

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

本キメナバは「あいちエナーバ」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 ドラマティック・アプローチとしての設計

「道州制の導入」という大きな仮説のもとで

公共建築を設計する

「あいちプロジェクト」という冒険は、

28体の案と無数のスタディを残した。

「投票」と「引き継ぎ」という、

単独の設計主体では経験し得ない仕掛けが機能し、

8週間に渡るプロジェクトが終了を迎える。

来場者の意思表示と設計者の判断が連続的に往復する回路の中で、

互いの創造力がドラマティックに交換され、

ある複雑さを保ったまま純化された建築が生まれた。

しかし、プロジェクトには「読みしろ」が残されている。

それこそがプロセス論のもっとも豊かな成果かもしれない。

山崎泰寛[あいちプロジェクトドキュメンテーター：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

期間a | 2013.8.10-8.24
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

期間b | 2013.8.24-9.8
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

期間c | 2013.9.8-9.21
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

期間d | 2013.9.21-10.6
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

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

ドキュメンテーター | 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

アシスタントキュレーター | 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 | デザイナー | 左から

兼松陽介：名城大学3年生

吉井大貴：名古屋大3年生

伊藤麻衣：前橋工科大3年生

入江貴道：明石高専5年生

田中匠哉：名古屋工業大学3年生



期間b | デザイナー | 左から

三宅航平：名古屋工業大学3年生

片山優樹：東京理科大学3年生

加藤正都：名古屋工業大学3年生

吉田沙耶香：桜山女子学園大学2年生

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



期間c | デザイナー | 左から

錢亀夏彦：名古屋大学4年生

長屋美咲：名城大学2年生

上野友子：愛知淑徳大学3年生

永曾あづみ：桜山女子学園大学大学院修士1年生

鈴木里美：桜山女子学園大学3年生

長屋汐美：信州大学3年生

桂川大：名古屋工業大学大学院修士1年生

期間d | デザイナー | 左から

森本美沙子：桜山女子学園大学4年生

清水優里：豊橋技術科学大学3年生

「あいちプロジェクト」とは

全24名のアーキテクトが

「東海州庁舎」と「中京都庁舎」の

デザインを通じて、

日本の公共建築の

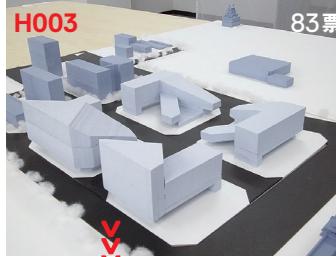
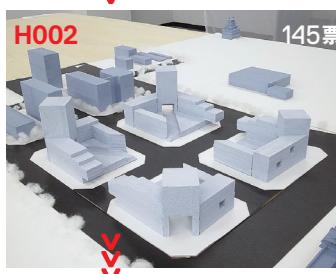
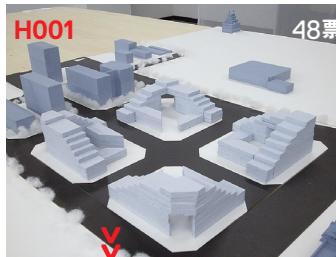
将来像を描くプロジェクト

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	355票	309票	70票	734票
期間b	437票	442票	85票	964票
期間c	546票	617票	107票	1270票
期間d	693票	856票	121票	1670票
合計	2011票	2224票	383票	4618票

展示は27日まで

H_a | 2013.8.10-8.24
スタジアム型の発見



DISCUSSION

総括座談会

8週間の「歴史」というドラマ

最終PM後に、プロジェクトを振り返り可能性と課題を議論する座談会を行った。

参加者=

期間a | 吉井・田中

期間b | 杜本・藤田・新海・吉田・加藤・三宅

期間c | 永曾・桂川・鈴木・錢龜・上野

期間d | 森本・清水

チーフ・アーキテクト | 平井・村山

マスター・アーキテクト | 藤村

聞き手 | 山崎

[2013年10月6日(日)、アートボあいちにて収録]

H_b | 2013.8.24-9.8
モニュメントの可視化



現代アートにおける建築の展示

—あいちトリエンナーレという現代アートのプロジェクトに参加していくかがでしたか?

平井 | 三宅さんや加藤さんがツイート(#api2013)していた「トリエンナーレだからこそその芸術と建築のあり方」という発言には、はつさせられました。

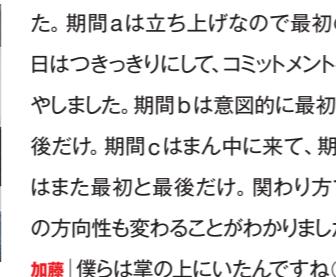
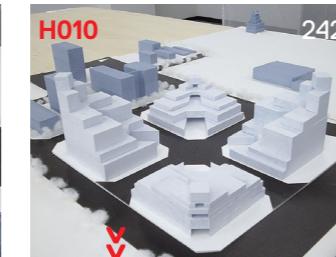
加藤 | シンプルな模型を展示するプロジェクトでしたが、トリエンナーレという場で、つまり建築とアートの間のどこに位置づけられるのでしょうか。

藤村 | どんなに丁寧に展示を計画しても、もっと説明してほしいといった要望は出でます。ですので、むしろ親切に展示しがまるでなかったんです。それがこうすぎずに、逆にどれだけ専門的な展示でも参加してもらえるかと考えることが大切だと考えています。

—学生デザイナーとのやり取りはいかがでしたか?

藤村 | いくつかのやり方を試していましたが、どうしても立

H_c | 2013.9.8-9.21
周辺環境と呼応したランドマーク



集約の前ぶれ

—では、最終案についての感想を、期間cの皆さんからお聞かせください。

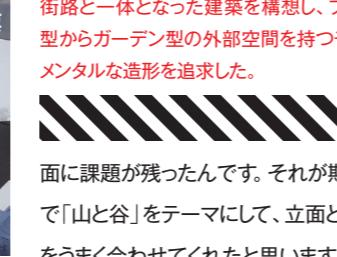
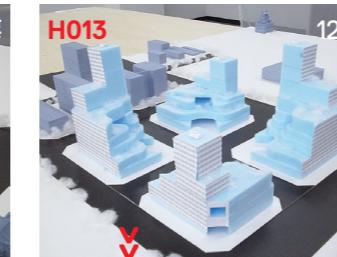
錢龜 | 僕は主にH案を担当していましたが、僕らが最後につくったH012案で計画したステップガーデンには、ガーデン

感があるでなかったんです。それがこう発展するのかと実感できて、自分たちの考えを引き継いでくれたのが良かったなと思いました。

—学生デザイナーとのやり取りはいかがでしたか?

藤村 | いくつかのやり方を試していましたが、どうしても立

H_d | 2013.9.21-10.6
二重性を構築



た。期間aは立ち上げなので最初の数日はつきっきりにして、コミットメントを増やしました。期間bは意図的に最初と最後だけ。期間cはまん中に来て、期間dはまた最初と最後だけ。関わり方で案の方向性も変わることがわかりました。

清水 | 期間cから引き継いだM案の平面はまとまりがあったので、そのまま残そうという方向になりました。

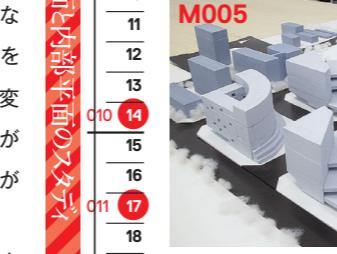
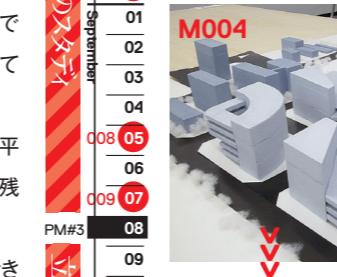
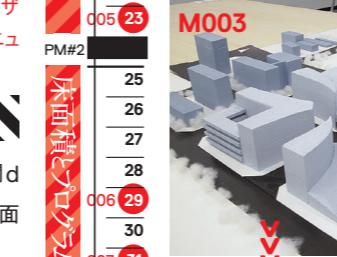
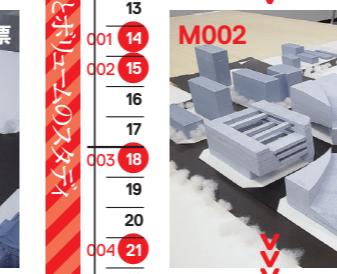
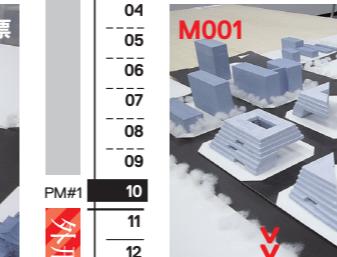
永曾 | 期間dにも関わっていたので大きく変化があるような印象は持っていましたが、どうして起こったのかが気になります。

平井 | 1つの塔で県庁-市民軸を受け止めようとしたのと、断面計画の中で、4つの塔全てにまちづくり関連の部局を入れたことから、曲線にしようと設計しました。

上野 | 期間cの最後に「お墓みたい」と批判されていたのが、期間dでうまく崩されたのと、自身はファサードが担当していました。

桂川 | 僕はM案を主に担当していましたが、最終案では平面の曲線はある程度計画していましたが、どうしても立

M_a | 2013.8.10-8.24
環境と調和した流れ



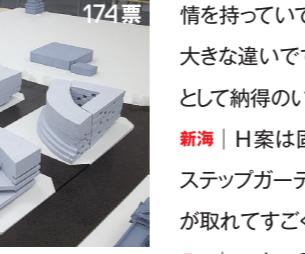
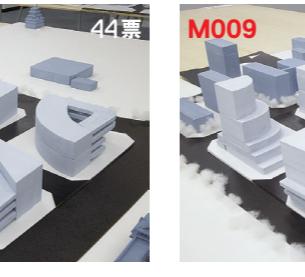
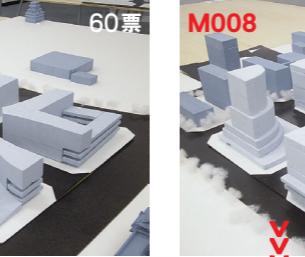
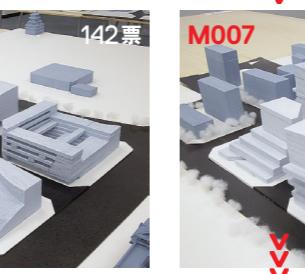
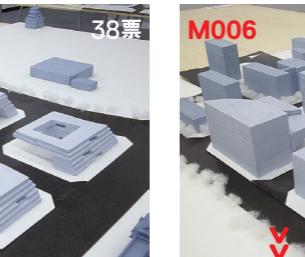
—期間dが始まった時に、それまで何が話し合われてきたのかを各期間の人にヒアリングしたんです。皆さんの思い入れを聞くと、ちゃんと考えられていく案なので、できるだけ残したい気持ちがあつて、さらにそこを踏襲したデザインになりました。

H案は固い? 柔らかい?

—期間bの皆さんいかがでしょうか?

桂川 | 僕らはまだグレイジェッソを塗って

M_b | 2013.8.24-9.8
動線と視線の交錯

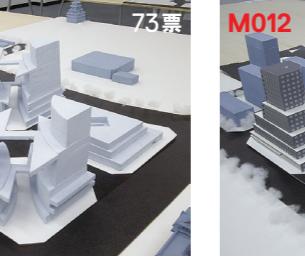
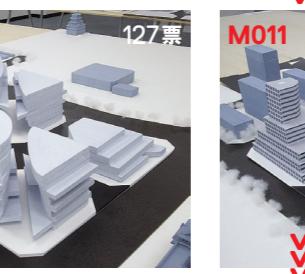
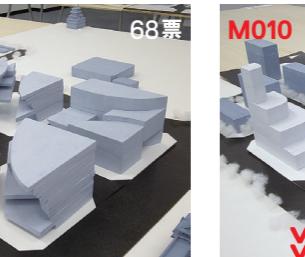


—期間bの皆さんはいかがでしょうか?

上野 | 期間cの最後に「お墓みたい」と批判されていました。

桂川 | 僕らはM案を主に担当していましたが、最終案では平面の曲線はある程度計画していましたが、どうしても立

M_c | 2013.9.8-9.21
敷地をまたぐ曲線の発見

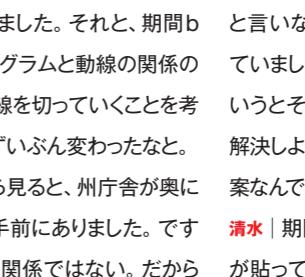
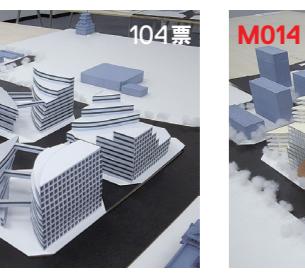


—動線と視線という2つのフローを複数の曲線で実体化し、親しみやすいボリューム感と素材感をもたらした。

—も言えます。どちらもお互いに近づいているような不思議な印象を受けました。

森本 | 期間cのPMで、ステップガーデンと言いながらガーデンがないと思っていました。芝を植えたらガーデンかというとそうでもないし、もっと建築的に解決しようとしてスタディしたのがH014案なんです。

M_d | 2013.9.21-10.6
山と谷の造形による軸の再解釈



—も言えます。どちらもお互いに近づいているような不思議な印象を受けました。

杜本 | 期間cのPMで、ステップガーデンと言いつながらガーデンがないと思っていました。芝を植えたらガーデンかというとそうでもないし、もっと建築的に解決しようとしてスタディしたのがH014案なんです。

清水 | 期間cのPMで模型にテクスチャが貼ってあったので、私は最初から、Hはレンガや土など柔らかい感じで、Mは灰色や白など未来的なイメージを持っています。最終的にM案のテクスチャを決める時に、茶色や黄色の柔らかい感じが入ってきて、形としては未来的で、テクスチャとしては柔らかさを出せて良かったと思います。

DISCUSSION
最終PM後に、プロジェクトを振り返り可能性と課題を議論する座談会を行った。

吉田 | たしかに、H案とM案を比較して見てしまうと違いが見えてしまうんですが、それ単体で見ればしっかり考えられていることがわかります。期間bでは「テクスチャはこうなればいいな」ぐらいしか考へられませんでした。その後、M=曲線、H=直線と考えて、特にHは直線×シンボリックというイメージでした。みんなで作ることで似てくるのかなと。今日は2つの案が寄り添っていました。

杜本 | 期間bから間を空けて来たので、H案とM案がよく似ているなど感じました。M=曲線、H=直線と考えて、特にHは直線×シンボリックというイメージでした。今日見ると、直線と曲線の対比は出ていますが、利用者が使う場合は、Hが柔らかく、Mの方が未来的で堅い感じがしました。

吉田 | H案は直線、M案は曲線とイメージしていたので、期間cのPMでH案に曲線が出ていることに本当に驚きました。今日見ると、直線と曲線の対比は出ていますが、利用者が使う場合は、Hが柔らかく、Mの方が未来的で堅い感じがしました。

吉田 | H案は期間dで手伝った時に、議会が議会軸じゃない場所にあつたりしてよくわからなかったんです。結果的にスケッチが進んだ段階から振り返って納得できる説明がなされるのが、この設計方法のポイントなので、今のやり取りは象徴的ですね。

吉田 | H案は直線、M案は曲線とイメージしていたので、期間cのPMでH案に曲線が出ていることに本当に驚きました。今日見ると、直線と曲線の対比は出ていますが、利用者が使う場合は、Hが柔らかく、Mの方が未来的で堅い感じがしました。

吉田 | H案は期間dで手伝った時に、議会が議会軸じゃない場所にあつたりしてよくわからなかったんです。結果的にスケッチが進んだ段階から振り返って納得できる説明がなされるのが、この設計方法のポイントなので、今のやり取りは象徴的ですね。

吉田 | H案は直線、M案は曲線とイメージしていたので、期間cのPMでH案に曲線が出ていることに本当に驚きました。今日見ると、直線と曲線の対比は出ていますが、利用者が使う場合は、Hが柔らかく、Mの方が未来的で堅い感じがしました。

吉田 | H案は直線、M案は曲線とイメージしていたので、期間cのPMでH案に曲線が出ていることに本当に驚きました。今日見ると、直線と曲線の対比は出ていますが、利用者が使う場合は、Hが柔らかく、Mの方が未来的で堅い感じがしました。

吉田 | H案は直線、M案は曲線とイメージしていたので、期間cのPMでH案に曲線が出ていることに本当に驚きました。今日見ると、直線と曲線の対比は出ていますが、利用者が使う場合は、Hが柔らかく、Mの方が未来的で堅い感じがしました。

錢龜 | 期間cの途中で藤村さんが来ていただいた時に曲線を入れようという話になりました。

藤村 | 期間bは私があまり口を出さなかった時期なので、プロジェクト全体の中では暴走しかつ迷走した時期なんです(一同笑)。ある多様性を期間cで捌いた面があり、それに対する違和感があるのかもしれません。期間bではある意味でM=曲線、H=直線という方向性に拘っていて、M案では曲線と直線が混ざった形が出されていましたね。期間bのM006案が、ボリュームがスタッキした案だったんですが、心の中ではMの中の傑作だったと思っています。最終的にはフローを重視した案になって、そのボリューム感は消えましたが、発展可能性があったかもしれません。期間bのデザイナーはそっちの方向に行かなかつたんですね。

—— M014案は山と谷という地形のメタファーで説明されていましたが、M006案で見られた可能性と近かったのかもしれません。

藤村 | ただ、M014案のようなわかりやすい秩序はありませんでした。もっと破壊的な局面でしたね。

藤田 | 確かに期間aから引き継いだ最初の案だったのにずいぶん違う印象です。

藤村 | M006は理屈で積み上げていくと消えてしまうアイデアですよね。そもそも、非連続的な案を統合して保存しないのがプロセス型設計なのですが、M006みたいな案を発展させていく方法論もあり得ると思います。

吉井 | 期間aでもボリュームだけだったので、H案での曲線の導入もさることながら、M案が90度回転していたのはびっくりしました。これほど大きな転換がbでもcでもなく、dで行われていた。むしろ期間aで発想していても良かったはずです。

タイポロジーから始めて関係性をつかむ

田中 | M案では004か005あたりから、曲線を使わないように指示がありました。最終的には曲線が出てきて、僕達にも納得の行く形になったと思います。H案は古典的で権威的なイメージを持っていましたが、最後に親近感をぐっと増したなと。ただ、曲線の考え方方が、H案とM案



プロジェクトメンバー[10月6日撮影]

でまったく違うと思うんです。曲線の方の多様性が見られると思います。

森本 | 私は期間cのPMを聞いて、曲線を使ったスタディは必須だなと思っていました。引き継いでいく間にも、伝言ゲームのようにちょっとずつ変化があって、以前の期間の方が曲線にびっくりだと仰られることにびっくりしています(笑)。

藤村 | 曲線って直線に比べて目につきやすい傾向があるので、曲線を使うならH、M両方で使うべきかなと。直線か曲線かという比較ではなくあくまでもタイプロジーの比較で考えるべきだと思ったんです。

さらに言えば現代建築は曲線でできていますよね。商業施設もそうだし、直線

に沿って歩くことはほとんどないんじゃないでしょうか。妹島和世さんの卒業論文は「ル・コルビュジエの曲線について」

というもので、妹島さん自身もここぞという場面で曲線を使っています。逆に今は、曲線が建築のある部分を占めるのは時代の流れだと思います。

でもそれを最初から意識するのは間違っていて、タイプロジーから始めないとどういった関係性を掴むべきかがわからなくなってしまいます。だからスタディの方法論としてはまず曲線を禁止して、関係が定まってきた段階で曲線を用いてより詳細に定義していくことにしました。

必然としての飛躍

——チーフ・アーキテクトのお二人はいかがでしょうか?

平井 | 期間dで森本さんがプレゼンされたように、H案は二重性を表現したのが成果でした。ですがそれは全期間を通じて言えることだったのかもしれません。中央の交差点を囲む広場を設けたスタジアム型で、囲みの中にどうやって動線や名古屋城への視線を通すのかという考え方もうそうです。二重性を探りつつ——僕の性格もあったのか——あまり飛躍しないように手堅く設計を進めて

いました。それがマンネリ化すると票数も下がって、突破口が欲しいと考えていた頃に曲線の提案があって、案が一気に飛躍しました。

村山 | 各デザイナーは自分の案が残っていて嬉しいということも、残らなくて悔しいということもあったでしょう。M案について言うと、期間aでは最後まで曲線の扱いに悩みました。また、期間bでは大きな飛躍を経てタワーの位置を調整しましたし、期間cでのテクスチャの検討では、柔らかいというコメントに相反する近代的なイメージが生まれたり、思わぬ方向に進みました。それでもみんなで考えて、なるべくしてでき上がったと思います。

——成り行きのようでいてそうではなく、一つひとつの判断に根拠があるのが一番の成果ではないかと感じます。

藤村 | 学生の皆さんには、参加して学んだことを感想文としてまとめていただきました。それぞれに深みがあるのですが、対話型設計への取り組み、あるいは

グループワークの喜びといった個別のスキルアップに関するものです。それを、批評的に新しいかどうかという点にもう一步進めていきたいと思います。教育の方法は更新できたとしても、建築の方法としてどこまで新しいのかについて、今後議論を深めたいですね。

個人的には、五十嵐太郎さんからいただいた「本当のポストモダン」というコメントが嬉しくて、自分でもうすうす勘づいていたことを言い当てていただいたと思っています。2000年頃のスーパー・フラットやデータベース・モデルといった議論が形を伴ってきたようで、これまで培ってきた経験をベースに展開できた手応えは大きいと言えます。

不連続を創造するプロセスは可能か?

藤村 | 一方で、ある原則を徹底する原理主義的な方法論について、可能性と限

界を同時に感じています。スタート時には不安もありましたが、多少迷走してもみんなの貢献で1つの形ができることが可能性です。これまでの試みにも接続できました。ですが、ある種の既知の常識の編集に留まっているようでもあり、新しい方法が新しい建築をつくっているのかという課題が残ります。構築的な方法論であるがゆえに、破壊的な場面をこのシステム内でつくれるかどうかを批判的に考えたい。現状では、途中経過を知らない

私が抽象的な発言を差し挟むことで、ある不連続的な変化が起こっています。その

藤村 | 学生の皆さんには、参加して学んだことを感想文としてまとめていただきました。それぞれに深みがあるのですが、対話型設計への取り組み、あるいは

グループワークの喜びといった個別のスキルアップに関するものです。それを、批評的に新しいかどうかという点にもう一步進めていきたいと思います。教育の方法は更新できたとしても、建築の方法としてどこまで新しいのかについて、今後議論を深めたいですね。

個人的には、五十嵐太郎さんからいただいた「本当のポストモダン」というコメントが嬉しくて、自分でもうすうす勘づいていたことを言い当てていただいたと思っています。2000年頃のスーパー・フラットやデータベース・モデルといった議論が形を伴ってきたようで、これまで培ってきた経験をベースに展開できた手応えは大きいと言えます。

そういう切斷面をプロセス論で生み出せるのか。「あいちプロジェクト」の8週間の成果を反芻していきたいですね。