



U-35委員会企画

「設計者のしごと」
—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 2019」の関連イベントとして、U-35のこれまでの活動を紹介します。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。

今回のトーク企画「建築と〇〇の未来について」では、U-35メンバーのうち9名が、プロジェクトを通して考えた事を、3つのテーマ『建築とコンピューショナルデザイン』『建築とこえ』『建築とまち』に紐付けてプレゼンテーションを行い、テーマごとに会場へ問を投げかけた。各問いに対して来場者と発表者が〇×形式で意見を示し、さらに、今回初めてモデレーターとしてお越しいただいたRAD (Reserch for Architectural Domain) の川勝氏にトークを展開していただき、テーマを深掘りしていった。

U-35委員会ホームページ

HPを開設しました。
新着情報や過去の活動報告もご覧になれますので、ぜひ一度お立ち寄りください。
<http://www.aaj.or.jp/u35>

U-35委員会Facebookページ

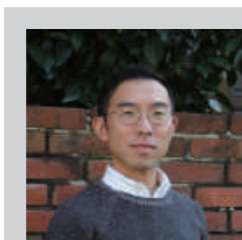
活動内容やメンバーの雑感などざっくばらんに情報をアップしています。
<https://www.facebook.com/U35.aaj>

2019年10月27日(日)、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 2019」の関連イベントとして、日本建築協会U-35委員会による展示企画とトーク企画を開催した。展示企画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。昨年春に開催した6th actionとなるフューチャーセッション「愛される大阪の未来」では、海外からの旅行者の視線を借りて大阪の魅力を再発見し、多様な所属の参加者と共に新しい大阪の将来像を描いた。その展示をはじめ、幅広い活動を紹介し、来場された方々に興味深く見ていただけた。

今回のトーク企画「建築と〇〇の未来について」では、U-35メンバーのうち9名が、プロジェクトを通して考えた事を、3つのテーマ『建築とコンピューショナルデザイン』『建築とこえ』『建築とまち』に紐付けてプレゼンテーションを行い、テーマごとに会場へ問を投げかけた。各問いに対して来場者と発表者が〇×形式で意見を示し、さらに、今回初めてモデレーターとしてお越しいただいたRAD (Reserch for Architectural Domain) の川勝氏にトークを展開していただき、テーマを深掘りしていった。

■「建築とコンピューショナルデザイン」
問：コンピューショナルデザインで設計者は必要なくなるか

・出来 佑也(昭和設計)『カタチの必然性』
カーデザインオフィス新社屋
・河崎 菜摘(竹中工務店)
『既存風景と未来都市』
中国貴州省部都市計画コンペ



モデレーター
川勝真一氏
RAD主宰

RAD:
Raserch
for
Architectural
Domain

・高畑 貴良志(日建設計)
『人にできること コンピューターにできること』
高槻市新文化施設

会場意見：×多数

川勝：少し自己紹介を。私は普段は建築のリサーチや、住民参加のワークショップなどを行って、建築の専門的な知識と一般の方の距離を近づけるような活動をしています。東京の建築士会でも今回と同じようなトークイベントがあり、若手建築家50~60人で問いを立てて議論するという活動を行っています。その経験もあり今回呼んでいただけたのだと思います。
事前にテーマを聞いていましたが、この問いはほとんどの人が×にすると、勇気を持って〇にしました(笑)。今のプレゼンテーションを聞いてみると、皆さんコンピューターをツールとして使っている、設計者は無くないと思うのですが、ただ、もう少し先の未来を見たときにどうなるかを考えてもいいと。設計者が何が良いかという価値を設定することは設計の中でも重要な部分ですが、特に量産型の建築にんか、そもその価値が社会によって決められているので、与条件を元にコンピューターが最適化を行うことができます。すると設計者の仕事内容がシフトして、いわゆるカウンセラーみたいにクライアントの話を聞くことになるのではないかと思います。数少ない〇の人、どうですか？

高畑：〇にしています。最適化という言葉が一番重要で、今までは設計者が何かしら定義づけを行い作業として最適化を行っていましたが、最近洒落にならないと思うのは、パソコンが最適化できるようになってきていることです。想像以上に色々なパラメーターを絡めた上でアウトプットが可能になると、設計者の仕事が違う方向にシフトするのではない



AAFとの共同企画

か、という意味で〇です。
箕浦：厳密には設計者がなくなるといよりは、役割が替わり、どれだけコンピューターに対して良い問いをできるかが設計者の役割になってきて、問いから出てくるアウトプットの大部分がコンピューターの力に委ねられるのかな、という意味で〇にしました。

川勝：発表者の河崎さんは×にしていますが、どうですか？

河崎：設計者の役割が、良い問いをすることに変化するはその通りだと思います。しかし、設計者がなくなると言うそうではない、という捉え方で×です。

出来：僕も一緒に、テーマをどう決めるかが大事だと思うので、そこがなくなるのは想像がつかない。クライアントの意図を汲み取る立場の人間が絶対に必要なので、そこは設計者がやるべきだと思っています。与えられた文字や情報の奥にある感情的なものを捉えるのが設計者なのかな、と思っています。

川勝：問いそのものへの異義が出てきていますが他の意見はありますか？

来場者(一般)：ここに集まっているのは組織設計者の方が多いので最適化がキーワードになっていると思います。何年前かに火星住宅のコンペがあったのですが、この住宅は火星の地質や劣悪な環境全てに対応できる機能を兼ね備えたものでなくてはならない。そこで研究者が知恵を集めてつくったものは最終的には球体に近いシンメトリーな形状になるんですね。しかし知人は、それだと面白くないと言って流線型の形状を作ったんです。人が住むにはアシンメトリーが必要だ、ということだけは譲れない、と。最後に「嫌だ」と言うことがあると、「最適化」とは何かということになってきますが、「嫌だ」と言うことが設計者ができることだと思います。どれだけ自動化技術が進んでも「嫌だ」と言うことだけ



テーマごとのプレゼン

は残されるのではないかと思います。
川勝：それと似た話で、身体性、つまり体の大きさに最適な寸法体型を与えていくことまでは出来ると思いますが、生理的に「嫌」と言う部分、生理的な部分は理屈ではないので、そこまで設計者が踏み込んで行くのではないかと考えています。とある建築を見学したとき、流動的な柔らかい形状の空間の保育園だったのですが、トイレだけが唯一グリッド状に閉じた空間として作られていて、そこがとて目立っていたんです。やはりトイレは生理的な場所なので、プライバシーなどがあり見たくないという気持ちがあるので、そうなったのかなと。

立松：判断する人、生理的に嫌だと判断する人が設計者という意見に対しては〇です。ただコンピューターがさらに発展すると、システムを構築する情報工学や電子工学系の人も建築業界に取り込む必要がある。純粋な設計者は減るかもしれませんが、建築業界に関わる裾野は広がるかもしれません。

川勝：システムを作る人と、ユーザーだけがいわば、その中間項として存在していた設計者が要らなくなる可能性があるということでしょうか。

立松：建築が生理的で変数の多いものなので断定は難しいですが、他分野の知見や経験も取り込んで「最適化」プログラムが生成されれば、中間項的な設計者は不要になるかと思っています。

粉川：飛行機の世界だと、コンピューショナルデザインは以前から使われている技術なので、今後の建築業界でも当たり前になっていくはずなんです。そして、将来また新しいデザインツールを求めて試行錯誤するのも設計者の役割の一つだと思います。

高畑：ちなみに、今までのトークを聞いて意見が変わった方おられますか？



テーマごとに〇×回答形式の問を投げかける

来場者(一般)：技術の進歩が進んでいるので、無くならないほうから設計者が不要無くなるほうに変わりました。

■「建築とこえ」

問：参加型の設計プロセスはみんなを幸せにできるか

・山本 和宏(昭和設計)『使いたくなる建築』
大阪府某小学校
・森下 大右(昭和設計)
『みんなで建築をつくる』
市民交流センター

会場意見：ほぼ半々

川勝：僕は×ですが、〇の方の意見を聞きましょう。

高橋：今関わっているPJで、デザイナーアーキテクトが最初にデザインコンセプトを提示しました。そうすると、会議で意見が出た時もコンセプトに合わない時は考える、ということが多々あったんです。今の発表を聞いていて、いい話し合いにはいいやり方があるのではと思いました。

来場者(学生)：建物のクライアントの希望をかなえるのがベストなのであって、参加型で利用する人が意見を言えて、かつ設計者が良いと思うデザインと整合を取り、両者が納得できる事が理想なのかなと言う意味で〇にしました。

川勝：その通りですね。にも関わらず×にした方の意見を聞きましょう。

高畑：私ですね(笑)。施設を計画する際、施設を作る事自体を反対する人が出てきた場合に、その人々が納得する形が見えなくなってきて、「みんなの意見を聞いていたら何も出来ないのでは？」と思う時がありました。

粉川：参加型は理想ですが、規模にもよると思います。使用者の意見を尊重すれば事業者

の首が絞まる事もあるのではないかと、という意味で、時と場合により○にも×にもなると思っています。

高畑：まさに規模によると思います。関係者が多くなると意見も多岐にわたり、それらの意見を纏めるのが難しくなる時があると思うんです。

川勝：僕も×にしていますが、設計で何かを決める段階で、「みんな」ということをどこまで考えられるかというのが問題ではないでしょうか。公共施設の設計に関わっていると、意見が一部の人の代表されてしまう問題は、設計者がどのように扱っているのか聞きたいですね。割り切るのか、割り切った先に何かあるのか。

森下：僕の場合は、公共施設のワークショップとなると、時間のある高齢者が多くなり、反対意見もたくさん出ました。でも、最終的には彼らを遠ざけるのではなく、意見を聞くことを続けていると、市民の皆さんの中からも協力者が出てくる。なので、正面からぶつかるしかないと考えています。

山本：僕も同じで、やはり反対意見は必ず出てくるけれど、意見をぶつけながら信頼感が生まれてきました。その中でお互いのいいバランスが見つかってくるので、反対意見がある方がかえっていい場合もあるのではないのでしょうか。

高畑：会場の中で×の方もおられませんでしたか？

会場（学生）：参加型で話をして形ができたときに、相違が出てくるのではないのでしょうか。また、多数の意見で少数意見をつぶしてしまう場面もあるのではないかと、言う意味で×にしました。

会場（学生）：参加型は共感できますが、リサーチとしてはありますが、意見をデザインに取り入れようとすると、制約が多くなる。

また責任を一般人に負わせてしまうこともあるのではないかと考えています。

川勝：僕も気になるのは、皆さんにとって実際の建築が いいものになっている実感があるのか、という事と、未来の使っていく意見が十分に吸い上げられない状態が納得するものできてきているのかです。

高畑：僕ら設計者は考えたからには責任を全うしますが、長い目で見た時にできた建築が いいものかどうかという問題は残ると思います。だからこそ、設計者としていいものをつくる責任を果たさないといけないと思います。

出来：最近ワークショップをしましたが、何も決まっていない段階から意見を聞けました。皆の意見ではないですが、ゼロから何かが生まれている実感がありました。いいように利用している部分もありますが、確実に前進しているのではないかと考えています。

川勝：色々な建築家とも話をしていると、ワークショップの目的が多様だと思うときがあるなど。先ほど多数決の話がありましたが、聞き取りにくい少数の意見を聞ける場所として活用されるケースもあったんです。本当は○にしたい気持ちではあるのですが（笑）。その辺は設計プロセスの為の設計という側面もあるのかなと。今後、ワークショップの技術も含めて共有して行くのがよいと考えています。

■『建築とまち』

問：建築を開けば人は集まるのか

- ・粉川 壮一郎（安井建築設計事務所）
『まちでの役割』
地方主要駅舎
- ・立松 裕規（東畑建築事務所）
『まちにひらいた美術館とは』
大阪中之島美術館
- ・高橋 里美（大成建設）
『中でつくる建築 まざる建築』

某ホテル基本計画、コンペ
会場意見：×多め

高畑：僕らが建築教育を受けた10年前前は、建築が開く事が正であるような風潮がありました。最近はそのようなのかも知れませんが、

川勝：×が多くて意外でした。普通に考えると、中が見えるのはいい事ですが、でも「括弧つき」かなと思います。人を集めるのは開いているか否かではないんじゃないかと。閉じていても集まる場所には集まるので。京都などは閉じていても魅力的な集まり方も存在しています。なので集まり方を考えないと思いき○にしています。それはそうだと、言うことを力説してもらえるとよいのですが、

宮武：透明にすればいいという話ではないと思いますが、建築をつくるからには人が集まれるものになって欲しいと思っています。自分の家の設計でも、外から中が見えるような設計にしました。また中にいても外の様子が分かったり、庭いじりなんかしていると近隣の人に話しかけてもらえて、交流が生まれた実感があるので、自分が設計する建築は出来る限りまちに開いていきたいと考えています。

川勝：では×側の方。こちら「括弧つき」かなと思います。

粉川：×にしています。例えばイケフェスでは普段入れないのに期間限定で建物に入れるという、「建築を開く」イベントを行っていますが、その際には「建築自体への興味」が重要だと考えています。この建物に入ってみると普段から意識してもらえることが重要ではないでしょうか。

高畑：僕も×です。例えば京都であれば、開かれたら終わりだと思うんです。知っている人だけ、あるいは探し出した人しか行けない

場所があることが魅力になっているので、必ずしも開く事が正解ではない、という意見です。

川勝：この問いに関して、開く事の意味や、誰に対して開くのか、何故開く必要があるのかを考えると、「開く事がいい事」が大前提になっていると思います。しかし、我々が開くことをどう考えているのかを考えてもいいのかなと思います。ある学者が言っていたのは、公共を考えた時に、Publicの中にはOpen/Official/Commonの3つの意味があるが、それらは全て相反していると。単に開く事が、常に開かれているべきかや、Commonとどう関係しているのか、それにどう働きかけるのか、場面場面で問われるのかという気がしています。先日の台風の時に、ホームレスが公民館への避難を拒否されたという事例がありましたよね。よりたくさんの人に集まって欲しいと思うときに、設計者が少数派に対してどのような想像力を持つべきか、実際に設計で議論されたことはありますか。

立松：例えば大阪中之島美術館（設計者：遠藤克彦氏）では、あえて異様に大きな空間を創っています。スケールの逸脱により、目的の異なる人々が同じ空間に、偶然居合わせているような状況が生まれているのではないかと考えています。同時多発的に生まれるさまざまな行為を受け止める受け皿のような建築は、まるで都市のような居心地の良さを持ち合わせた居場所になると想像しています。

川勝：スケール操作のように、集まり方をデザインするような設計上のアイデアは他にもありますか？

河崎：最初は×にした時は、コンテンツにより人が集まっていると考えていましたが、今の話を聞くと、居心地の良さが生まれると、コンテンツではなく場所に人が集まっているなどと思いました。

川勝：開いた時のセキュリティやリスクにどう対処するのかも気になります。

高畑：公共施設ですと、建物を開くと相対的に運営者の負担が増えますよね。先ほど話をした劇場の計画では、プロジェクトの初期から、公演が行われない日は、ホワイエを開放する提案を行っていました。運営者の管理が煩雑になるわけですから反対にあうかな、と覚悟していました。しかし予想とは裏腹に、彼らの考えの方が先鋭的で、箱を作って日常使われない方が罪だという意識がありました。なんだ、自分の方が頭が固いのか、と気付かされました。

粉川：駅だと、基本的に開いていて人を受け入れる場所になっています。管理の仕方は事業者次第と思いますが、災害時は小さな駅だと人を受け入れるところまで手が回らないと思います。

森下：何でも開く事は正しくないという意味で×にしています。求められていないのにガラス張りにして開きましたよ、といっても意味が無い。まず建物の用途があって、次に開き方を考えないといけない。私の子供が小学生なのですが、親としては子供が通う小学校は開いていない方がよいと思います。また、集まる事の何がいいのかまで考えないといけない。何の為に賑わうのか分からずに賑わえばいいというのは違うと思います。

来場者（一般）：今の話を聞いていて思うのは、もっと人にこだわるべきかなと。自分が言う「人」というのがどのコミュニティに属するのかを前提としないといけない。これまで日本人はあまり気にしていませんでしたが、インバウンドや移住者が増えた昨今では、建築をする人間は、自分がどのコミュニティに属しているのかを明確にしたうえで、議論した方がよいのではないかと考えました。

川勝：コミュニティがどこにあるのかに目を

向ける事と同時に、コミュニティから外れている人に目を向けて、開く事の価値を設計者が語れないといけないのかなと思います。知らないような色々なコミュニティがある中で、どんな語りかける言葉があるのでしょうか。

高畑：今年の「設計者の仕事」は新しい試みで、私たちが設計活動の中で考え、そして悩んでいることをあえて「問い」に設定し、その「問い」に対して私たちだけでなく会場の皆さんにも意思表示を行っていただき、皆で議論するというスタイルでした。答えにくい「問い」であったかと思いますが、たくさんの議論ができましたね。どうも有難うございました。また皆さんと議論できる日を楽しみにしています。本日はどうもありがとうございます。

■トーク企画を終えて

4年続けて参加させていただいた、AAF主催のこの企画はU-35委員会にとって、talk batonやactionと異なり、自分たちの「普段の仕事」を外部に対して発表する唯一の場となっている。

今回は、3つのテーマへの問いに対して様々な側面を議論することで、発表者だけでなく来場者の方々も積極的に思考を求められる場になったのではないと思う。アンケートコメントでも、「答えは出ない問いでしたが、問いの内容を再考することが大事だと思いました。」「○×でトークすることで多様な視点、考えを知れて面白かったです。」などの意見があったことから、広く議論を交わしたい狙いがうまく実践できたのではと思われる。

発表者としては今回の企画を行うにあたり、普段の仕事を俯瞰的に見ることができ、試行錯誤している建築の、社会での相対的な位置を考えるよい機会になった。また、各論的な建築の話ではなく、建築が社会に及ぼす影響を、どこまで考えられているのか、どこまで重視できているのか、改めて考えさせられた。

私は今年初めて委員会に参加しているが、志の高い同世代設計者と意見交換できることを嬉しく思っている。今後のU-35の活動へも期待いただきたい。（文責：高橋）



全員が○×の札で回答



テーマを深掘り



川勝氏とU-35委員会メンバー



これまでの企画展示