2チーム(チームH、チームM)に分かれて案を競作し、来場者の投票による評価をもとにブラッシュアップさせる。テーマに添って5人が制作した案を1つの案にまとめ(統合)、その成果を踏まえてさらに5人それぞれが案を更新する(分節)。「あいちプロジェクト」では、分節と統合のプロセスを繰り返すことで、より濃密で説得力のある設計案を示すことになる。



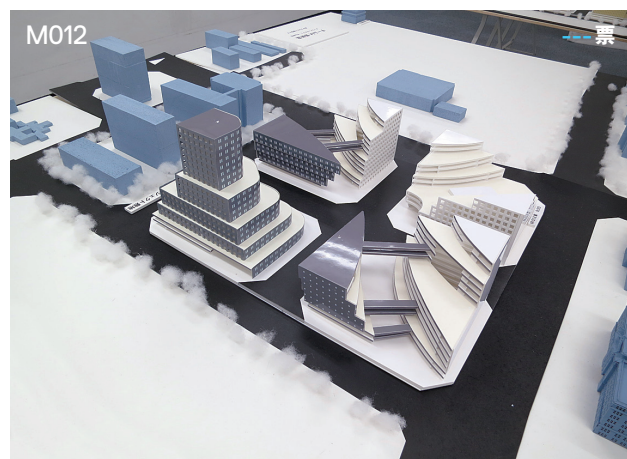
TEAM M



M010 州庁と都庁の曲率を設定しまとまりが生まれた。都庁側の段に連続性を持たせて一体感を演出した。



M011 敷地の外側方向と内側方向で外周の立面パターンを変え、メリハリをつけた。



M012 色彩を統一し、州庁と都庁の差異を明確化した。県庁から州庁の見えを工夫し、州庁のシンボル性を高めた。

期間dへの課題=州庁と都庁を結ぶ連絡通路の下に広がる空間

期間a-期間c[8月10日-9月20日]の投票数

	H案	M案	その他	総得票数
期間a[8月14日-8月23日]	355票	309票	70票	734票
期間b[8月24日-9月8日]	437票	442票	85票	964票
期間c[9月9日-9月21日]	546票	617票	107票	1270票
合計	1318票	1368票	262票	2948票



期間cデザイナーへのインタビュー

集団設計がもたらす透明性

設計で「爪痕」を残せるか

——このプロジェクトで何を得ましたか？

桂川 | この期間はプラン班とファサード班に役割を分けた中で、最終的にボリュームに落とし込んでいくところが難しかった。来場者の意見を取り入れる段階で、O10案でフィードバックしきれなかったんですが、逆に、内部での議論が濃くなった印象があります。

上野 | 当初から違う環境で学んでいる人のことを知っていたので、それを、エスキスする中で習得できたのはすごく大きかった。ファサード班では、色もテクスチャーの選定理由も、外部環境から考えていくのが新鮮でした。ただ、M案のシンボル棟はもっと詰められた気がします。窓のあり方一つでも印象が変わったはず。二週間みんなで設計できて、そういうことを考えられるようになりました。

長屋美 | 私は専門の勉強を初めたばかりで、技術的なことは何も知らず、教えてもらうことばかりでした。一番大変だったのはすぐに次の案を出すことで、他のデザイナーがすぐに次の案を出せるのがすごい。普段からいろんなことを考えて自分の考えを出すことの重要性を知ったのが一番の成果です。

鈴木 | 期間cは個別でやるが多かったので、案を統合するときに自分の考えを伝えるのが難しいけど重要だなと。分節と統合のながれは理解していましたが、統合するのは難しい。平面の担当でしたが、部屋割りぐらいいしか決められなくて意味付けができなかった。そこをもっと話し合いたかったです。

永曾 | これまでとまったく違う設計手法を経験できたのが一番でした。じっくり取り組む方でしたので、案をどんどん出して試していくのが新鮮でした。最年長でしたので、もっと引っ張っていきたくったと思っています。私自身はファサード、平面を経て、最後は部署割りの断面計画を立てました。その都度必要だと思うことを提案していたと思います。

銭亀 | 今回庁舎を作るというときで、誰もやったことがないやり方なのが面白かった。未知のことを知らないなりに提

案して、形にしていくのはいい経験になりました。もう少し早めにゾーニングに入れたら良かったかなと。

永曾 | 確かにもう2-3回やりたかったね。

長屋汐 | 集団設計の体験が一番の成果です。自分で出した案が取り入れられることもあれば、理由とともにうまくいかないんじゃないかと指摘されたりして。逆に私が他の意見に対してもそういうことを言ったり、自分の反対の意見でも心の底から納得したり。意見の交換によって設計ができたのは良い経験でした。

——印象に残った案は？

桂川 | M010案からM011案に進む時に、上手く意見を取り入れられなかったという部分が多かった。H案では先に進んでいたのに、Mはボリュームのままだったこともあった。M012案が一番考え直した案です。

上野 | H012案です。もともと土が素材として好きだったので、それを提案できて楽しかった。011ではうまく表現しきれなかったんですが、012でできました。

長屋美 | M011案が一番印象に残っています。藤村さんのエスキスを受けてヒューマンスケールを課題として、議場を一階に降ろすことなど、みんなで本当に議論した。駅でだけ考えていたヒューマンスケールに市庁舎の出入口を加味した方がいいと提案して、受け入れられた案です。

鈴木 | M012案です。011から平面を考えていましたが、全て同時進行でした。それがまとまった案です。中層・上層・下層と分けていたんですが、統合の時にプランが通って良かった。

永曾 | H011案です。010でほぼ固まりかけていると思いきや、藤村さんから曲線を入れる提案が出て、正直戸惑いましたが、丸一日曲線のスタディをして、軸線や、自分なりのルールを入れました。みんなにその案を受け入れてもらえたときは嬉しかったですね。012になったときの達成感が違います。この要素が残るとすると、相当爪痕残したなと(笑)。

銭亀 | H011案。床面積計算も階層も何度も調整して図面を見ると、柱や吹き抜けの位置とか、カーテンウォールや構造など、形から建築のスケールになったのが自分でも実感できます。

長屋汐 | M010案の時に、期間bが考えていたことが読み取れずにすごく苦戦

しました。一晩考えてわからなかったことも、他の人の案を見て納得したり。私は逆に「爪痕が残せるだろうかと」悩んだりしました。自分で考えている課題では自分の考えがすべて。私自身の案に対する課題に気付かされました。

INTERVIEW_c

期間dデザイナーへのインタビュー

ヒューマンスケールの獲得を

森本美沙子：桐山女学園大学4年生
清水優里：豊橋技術科学大学3年生
田中匠哉：名古屋工業大学3年生(期間a・OB)

利用されているシーンを描きたい

——参加するきっかけは何ですか？

清水 | トリエンナーレのことは大学の先生に聞きました。会場には先週の日曜日に来て、文節と統合とは何かとか、特にM案について期間cの皆さんから丁寧に説明していただきました。

森本 | 私はトリエンナーレ公式の写真部に所属しています。もともと公共建築に関心を持っていて、就職先も公共建築を数多く手がけているところなので、興味を持って参加しました。私は期間bの最後の土曜日に来場しました。まだボリューム模型で考える段階でしたので、使う側が実際にどう感じるのかが気にかかっていました。期間cのプレゼンテーションを聞いていると、特にM案の最後の課題としてヒューマンスケールが挙がっていたので、期間dで考えていきたいと思っています。

——どちらの案に関心がありますか？

森本 | H案の方です。ステップガーデンという考え方を公共建築に使うのは面白いと思います。期間dの課題として環境や気候の検討が挙がっていたので、そのあたりもしっかり考えたいです。

清水 | 展示を見に来た時点ではM案の方が面白そうだと思っていました。説明をちゃんと聞けたし、建物の形から何をしたいのかがわかりやすく見えたからです。動線の話も面白いと思います。でも、H案も改めて話を聞くといろいろと考えてありました。先週見た時は、H案には曲線がなくて角張っていたんですが、今日見るとガーデン感が出ている。案が進む過程を見ることができるのが面白いですね。

——期間cの発表ではどんなことが気になりましたか？

清水 | プレゼンに対する藤村さんの細かい指導があり、どうやってわかりやすく伝えるかについて考えている内容が興味深かったです。

森本 | 私自身が今卒業設計に取り組んでいて、これまでもいろいろな場面でプレゼンをしていますので、相手にわかりやすく伝えるために提案できることはあるはず。公共建築はみんなのための建築じゃないといけないので、しっかり考えたいと思います。

田中(期間a OB) | 僕たちは最初に取りかかった期間aで、引き継ぎをして終わったチームです。引継がれる側は引き継ぐことと別の難しさがあります。「名古屋城への軸」を期間aで出したのは僕なんですけど、期間bで扱いに苦労したと聞きました。期間cでも悩んでいるように見え、案を引き継いでいく難しさが現れていると思います。清水さんと森本さんは「あいち」を来場者として見てから期間dに入るの、どう発展できるのかが楽しみです。

建築のシーンを描く

——では、興味を持って引き継げそうな部分はありましたか？

清水 | どちらのチームも軸線の話をしていましたが、私にはまだ理解しきれていません。市民と議会の動線のルールなど、人の流れの考え方を整理すると面白そうですね。

森本 | プレゼンで、期間cの皆さんが当たり前のように使っている「市民軸」「議会軸」などは、しっかり定義づけしないと来場者に伝わりにくいと思います。まだパースもありませんでしたし、期間dでは、それぞれのシーンがどういう風景になるのかを具体的に描いていきたいと思っています。

[聞き手: 山崎泰寛]