

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

本プロジェクトは「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 批判的投票主義

設計者の提案と来場者の投票行動が同居する「あいちプロジェクト」は、どうしても票数の増減に意識が向かう。

しかし、ここでいう投票は意見を吸い上げる仕掛けであり、前後の案の差異や2つの案の評価のポイントを探り、その結果を検討し、判断するための試薬のような存在である。

つまり、「あいちプロジェクト」は決定の根拠を投票に預けず、決定すべき事項の内容を見極めるための道具として用いている。設計をドライブするための燃料として投下される投票は、いわば政治手法に擬態した、観察の装置なのである。

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

再構築

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
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d | デザイナー

森本美沙子：稲山女学園大学4年生

清水優里：豊橋技術科学大学3年生



左から、清水、森本

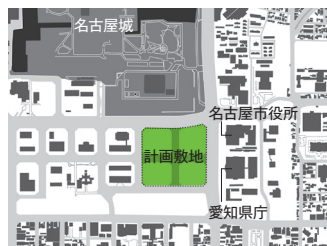
期間d | スタディ

期間a-dで積み上げてきた
デザインを踏まえつつ、
ボリュームとプログラムの
関係を整理し、
あらゆる要素を
再定義する期間である。
この「再構築」は、
期間a-cの参加者の
再参加も得て行われた。

「あいちプロジェクト」とは？

道州制の導入をにらんで
「中京都庁舎」と「東海州庁舎」の
デザイン作業を行うプロジェクト。
展示会場でデザイナーが
模型を制作するセッションと
来場者による投票を繰り返して
設計を進める。

異なる設計コンセプトを持つ
2つのチームが庁舎の模型を
それぞれ制作し、
来場者が両チームの作業内容と
成果を見比べた上で、
どちらかの案に「投票」する。
両チームは投票の結果を見ながら、
さらに案を発展させていく、
ワークインプログレス型の作品である。



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_FINAL

最終パブリックミーティング質疑応答 ポストモダニズムの現在形

最終パブリックミーティング(PM)は、藤村龍至によるプロジェクトの説明の後、参加したデザイナーによって期間dまでの成果が発表され、藤村によって総括された。会場には、あいちトリエンナーレ芸術監督で建築史家の五十嵐太郎氏や建築計画学者の小野田泰明氏も来場し、期間a-cに参加した学生とともにコメントを残した。来場者は投票を行い、その場で発表された結果もまた、展示会場の動向を軌を一にするものであった

ロードサイド建築におけるシンボル性

藤村龍至 | H案については垂直的な志向を持ちつつ、城郭のような囲みを持った案として育ちました。いわば丹下健三／ミケランジェロ型のモニュメント性を志向した案だったと言えますが、日本では広場が成立しないということに向き合った案です。当初は都庁のようなプラザを持った案をスタジアム型と呼んで考え始め、だんだんとガーデン型に変質してきました。一方のM案は敷地にどうなじませていくかがテーマでした。初めは視線の軸を名古屋城方向に抜き、都庁と州庁を東西のブロックに二分したゾーニングでした。途中から地下鉄の駅の位置を手がかりに、動線と視線の軸をはっきり分け、軸と動線のフローをどう絡ませるかというテーマを設定したことで案の方向性が定まりました。モニュメントの位置にある建物の位置づけに苦心しましたが、最終的にはタワーではないシンボルを持ち、伊東豊雄的に流れていくフローを建築化しましたが、ある種日本的であいまいなシンボルになった点は議論が分かれると思います。両者が際立った形でまとまったと思いますが、ここで五十嵐太郎さんに講評をいただきたいと思います。



五十嵐太郎芸術監督

五十嵐太郎 | 関心を持っているところで一つ確認したいのは、現在の県庁と市庁との関係です。今その2つが並んでいるのは奇跡的な状況で、ユニークな景観とも言えます。名古屋城への抜けは早い段階から意識されていたり、軸を斜めに降って内側でいろいろと思考されていたのはわかりますが、現在の県庁と市庁に対してどういう議論があったんでしょうか。

平井 | 2つの塔を持った案ですが、それぞれが、県庁舎と市庁舎を受け止めるものになっています。

藤村 | 県庁と市庁で難しいのは、ランドマークとなる建築が一般的に持っている建物正面に向かって道路を持つておらず、大津通に面して並んでいることです。東京駅にしろ迎賓館にしろ、建物に正面から向かう道路を持ち、その奥に位置することで都市のシンボルとして意識できるわけです。ですが、県庁と市庁の正面にはちょっとずれた道路しかありません。ピスタの奥にある建築ではなく、ロードサイド建築だと言えます。最終的には2本のタワーで両者を関係づけることで、配置がしっくりきました。ブロックに対して少しずつずれているので、形を揃え、壁面をコピーしており、カラーは反転しています。

五十嵐 | M案ではいかがですか。

村山 | 既存の庁舎でそれぞれもとも高さのある部分の位置を、新しい庁舎と対応させています。県庁舎は州庁舎と、市庁舎は都庁舎と呼応したデザインです。

藤村 | M案は全体にピークを作らない案ですので、高さに微妙にリズムを与えて既存の庁舎を受け止めています。

五十嵐 | いずれにせよ強いシンボル性を出す方向性ではありませんよね。シンガポールの商業施設や、ジョン・ジャーディを思わせます。それは多くの意見を拾っていったからでしょうか。プレゼンでは、ゲートを設けた案が票を落としたという話もありましたが。

藤村 | こちらが積極的にショットピングモデル化したわけではないのですが、反応が良いものは、ある形を取っていくとは思いますが。「直線でシンメトリーでゲートを持つ」となると硬くなる。M案のような柔らかい形は受け入れてもらいやすいんですが、ある一線を越えると、「恣意的で使いづらい」と評価されてしまいます。

最終パブリックミーティングの様子



要素を重層化する方法論

五十嵐 | 議場の使い方についてももう一度お願いします。

平井 | ステップガーデンが出てきた時に、下層から議場からステップガーデンに出られるように上層に再配置しました。

村山 | 地上一階に置きまして、アオーレのようにオープンな議会とするために、開放的な議場を実現しようと思いました。また、議場のカーブを動線に合わせています。模型で表現しているように、上のどの階からも見下ろせるようにしています。

五十嵐 | ブロックを斜めに横切ってボリュームを分けていますが、道路も広く、計画的には辛そうですが、いかがですか？ 庁舎の機能が2ブロックに亘るだけでも辛そうなのに、3ブロックに亘っていますが。

村山 | 断面計画をご覧いただきたいのですが、似通った部署をある程度固めるように配置しています。都庁と州庁の関係も、福祉系などを連絡通路を渡して協力関係を築きやすくしています。

藤村 | 利便性を考えれば集約すべきですが、今の県庁も本庁舎や西庁舎など4棟に別れています。もともとボリュームに切れ込みを入れて新しい交通を作ろうとしていました。

五十嵐 | いろんな意見を集積させていくので、言葉としては使い古されていますが、ポストモダンという言葉を出しながら聞いていました。もしかしたら本来のポストモダンはこういうものだったかもしれません。一つのある種の割りきった価値観でドライブさせるのではなく、可能な限り意見を集めるモデルとして考えられています。投票という言い方だとしてもAKBを思い出しました。そういう意味での現代性も感じます。一方で、東工大的な、あるいは坂本一成さんの、いろいろな要素をどんどん重層的に積み上げていくという方法論もあったわけですが、それをもっとドライ

に展開しているとも言えます。いろいろなつながりも見えて個人的に興味深いものでした。

それと、藤村さんの展示スペースにしてもらった中央広小路ビルは、ある意味でもっとも展示に向かない場所です。ですが藤村さんはインスタレーションなどをつくるタイプの建築家ではないだろうと最初から想定していましたので、美術館でもなく、大きな倉庫でもなく、中央広小路ビルを選びました。オフィスビルに藤村さんが新しい事務所のモデルを提示しているとも言えます。つまり設計している人がいて、それを知らない来場者が見て、設計者が話を聞いて、さらに来場者はそこで投票をする。投票はああいふベタなやり方ではなくても良いかもしれませんが、会場で拝見して、確かにこの場所を選んで良かったなと思いました。

藤村 | 仰っていただいたとおりで、ご用意いただいた展示会場は都心の真ん中にあって、いかにも設計事務所がありそうなビルです。しかも、4つの部屋があり、ガラス張りの作業風景を見て、講評する部屋を経て投票所がある。投票所のように設計事務所でもあるこの展示場が、今後公共建築をこういう場で設計するといいいのではないかという空間のモデルだと思っています。これまでの市民参加型のワークショップのようにイベントにしてしまうと、どうしてもその日の集客のその場の空気ですべてが決まってしまう。こういう形で8週間人が流れていく中で案をディベロップすると、ものすごくコミュニケーションしやすい。空間のモデル自体を試せたことにとても意義があったと思っています。

道州制のグランドデザインを描く

五十嵐 | 現時点で、何票入っているんでしょうか。

藤村 | 4600票で、どんどん伸びています。リピーターもいらっしゃいます。票も積み上がってくると、逆に、皆さんが仰るコメントは平均化されていくんですが、

少数の際立ったコメントに特徴が見出せます。多数の意見の入力場なんです、マイノリティの意見を汲み上げてくれる。そこが面白いところだと思います。会場にいらしている建築計画学者の小野田泰明さんにもコメントをいただきましたと思います。

小野田 | 今後実際の建物で起こってほしいと藤村さんが考えていることの縮図を展示として見せていて、いわば入れ子構造になっている点が面白いと思っています。プログラムはどう与えられたんですか。

藤村 | 仮定として、既存の東京都庁舎、大阪府庁舎などを参考にして、2つの建物に対して10万m²ずつ面積を与えています。その中に、今の愛知県庁と名古屋市庁舎の機能と、内閣府など道州制構想を参考に権限がどう委譲されていくかを大まかに割り振っています。

小野田 | 市民と公共の割合は今後変化して、NPOが行政の業務をどんどん請け負っていった行政自体が小さくなっていく時に、そういうことのモデルを考えている点が興味深い試みです。公共建築の設計部門が庁舎の中で仕事をしているようなイメージを示しているのが面白いと思います。

一方で、州庁は国の権限が委譲されますから、恐らく現業を持って予算規模が大きいのは国土交通省と農林水産省と厚生労働省の3者ですね。その霞ヶ関の機能が入ってくるということと、窓口を持って市民の生活に密着した基本自治体としての役割は微妙にずれがある。ですので、今回の案のように横につなぐよりももう少し組み方が考えられるのではないかと思います。

藤村 | 道州制構想について調べてみると、ある日を境にきれいにスタートするようなものではないことがわかってきました。現在の基礎自治体をどうやってパワーアップして、少しずつ県の仕事を基礎自治体に流していった、そうして空いたところによりやく霞ヶ関の機能が降りてくるようなグラデーションなイメージです。例えば静岡県と浜松市の関係がそのようになっており、内部組織として非常に流動的な変化になると思うんです。「あいち」でも、当初は州が上で都が下だと思込んでいて、配置や意匠上の関係を勝手に想定していたんですが、ど

うもそういうことではなさそうだと。大都市の権限が強化されていくと、現在の東京都と国の関係のような関係が出てくると想定されます。ですので、上下関係よりも水平的な対比関係になると考え、空間化していった面があります。

つまりある種の理念も表したプロジェクトでもあり、むしろ本来は州と都が上下関係にあるわけですが、今後の日本の道州制を考える上では、実は両者が張り合うような関係が必要なのではないか。ですので、ランドデザインとして、州と都が意図的に一対一になるようにプログラムしています。

小野田 | 今現実には繰り広げられている議論を積み上げていくことを目指して、スタートラインでは大きな話題提供をせずに、形態操作と投票行動という仕組みでどうやって仕掛けていくかという試みは面白いと思います。

藤村 | 投票の推移を見ると、H案とM案以外の「その他票」の数が減っていき、「そもそも何をやっているのかわからない」という類のコメントが少なくなっていくます。枠組みを否定せず、案そのものについて考えてもらえるようになったと言えるし、ワークショップにせよ投票にせよ、参加の方法は可能性があると思います。

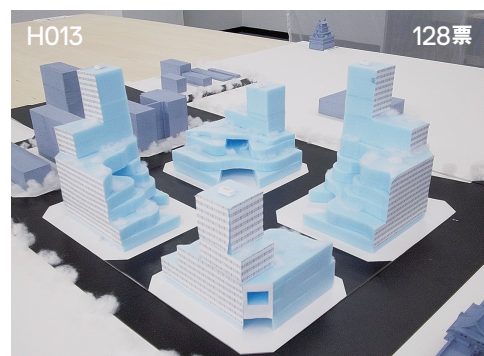
村山 | チームMの案の得票数が最終的に伸びたのは、案の大衆性が高かったからかもしれません。逆に言えば、そういった層に指示された建築だったとも言えると思います。

平井 | 期間aからdまで一貫して意識していたのが、デザイナーの個性をうまく設計に引き出せるように話し合いをできればいいと思っていました。何かのチームの代表を務めることはできることでありますが、引き継ぎがあったのは貴重な経験でした。投票は毎日開票しているんですが、来場者の意見を反映させる、力の強弱の度合いが難しく面白い点だったと思います。

藤村 | 票数が多いからといっていいわけではなく、それとは自律してデザインがある。曲線を検討し始めると「非効率だからやめてほしい」という意見がわつと出る。投票のようなある種の権力にさらされているのが建築家で、私たちはそういう意見に耳を傾けつつも、中止するのではなく可能性を追求する。その匙加減が重要なのだと思います。

August	01	02	03	04	05	06	07	08	09	PM#1	10	11	12	13	001 ● 14	002 ● 15	16	17	003 ● 18	19	20	004 ● 21	22	005 ● 23	PM#2	24	25	26	27	28	006 ● 29	30	007 ● 31	September	01	02	03	04	008 ● 05	06	009 ● 07	PM#3	08	09	10	11	12	13	010 ● 14	15	16	011 ● 17	18	19	20	PM#4	012 ● 21	22	23	24	25	26	27	28	29	013 ● 30	October	01	02	03	04	014 ● 05	FINAL	06	07	08	09
--------	----	----	----	----	----	----	----	----	----	------	----	----	----	----	----------	----------	----	----	----------	----	----	----------	----	----------	------	----	----	----	----	----	----------	----	----------	-----------	----	----	----	----	----------	----	----------	------	----	----	----	----	----	----	----------	----	----	----------	----	----	----	------	----------	----	----	----	----	----	----	----	----	----------	---------	----	----	----	----	----------	-------	----	----	----	----

TEAM H



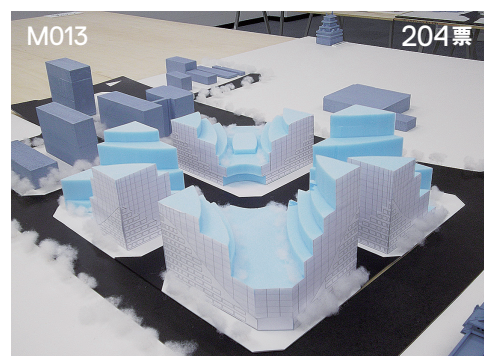
H013 既存の県庁舎・市庁舎に対応した位置に塔を配し、門型の立面とともに、植栽計画を検討した。



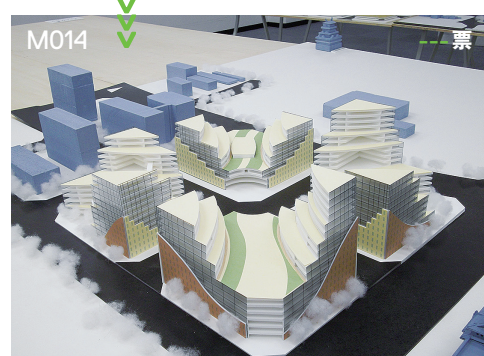
H014 クラシカルな外周部とエコロジカルな内周空間の対比により、執務空間と市民の空間を有機的に関係づけた。

最終PMでの投票数=23票

TEAM M



M013 州庁と都庁の配置を90度回転させ、駅からの視線の抜けと動線のフローを再定義するブロックと立面を検討した



M014 立面の種類を整理しつつ柔らかなテクスチャを用いて環境になじませ、ランドスケープ的な説得力を持たせた。

最終PMでの投票数=27票

2人だからこそ客観的に

——2週間お疲れさまでした。

清水 | 来場者も設計する空間の中に入っていて、お話ししたり、質問にお答えしたり、コミュニケーションをとりながら設計できたのは学ぶことが多かったです。OB・OGの皆さんとも、コンペや課題のことなどいろんなお話ができました。

森本 | 他愛のないお話も(笑)。大学が始まっている期間なので、清水さんと2人きりでいることも多かったんです。清水さんと私で経歴も違うので、もともとの建築の捉え方や考え方も異なっています。私がH、清水さんがMと分かれて作業をしていましたが、違いが良い方向に出たと思っています。

清水 | ミーティングの時に進行状況を報告して、アドバイスを求めたりしました。2人しかいないので、人数が少なくても、客観的に見る事ができて。

森本 | 変な方向に突っ走らないように気をつけられたのも、お互いに違いがあったからこそだったと思うんです。

清水 | 森本さんは思ったことを口にするタイプで(笑)、藤村さんに対して自分の意見をはっきり発言する姿が印象的でした。

森本 | 私は、清水さんが一つひとつ丁寧に考えて進んでいく姿が刺激になりました。——印象に残った案はどれですか？

清水 | H014案(最終案)でやっと吹き抜けるのあり方がイメージできるようになりました。模型を見ると、ガーデンとつながっていたり、開放的な吹き抜けになって気持ちよさそうで、行ってみたい気持ちになりました。M案は、山と谷がテーマでしたが、模型をアイレベルで見ると本当に山のような印象な形になっていて、すごく感動しました。

森本 | H案は期間cの配置計画があいまいでしたが、局の配置を大幅に変更しました。タワーにどんな部局を入れて、それで何がアピールできるのか。スラブと議場の関係も整理して、ガーデンと内部空間のつながりにも説得力をもたせられたと思います。

先入観を崩して進む

——藤村さんのエスキスではどんなことを？

森本 | H案では二重性がテーマで、外部がクラシカルで内部がエコロジカルなデザインだったんですが、藤村さんは両者のギャップのバランスをとる感覚が絶妙でした。芝の表現などもぎりぎりまで変更が続いて戸惑いもあったんですが、がらっと印象が変わってしまう時に驚きました。私は植栽を模型制作の後ろの段階でぱっぱと作ってしまう時があるので。

——どういうアドバイスだったんでしょうか？

森本 | 芝のエスキスは印象的です。最初ガーデン一面に芝を張って、その上に植栽を植えようとしていたんですが、「芝生の印象が強すぎる」と。模型では芝だけでも綺麗に感じましたが、よく考えると1/500というスケールでは1ミリの芝でも高いですね。指示に沿って緑色の画用紙を引いてから芝と植栽を植えると、確かにずっと収まりが良くなりました。

清水 | 藤村さんとのミーティングで「どれだけ飛躍できるか」と言われて、「ジャンプするな」という話と食い違う気がしたんですが、テーマを決めてぐっと進化していくという意味でした。特にH案は「ラピュタ」のようなグリーンをテーマに決めてから一気にまとまりました。

森本 | お互いに抱いていたイメージがそこで統一されたと思います。

清水 | 私たちの先入観みたいなものをちょっと壊して、次に進む感じを与えられたのが印象的です。M案では前回PMで言われた「お墓」っぽさを何とか考え直そうとしていましたが、最後にうまく変更できて良かったです。

——2週間前にはパースを描きたいと仰ってましたね。

森本 | パースは準備していたんですが、ずっと模型で検討していたのにいきなり出すのもおかしいかなと思って引っ込みました。ただ、模型だけで案を空間として認識してもらえるのか疑問もあったので、もっとうまく伝えられたかもという思いは残っています。

——このプロジェクトで学んだことは何か？

清水 | 期間cの最後の発表のリハーサル

も思い出しながら、プレゼンの原稿を考える時に、どうすればもっと分かりやすくできるのかを意識しました。

森本 | 独走することに歯止めがかけられるようになったかもしれません。今回のプロジェクト全体では、必ずフィードバックすること、後戻りしないこと、プロセスを透明化することを繰り返し仰っていました。プロジェクト前にも頭で理解して

いたつもりでしたが、2週間自分がデザイナーとして参加すると、その3点の重要性がよくわかりました。期間を分けてデザイナーを入れ替えていたからこそ顕著にわかったことかなと思います。——ありがとうございました。

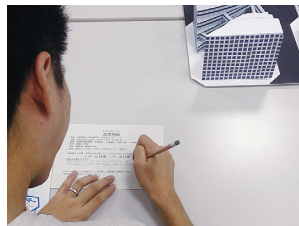
[聞き手: 山崎泰寛]



メンバーが模型を持って入場



PM来場者が投票前に案をチェック



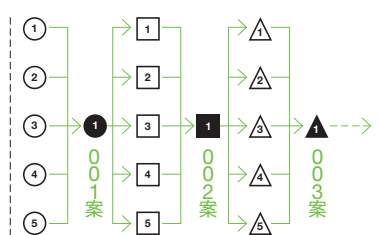
投票用紙に書き込む



最終PMでの開票作業

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あたる。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つの案にまとめる(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。



期間a-期間d [8月10日-10月5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
期間d [9月22日-10月5日]	693票	856票	121票	1670票
合計	2011票	2224票	383票	4618票