

Member's Forum

活動報告の頁



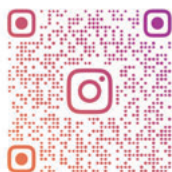
U-35委員会企画 「設計者のしごと」 一組織で働くU-35世代と建築— 活動報告

アートアンドアーキテクトフェスタ主催「U-35 Under35 Architects exhibition 2024」の関連イベントとして、U-35のこれまでの活動を紹介する展示企画と、「設計者のしごと」と題したトーク企画を行いました。

U35委員会HPはこちら。



U-35委員会Instagram開設しました。
活動内容やメンバーの雑感などざっくりばらんに情報をアップしています。
<https://www.instagram.com/u35.aaj/>



2024年10月24日（木）、アートアンドアーキテクトフェスタ（AAF）が主催する「U-35 Under35 Architects exhibition 2024」のギャラリーイベントに、日本建築協会U-35委員会による展示企画とトーク企画として参画した。コロナ禍の2021年に行ったイベントから実に3年ぶりの開催となった。前回のイベントではリモートを併用した開催だったが、アフターコロナとなる今回は実空間での開催とした。

企画展示では、これまで行ってきたtalk batonとactionを通して出会った、様々なフィールドで活躍する同世代の人々とのディスカッション内容、またそこから得られた知見をパネル形式で展示した。8th action、Midousuji action、9th actionで活躍したノマドギ（日本建築協会U-35委員会で開発した木ユニット）を用いて、仮想的にイベント空間を設え、展示・トークセッションを通して多くの方にU-35の活動を知っていただくと共に、自分たちの活動を振り返る機会となった。

トーク企画では、日本建築協会U-35委員会が執筆した『入社10年目まではたらきかた 組織設計・ゼネコンで設計者になる』の内容から繋げるかたちで、“これから社会人になる学生や入社1・2年目の若手”に向けて、委員会メンバーが設計実務での経験のプレゼンテーションを行った。

今回のプレゼンテーションでは「建築と集合知」をキーワードに各々が自分の関わったプロジェクトを通して理想の集合知について考えることを試みた。そのために、U-35委員会のメンバーそれぞれがプロジェクトを共にした方をゲストスピーカーとしてお呼びし、二人一組で一つのプロジェクトを語る形式とした。ゲストには構造設計、先輩設計、メーカー、自治体など様々な立場の方々にご協力いただいた。また、同世代の協働の在り方について、U-35委員会が行ってきたactionに関してのプレゼンテーションも合わせて行った。

今回のトークテーマである「建築と集合知」を考えるにあたり、元・鹿島出版会の伊藤公文氏が前述の本の書評で述べられている内容について振り返る。

「創造性の現実化が個人の範疇で完結されるわけでは毛頭なく、施主、施工者、メーカーほ

か、プロジェクトにかかわる幅広い並走者とともに成立するものであり、とりわけ同じ組織に属する人々からの指導、アドバイス、サポートの重要性もまた繰り返し記されている。ただし経験値の高い先達が周囲に多くいる点ではアトリエ派に勝るのは明らかだとしても、その経験値が無意識の内に手かせ足かせになってしまいかねないことは自戒すべきだろう。経験はなにごとにも代えがたいが、それを超えてこそ価値がある。」

プロジェクトに取り組む際、いつも様々な課題を乗り越えなければならない。法規、コスト、工期、ディテール、意見の相違、知識不足などの壁に直面したとき、関係者が多いプロジェクトほど最大公約数的な解に陥りがちになる。壁に直面したときにアイデアが収縮する方向に後退するのではなく、一人では辿り着くことのできない創造性の現実化に進むため、「集合知」というキーワードを手掛りに組織ではたらく意義や、これからの建築・プロジェクトに対する向き合い方を深堀りしていった。

同世代の建築家が展示しているこの場所で、こうした会を開催させてもらえたことに、この場を借りて、AAFに感謝の意を申し上げたい。

（文責：河崎・中野）

『入社10年目まではたらきかた
組織設計・ゼネコンで設計者になる』書評全文



3年ぶりの開催

■「社内との共創」

・建築設計×構造 ー京都競馬場ー

三井貴裕（安井建築設計事務所）

西田哲朗（安井建築設計事務所）

・建築設計×先輩 ー住友ビルディングー

円田翔太（日建設計）

高畑貴良志（日建設計）

京都競馬場

ー「パークテラス」公園のような競馬場ー

京都競馬場は「パークテラス」公園のような競馬場をコンセプトに掲げ設計を行った。特にまちにひらかれたパドック側のボリュームは、切る・ずらす・跳ね出すことでヒューマンスケールに分割し、積極的に緑化、木質化を図っている。人々がさまざまな場所で心地よく過ごすことのできる公園のような空間を創り出すことを目指した。

■大底の木鋼ハイブリッドブレース

パドック側のファサードを象徴する大底は、公園のような競馬場に相応しく木材を活用して計画している。意匠的な要素としてだけではなく、構造材としても機能する木材の使い方を意匠と構造で模索しながら、木をどう魅せるか議論を交わしてきた。構成としては中心鋼板を集成材ではさみ込んだ木鋼ハイブリッドブレースの形式を採用し、水平ブレースとしての役割と片持ち梁の横補剛材としての役割を持たせている。ブレースとすることで、スタンドのデザインモチーフに採用した菱格子も連想させる、特徴的な大底を実現することができた。

■三冠ゲートのCLT

三冠ゲートは駐車場を利用するお客様のための入場ゲートであり、スタンドまでお客様を導く機能もはたしている。その過程で、いかにワクワク感を増幅させながらお客様を導くことができるか、スタンドと呼応する木質化のゲートをどう実現するか、議論と検討を重ねた。

三冠ゲートでは、三冠を模した三角形の屋

根がその一辺を共有・展開しながら連なっていくダイナミックな架構を提案し、屋根下地材にCLT（Cross Laminated Timber）を用いることで小梁を省略し、面内剛性も確保している。これにより、屋根下地材と天井を兼ねたすっきりとした軒天を実現した。柱梁接合部やCLTの納まりなど、意匠と構造でアイデアを出し合いながら合理的かつ魅力的な架構を形にした。

ー意匠と構造の融合ー

思い描いた形・空間をどう実現するか、意匠担当と構造担当がモデルやスケッチをもとに議論を交わすことで、少しずつ理想の形に近づいていく。そのためにはそれぞれが日々研鑽し、アイデアの相乗効果を生むような議論を重ねることが必要となる。インプットとアウトプットを繰り返しながら知見を深め、意匠と構造のアイデアを融合することで、当初思い描いたイメージ以上のものを形にしていきたい。（文責：三井）

住友ビルディング

ー「物語」としての建築ー

住友ビルディングでは、竣工60周年に際してエントランスの省エネ改修を行った。質実剛健な既存の床壁はそのまま生かし、天井改修のみでイメージを刷新するとともに、周辺の再開発と連携してエリアの価値を向上することを図っている。元々、同ビルは60年前に日建設計が設計した建築であり、竣工後も幾度となく改修されてきた歴史がある。今回の改修ではその先輩達のデザイン・空間の設えに対して、どのようにアップデートしていくべきかという設計のゴールの設定に苦心した。今回の改修部分である内装天井の木質化デザインには住友グループゆかりの別子銅山の木材を使用しているが、そのきっかけは計画の初期段階に住友グループの総本山であるこのビルに相応しい「物語」を施主と共に考

え、住友グループの原点を想起し企業の歴史を感じられるナラティブな空間づくりを目指したためである。昨今、建設費の高騰により、どうしてもデザインや材料を妥協せざるを得ない現状があるが、描いた「物語」に対して“別子銅山の木材”を使用することを絶対の命題とすることで、その唯一無二の材料を中心にデザインを考えることができ、結果的にオリジナリティの創出にも繋がったと感じている。また今回使用した材料のように、コストが限られているからこそ本当に必要なものを見極める必要があるが、1つの「物語」を描き関係者間で共有することによって、これだけは譲れないという1番重要な思想をクリアにし、逆にそれ以外の余計なものは全てそぎ落とすことができた。そうして最後に残ったより洗練された建築が、集合知としての一つの理想的なあり方なのかもしれない。

ー改修と集合知ー

今回の設計は関わった施主・設計者・施工者たち全員のノウハウやアイデアの集合知としてのデザインであるのはもちろんのことだが、それと同時に、改修物件であることから、先人のデザインやアイデアも間接的に含まれている。先人たちのデザイン意図に対して後継の設計者たちが連歌のようにデザインで応答する、あるいは乗り越えるかのような挑戦的な姿勢で臨むことによって、単に保守的になることなく、より深みのあるデザインに繋がっているように感じる。実際に今回の改修プロジェクトにおいても、単なる一回きりの部分的な改修として完結するのではなく、これからも続く住友ビルディングの「物語」の長い時間軸の中に、現時点での最善のデザインを刻むかのように捉えて取り組んだが、そういった時間軸の概念を意識しながらも、その時々で自分たちにできる最適な集合知のあり方を考え続けていきたい。（文責：円田）



ノマドギを用いた会場づくり



企画展示の様子

Member's Forum

活動報告の頁

■「社外との共創」

・建築設計×メーカー設計

ー大林組大阪本店オフィスー

大屋泰輝（大林組）

服部俊一（オクジュー）

・建築設計×自治体

ー茨木市文化・子育て複合施設 おにクルー

市川雅也（竹中工務店）

的場 理（茨木市役所）

大阪本店オフィス

ー建設に関わる人々が一同に集う空間ー

大林大阪本店オフィスはテナントビルである日本生命淀屋橋ビルに2023年1月に入居した。「ものづくり」の原点に戻る未来のオフィス」をテーマとし、モックアップを自分たちで制作したり3Dプリンターにより直接アウトプットする等、専門化・分業化が進む中でも、設計者自らが「もの」をつくることにこだわることで、そこで働く社員に対しても、ものづくりの楽しさを感じることができる計画とした。

3階に配置したカフェテリアは昼食時のみならず一日を通して社内外問わず多くの人々が利用する空間である。そのカフェテリア内の喫食空間の天井を天井・壁下地の施工を専門とする株式会社オクジューとともに設計した。建設会社のオフィスの食堂に、建設現場のようなわくわく感のある空間をつくりたい、そんな設計者側の思いを設計初期段階から共有し、共に設計を進めてきた。建設現場で見られる壁や天井の地下材の高密度で繊細な表情をデザインとして昇華し、最終的な仕上げ材として利用することで、現場を経験する多くの関係者にも共感を得るデザインとしている。設計時のみならず、工事段階まで一貫して建築・メーカー共に同じ設計者がかわることで、設計時の考え方や思いを守りながら、工事事務所やサブコン含め様々な関係者との調整を進めていくことができた。

ー社外と協業する体制づくりー

メーカーとの協業で難しいことは、施工段階で契約に至らず他メーカーが採用されるなど、最後まで並走できない可能性を孕みながら協業していかないといけない点にある。その分お互いに踏み込んだ設計がしにくく、フラットな関係で設計を進める関係性を築くことが難しい。今回の計画ではA工事であるテナントビル工事を先行して進めていたために、各メーカーとの契約関係が先行して成立していたことが幸いした。設計段階からメーカー調整を密に進められた結果、複雑な形状にもチャレンジすることができた点では集合知を発揮できたと考える。このように集合知を発揮していくためには、双方フラットな関係を築くことが重要であるが、施工段階でメーカーと契約することが主流である建設業界のしきたりの中では、社外と協業し集合知を100%発揮することは難しい。関係者含めた設計体制をどう構築していくか、人同士の関係性を設計していくことが、設計者の大切な役割である感じている。（文責：大屋）

茨木市文化・子育て複合施設おにクルー

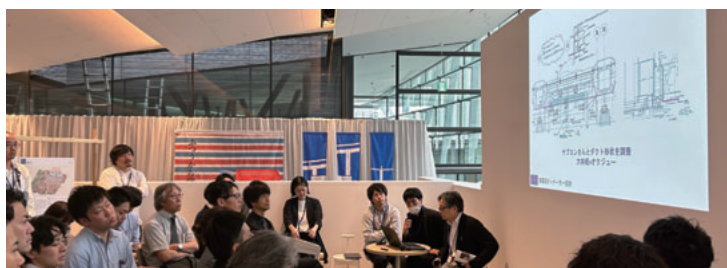
ー組織を超えてフラットなチームは創れるか？ー

おにクルでは、設計者・建築主との関係性構築の他に、プロジェクト初期段階から徹底して市民参画を意識した。プロジェクトを通して大切にすることは、各個人がいかに主体性を持ち自分ごと化できるかである。公共施設という特性から市民は意見やニーズを述べる側で、それに自治体・事業者が応えるという構図になりがちである。また、市民と自治体の関係以外にも、プロジェクトの企画者と施設の管理者・入居者との関係など、意見を述べる側と応える側に分かれてしまうことは往々にしてある。自分ごと化してもらう為に、対話からはじめ、対話から参加へ、参加から主役へ徐々にステップ

アップできるよう話し合いの機会や、実証実験の場を整備するなど時間をかけて取り組んだ。結果として、おにクル開館までに2200人の市民の方がプロジェクトに参加し、自分なりの関わり方を見つけていくことが出来た。開館して約1年がたったが、年間190万人の方が訪れ、600件以上のイベントが市民の手により企画実施されている。登壇いただいた茨木市役所の場氏は、お互いが異なる立場を持っているからこそ、それぞれの長所を引き出し、力を発揮できる環境を創ることが大事で、おにクルでも意識していたと語ってくれた。ここでの気づきは、フラットなチーム作りは、垣根をなくし自由に意見を言い合える場を創ることであるが、各個人の所属や立場を捨てる必要はないということである。むしろ各個人が立場を表明し、強みを共有し、リソースを投入することが予期せぬ集合知を生み出すことに繋がるのがプロジェクトを通して実感できた。

ー設計者としての立場表明ー

前頁にて、各々の立場を表明しリソースを投入することが良い集合知に繋がると記述したが、設計者のプロジェクトの関わり方についても記述する。プロジェクトに一設計者として関わることは当たり前であるが、おにクルでは設計者の他に、日本建築協会U-35委員会として実証実験に関わったり、立命館大学非常勤講師として学生を巻き込んだ活動など、複数の立場からプロジェクトに関わることが出来た。様々な働き方や暮らし方が出来る今、複数の所属を持つ人は少なくない。それぞれ活躍の場を別で創ることも大事であるが、1つのプロジェクトで自らの立場を変えながら柔軟に取り組むというやり方もある。立場毎に長所もあれば短所もある。上手く立ち回ることと思わぬ化学反応を起こすことができ、結果として1設計者では実現できなかったことを実現できるかもしれない。（文責：市川）



意匠設計者と関係者の二人一組でプレゼンテーションを行った



ディスカッションの様子

■「同世代との共創」

・U-35の活動を通して

倉知寛之（日本設計）

中野隆太（昭和設計）

ー集合知を表象する「ノマドギ」ー

当日はU-35委員会で設計した「ノマドギ」による社会実験を中心として、近年のU-35委員会の活動を紹介しながら、ノマドギの設計や活動を通して見えてきた集合知についての考えをプレゼンテーションした。

「ノマドギ」とは、運搬・組立・解体・保管を繰り返しながら、様々な都市の内部・外部に即興的に人の居場所を作ることができる木材ユニットである。これまで約2年のU-35委員会の活動では計5回にわたって大阪府内各地で社会実験を行っており、置かれる場所や使い方の違いに対応しながら、そのアイデアを発展させてきた。また社会実験の関連イベントとして、トークボタンや座談会等の多様な企画を交えながら、ノマドギを介した多角的な意見交換を行ってきている。

一般的にテント等で設けられる社会実験やイベントの仮設的な風景のオルタナティブとして、ノマドギは木材による彩りや、組み替え自由度・可変性により、都市に楽しげなスポットを作る装置として機能してきた。回を重ねるごとに各地での経験やアイデアが反映されては次の都市へと展開され、都市から都市へ、関わる人から人へ、モノ・コトづくりの楽しさやその楽しげな風景を還元してきた。

誰でも簡単に使うことができる開かれた構法が、関わる人々の「これも、あれでもできそう」といった想像力を引き出す。イメージしたものを試しながら協力して組み上げるプロセスを経て、イベントが成功に終わった時の達成感、お祭りの祝祭性も感じさせる。ノマドギには、創作の主体性を喚起する“何か”がある。多様なアイデアが投影されて形

として表れる、まさに集合知を体現するものではないかと考えている。

ー同世代同業の集合知から見えてくるものー

前頁までの「社内との共創」ではセクション間や、先輩・先人との切磋琢磨による、より良い意見の融合の仕方について。「社外との共創」では立場を跨いだフラットで自由な意見交換や、立場を活かすことの重要性について。それぞれ、理想の集合知を生むためのヒントとなる方法論について考えている。そこではあらゆる個性や専門性を引き出し、時には立場自体をコントロールしながら、プロジェクトの最適な方向を見定める存在、それこそが設計者であるという大切な役割が見えてくる。では、ノマドギを中心としたU-35の活動を通しての、同世代の集合知から見えてくるものは何かについて考えてみたい。

ノマドギは家具以上・建築未満のスケールが故に普段業務で扱っている建築とは異なる様々な課題を解決する必要があった。そこを普段建築を考えることと同様に関係者の集合知の中で乗り越えてきた。ここでいう関係者はU-35を中心とする人たちのことであり、社会実験のソフトの企画や運営、施工まで設計以外のプロセスにおいても役割分担をする中で、普段の業務の経験や専門性、そしてそれぞれの「思い」を活かし取り組んできた。

また、U-35は同業他社の枠組みであるが、普段の各社での業務とは別物として活動している、立場や利害関係のない者の集まりである。加えて、同世代であるため経験値やスキルの差も小さくなく、誰かの意見はその発言自体や思い以外の拘束力を持つこともない。何のためになぜそこまでして活動をしているのかという目的は宙吊りの状態のまま、意見が交わされ企画を協力しながら実行していくのである。そこでの共創の意義は、同世代ならではの同時代性に触れられることや切磋琢磨

できるプラットフォームとして学びや楽しさがあるという側面のほかに、モノづくりにおけるピュアな協力関係にあり、目的の見えない行動・創作・意欲の現れであることが面白いのだと感じている。立場や利害関係による拘束や、何故やるのかという明確な目的が無い中で活動が起こっていること自体の価値に着目している。

ー枠や立場を超えた言葉の集まりー

ものづくりに対するネガティブな目線も少なくない時代の中で、ある立場を取っ払った時に何を思い、発言するのか。利権や対価、目的すらなく、誰かがフィーチャーされることを競うわけでもない。普段の業務とは別に、限られた時間の中でできる範囲でやれることや、各自ができるタイミングでやろうと思った時に出る言葉が集まり、何かが実現に向かう。U-35の活動における集合知とは、その場の小さな意欲の結晶なのかもしれない。

普段の業務に立ち返って考えてみると、先輩・メーカー・発注者などここで取り上げたテーマだけに限らず、様々な局面で各個人の立場を超えた発言に触れることがある。「(本当は) こう思う、こうしたい。」各専門性における技術的な回答や、立場としての発言ではなく、人間としての創作に関わる思いの言葉。そうした言葉の集まりを拾い繋ぎ、ものごとをその先へ導いていけるような設計者でありたいと思う。各自がそれぞれの立場に戻った時、そうした言葉の集まりをそれぞれに紡いでいけば、ものづくりのポジティブな気運がこれからの社会にも醸成されていくのではないと思う。同世代との共創により育まれた集合知を振り返ると、ものづくりにおける大切な原点が見えていることに気づいた。

(文責：倉知)



様々なアイデアが生まれるノマドギ

AAF参加者
河崎・市川・中野
三井・白井・萩尾
番匠・円田
洲脇・大屋・倉知
粉川・所

Member's Forum

活動報告の頁

■座談会11/21@大林組（進行：市川）

「U-35 Under35 Architects exhibition 2024」でのトークイベントは、改めて建築設計という職能が一人の力のみで完結することではなく、多くの方との協業と関係性の中でお互いの力を引き出しあう関係性を創ることが大事であることを感じた。また、我々の活動も10年を超え一定程度プラットフォームとしての役割を果たしてきたが、次のステップを考えるうえでも「集合知」は重要なキーワードである。トークイベント終了後に委員会メンバーからU-35委員会自体の活動を俯瞰的かつ客観的に見つめ直す機会が必要ではないかという意見が多く出た。そこで、これまでU-35委員会の活動で協力・協賛いただいた方や、普段の仕事で協業するメーカーや他分野の設計・デザインに関わる同年代の人々をゲストに呼んで座談会を開催することとした。照明・家具・ランドスケープ・内装メーカーなど9社、25名の方が参加した。

ー座談会タイムスケジュールー

18：30ー18：45 オープニング

18：45ー20：00 座談会

①チーム分け ②work1：個人で考える

③work2：チームでディスカッション

20：00ー20：25 フリートーク

20：25ー20：30 クロージング

座談会はゲストとU35メンバーはフラットな立場として4チームに分かれ、3つのテーマ（①集合知の実体験②35歳以下の建築設計者の印象③組織を超えた理想の関係性）を軸に各チーム付箋に書き込みながらディスカッションを行った。お互いの価値観を共有するよい機会であり、U-35委員会の活動だけでなく、お互いの仕事にも繋がる予感のするよい機会となった。

（文責：市川）

■A班（河崎・洲脇・林）

トークイベントでは「集合知」というキーワードを元に建築の在り方・見方について考える機会をいただいた。今回の座談会ではメーカーを交えて様々な話が上がったが、本稿では集合知としての建築をつくる上でのプロセス・特に建築設計者と協業相手との関係性について触れようと思う。

35歳以下の建築設計者がどう見えているかというテーマでは、ゲストの年齢や立場によって「パワーバランスが上のイメージ」や「一緒に考えてくれる」など様々な意見があり、どれも新鮮だった。その中でも特に印象的だったものとして、「35歳以下だからといって特別に印象が変わることはない」という意見があった。話を聞くと、建築設計者だから・メーカーの営業だから・何歳だから、ではなく話している相手はどういった人間かが重要とのことだった。この意見には大変勇気づけられると共に、一人の人間として試されているような感覚を得た。

組織を超えた理想の関係性というテーマではフラットな関係を望む意見が多数出た。これは若手の建築設計者としてもありがたい話で、メーカーと協業する際はその筋の専門家として寧ろ教わることのほうが多いため、遠慮した関係性より良い議論ができると思う。良い建築をつくるという同じ目標を持ってフラットな議論を交わすことは、「集合知」としての建築をつくる上でもはや必須の条件なのではないかと感じた。

余談だが、今回の座談会を通して、仕事を抜きにした交流も続いている。そうした仕事を越えた交流がお互いの刺激につながり、ひいては建築の新しい発想が生まれるようなことがあれば嬉しく思う。そういった意味でも、今回の座談会を非常に意義のあるものにできたのではないと思う。

（文責：林）

■B班（大屋・番匠）

チームに分かれてのディスカッションでまず初めに自己紹介を行った。それぞれ自己紹介で話すテーマであった“仕事で楽しいこと”では、チームのほぼ全員が自身の提案がお客さんや設計者に賛同してもらった時に仕事の楽しさ・やりがいを感じたという意見が上がり、テーマ①でも実体験として自身の提案が通ったときの喜びについての話が多く挙がった。

特に興味深かった話題は、テーマ②でメーカーの方から挙がった“建築設計者は思ったより優しい”という意見である。入社したての頃は設計者と聞くと、話しかけづらい・メーカー側からの意見に耳を傾けないという印象であったが、今まで様々なプロジェクトに参加した中でコミュニケーションを取るうちに、とても話しやすくなり最終的には意見を尊重してくれたという。

このようにメーカー・設計、お互いが主体性を発揮できた理由は、顔と顔を合わせたコミュニケーションを密に行ったことによる意見交換がしやすい関係性に結びついたことだと考える。

今回の座談会のような業種の違うメーカーの方々や設計社が同じ場で共に意見交換できる機会はとても貴重な体験であり、今回限りではなく今後も定期的に行い、組織を超えた繋がりをつくっていくことで、施主・設計・メーカーが運命共同体となり、本日チームで話したような“理想の集合知”が実現できるのではないだろうか。

私自身も今回のような家具・照明・ランドスケープなどのメーカーさんと同じ場でディスカッションできる機会はとても貴重な体験であり、大変刺激を受けた。

（文責：番匠）



4班に分かれて各自自己紹介



各々の意見をポストイットで共有

■C班（市川・大西・中野）

メーカーがプロジェクトに参画するタイミングは物件ごとに異なるが、後のフェーズになるほど、建築設計とメーカーとの間に主体と客体という関係性が強まってしまう感覚がある。まだ建築がかたちになっていない段階でメーカーに参画していただくことは、主体的に関わっていただくために有効な手段だと思われる。

座談会の中で、建築設計者がつくった案に対し、メーカー側が思い切って異なる案を提示したというお話があった。最初はお互いの意見をぶつけあっていたが、最終的に双方腑に落ちるアイデアが生まれたとのこと。まさに集合知が生まれた瞬間である。ここで重要なのは、メーカーが思い切って異なる案を提示できたのは、明確なコンセプトがあってそれに反応できたことである。複数の主体が共存するために、明確で創造的な方向性を示す能力が設計者に求められている。

一方で、公共建築の場合、設計段階で協力いただいたメーカーが必ずしも現場で採用されるわけではない。あくまで営業業務として設計段階では関わっていただくことが多い。会社に所属している限り、必ず利益が求められる。個人の熱量とは別の問題として、そのプロジェクトにかけられる時間をどのように確保できるか、また、どのように積極的に巻込んでいけるのか、プロジェクトの進め方を見直すきっかけとなった。（共に集合知を築きあげていただく対価として、その分の設計料を支払うなど）。

今回の座談会にはメーカーの若手の方々に多数ご参加いただいた。とても熱量があり活き活きとされている方が多く、共に建築をつくっていく同世代として頼もしく、また勇気づけられた。

（文責：中野）

■D班（南澤・円田）

今回の座談会では、お互いの仕事に対する考えや他分野ゆえに意識が届いていなかったことに気づく貴重な場であったと思う。

例えば、集合知について会話をする中で、「メーカー内でもデザイナーや営業、製造者等の間で集合知は存在する。建築設計者もそこに加われたら面白いのではないか。」という話が挙がった。確かにプロダクトが製造されて、建物の一部として取り入れる流れの中に建築設計者は関わっている。プロダクトを軸に分野を横断した議論の場があれば新たな発見や意識の変化が生まれる気がした。

またある意見では、「プロジェクトの本質やコンセプトを示された上で提案する機会は少ない。提案の内容が本当に良いものなのか分からないまま提出することも多い。本質を知っているかどうかで仕事へのモチベーションも違ってくる。」というのもあった。今後協業していく上で心に留めておくべき貴重な意見だった。

会を振り返り改めて感じたのは、分野は違えどもそれぞれが求められる仕事の範囲でプライドを持って取り組んでいるということ。そして建築設計者はそれらの仕事を尊重し統合していく役割を持っているということである。以前、職場の上司から頂いた言葉を思い出した。「プロジェクトに係るすべての人に対し、ゴールを設定してあげるのが設計者の役目。そのゴールが高いところにあるほど建築の質が高まる。」つまり、みんなが共有できる明確で質の高いコンセプトを掲げることが求められているのだと私は理解している。集合知の実現には分野を超えたフラットな関係性が必要であり、その中でより良いものを創造するためにはこうした意識が特に重要になるのだろう。

（文責：南澤）

※座談会参加者

株式会社内田洋行 竹内氏、谷上氏、森田氏
鳳コンサルタント株式会社 久保田氏、水谷氏
株式会社オカムラ 細田氏、井上氏、一色氏コイズミ照明株式会社 宮飼氏、金山氏、遠原氏、
姫井氏

コクヨ株式会社 近藤氏

コマニー株式会社 荻野氏、伊奈氏

株式会社スミノエ 岩永氏、近森氏、住岡氏、小泉氏

株式会社船場 小戸田氏、田中氏

日本興業株式会社 内山氏、竹内氏

U35委員会 河崎、三井、洲脇、萩尾、大屋、南澤、
円田、番匠、市川、大西、中野

■トークイベント・座談会を終えて

トークイベントの最後に、日建設の高畑氏から次のようなコメントをいただいた。

「昔はプロジェクトごとに川上・川下という呼び方をしていたが、最近ではあまり聞かなくなった。今はある一つの池にみんなが一斉に飛び込んでいくような感覚がある。」

川上（社会の要請）と川下（要請の空間化）が明確な時代から、社会そのものが不安定な時代に移りつつある中、建築を組立てるプロセスそのものが重要視されているように感じた。トークイベントでは二人一組で一つのプロジェクトを語ることを試み、構造設計・メーカー・自治体など様々な立場の方にご協力いただいた。それぞれが主体と客体といった関係ではなく、ともに主体として同じ熱量をもって一つのプロジェクトに取り組むプロセスが共通しており、今回のテーマである「集合知」が、これからの時代の建築やプロジェクトに対する姿勢を考える際の極めて重要なキーワードになりうることを改めて実感できた。それぞれが主体としての自覚を持ち、共に同じ池に飛び込み、一つの理想的な集合知を形成するために何が必要なのか、引き続き皆さんと議論を重ねていきたい。

（文責：中野）



各班で議論した内容を発表



座談会の集合写真