第10回京都建築賞 藤井厚二賞部門テーマ意見交換会

日時 令和3年11月17日

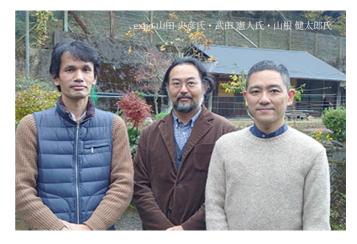
出席 審査委員(50音順) expo 山根健太郎・武田憲人・山田央彦、 長坂大、 平塚桂 顕彰制度特別委員会 高木、米沢、藤原

武田:藤井厚二のありようとして、施工に積極的に係わるというか、実践的な態度があるという ことが繰り返し話題になっているようでしたので、そのあたりをストレートに汲み上げるよ うなことがあっても良いのかなと思います。

長坂:実践的というのは?

武田:施工者と近い距離で物事を決めていくような態度、素材の開発や実験的な態度のことですね。工法的なこともありますし、完成度を高めていくと言うよりは、自分の理論を練った

上でそれを実践する場として建築行為をとらえているような態度があるんじゃないか…同時代の他の建築家と比較してどうだと言うのは難しいところではあるけれど、アカデミックな場において、例えば西洋建築を学んだことをそのまま再生産していたという人間ではないなと思います。その場その場で新たに思いついたことを実験して



やっていくような態度が実践的だなと思いました。

平塚:同時代の建築家にもそういう問題意識が共通するタイプが多かった気がします。中村式鉄 筋コンクリート構造をとりいれた本野精吾さんとか、久米式耐震木構造にとりくんだ久米権九 郎さんとか。

武田:レーモンドが同い年なんですよね。レーモンドが実践的なのかどうかは分からないのですが、チャレンジングな人ではあったんじゃないかという気はしています。あと堀口捨己がちょっと上の世代にいて、茶室や数寄屋を建築だと言っていた。藤井厚二も当然影響は受けていると思うんですけど、堀口捨己とはだいぶ違うんじゃないかという気がするんですよね。具体的にどこがというと言葉に上手くできないですが、世代なのか個人差なのか…

平塚:技術的なバックボーンがはっきりしていて、比較的科学的な理論を背景にしているという 特徴がありそうです。

武田: そうかもしれないですね。建築論というよりはよりエンジニアリングに近いところを建

築につなげている。

山根:僕らの仕事はこれまでリノベーションが多いですけど、古い町家、古民家などを改修する時に、いわゆる和の伝統的な町家に復元したりとか、素材の重厚さをそのまま生かしたりするよりは、構成には気を使いますけど、少し洋の雰囲気をどうやったら折衷して無理なく取り込めるのかなということを意識してきました。藤井厚二の住宅建築は幾何学とか数学的なデザインを使って和と洋を結びつけてますよね。触媒をうまく選んでつかって、工夫というのかな、ちぐはぐさをなくしている。

自分たちもそういうのを目指してきたなという思いはあって、そもそも好ましく感じているんですよね。何かと何かを上手くつなげている人、つなげるということが上手くできている建築は良いなと思います。建築に限らずですけど。

あと、環境の話が今までも出てきてますけど、ズバリ環境という言葉がテーマになったことはないじゃないですか。藤井厚二が環境についてやっていたことと、今考えるべき環境というのは、もちろん全然変わってきてると思うし、長坂先生が前回、環境といえば地形のことだとおっしゃっていたと思うのですが、環境って人によってとらえ方が違う。今だったら、人と人との距離をもっと取らないといけない環境とか、少子化によって隣の家がどんどん空き家になっていく中で周りに開く環境をについて考えるとか。今ある環境というものはすぐ入れ替わるよということは、意識しないといけないと思っているので、そういうどんどん変わっていく環境というのを最初にどういう設定をして設計を行えるのかは興味があるし、そういうのが出てきたらいいなと思っています。

平塚:最初の設定って何だろうということですね。

武田: どのように環境という言葉を捉えるかということを最初に設定しているかということです ね。あえて今の時代に環境という言葉を使うなら、それをどういうものに向けているのかと いう。

平塚:環境を捉える前提そのものが、そもそもみんなばらばらじゃないかみたいな。

山根:少なくとも藤井厚二が言っていた環境建築とは、だいぶ環境そのものの前提が変わってきていると思うんです。

武田: 僕も現代的なテーマではあると思うんですけど、そのものずばりの環境建築みたいなものも全然条件が違うじゃないですか。藤井厚二はたぶん設備が無いから、ああいうことをやっていた思うんですが、設備があっても厳しいという時代になってきていて、そのうえでどうするのという話になってきています。

長坂:設備が無いからやっていたというのは核心的な部分じゃないかと思う。設備と言えば、 環境に優しいって言い方をする時の環境との関係で言うと、環境に優しく人間が暮らすために 設備をつくって使っていますという話と、人間の欲望のために設備を効率化していますってい う話とを時々混同している。必要とすることがあまりに不足している状況に対して色んなアイ デアを出している時には、建築設計者がそれに向かって積極的な態度を取れたり、良いことし てるって感じになれたんだけど・・・最近はみんな怠けてるけど楽していたいが上の設備という風になっていて、それを前提にした上で方法を脱炭素にしているだけ。エキスポさんがやっていることが良いのは、今そこにある現実についてどうするかというところに向き合っているというところ。お隣の家に対する配慮も、エアコンの話も言ってみれば、ちゃんと一定の理

念の中で平たく並べてみて対応する、考え方と実践という意味で良いんじゃないかと思ったわけです。世の中が決めているこのくらいのことが欲しいよねという欲望が、そもそも大き過ぎるだろう。思うことが多すぎて、それを前提に色んなアイデアや設備を出したって最初が違っているんじゃないかって。それを前提にしていながら脱二酸化炭素って言っていると、どうも雰囲気悪いな、面白くないなという気が常にしている。



武田:BBCか何かで、シドニーの今夏の平均気温が50度に達しているというニュースをやっていた。家から出られないので、全然歩いている人がいない町の様子が映っていた。そういう切実さはまだ日本にはないですよね。日本の夏もめちゃくちゃ暑いですけど、50度ではない。アフリカとか砂漠地帯みたいな気候ではないですよね。でも世界的にはどんどん気温が上昇していて、ホントに川が干上がっている所もたくさん出てきている。それに比べて日本はまだまだたくさん雨が降るし、湿潤な状態が保たれているので、その環境問題の切実さというものが、ちょっとほかの国とは違うのではないかなって気がしますね。

長坂:今の話だと日本においては、体温を超えるかどうかというのが一つのバロメーターかなと思っています。つまり風通しが良い日本の家屋といったときに、気温が体温を超えると、風通しは悪いほうに働くので、空気を逃さないほうがマシなわけです。なので、建築の作り方が体温を超えた世界を前提にするのだったら、だいぶ違ってくる。50度までいかなくても、38度、39度になってくるとだいぶ違ってくるなと思っている。

武田: そういう世界だとエアーコンディショニングするのが前提の世界だっていうことになっていくのですかね。

長坂:そこを考えなきゃいけないのでしょうけど。

山根:人間が基礎体温を上げるというのはどうでしょう。

武田: しんどいなー。そこまで極端なことをイメージするような状況にないのが、その曖昧さに繋がっているのかなという気がします。だけどシドニーだとマジで何とかしないといけない。本気で断熱して、本気でエアコンかけないと死んじゃうみたいな状況になっていて、更にそれが温暖化を促進させてはいるのですけれど。でも多分選択肢ないですよね、その人たちには。我々は選択肢がある分まだフラフラしているような気がします。

平塚:日本ではZEBのように建てる時に発生するエネルギー負荷を除いて、運用段階のエネルギー負荷のみを対象に建築物の省エネルギー性能を測るのが主流です。しかしオランダなどで

は異なる評価方法が導入されています。

武田: ライフサイクル何とかみたいな、建ててから解体するまで丸々全部。

平塚:はい、丸々全部。サーキュラーエコノミー先進国だけあって建築資材を含めた循環を目指した基準が導入されつつあるようです。その捉え方の違いを目の当たりにすると、日本はやっぱり建設業を守るために建設時のエネルギー消費は度外視してしまうのだろうか、などと考えてしまい、そもそもの枠組みが気になってしまいます。

山根: 守るというとトヨタが車のエンジン開発を続けたいのかっていう話もそれに近いような 気がします。ヨーロッパは環境のためというか戦略的に電気自動車にシフトしようとしている のに、日本はなかなか切り替わらないっていうのも、モヤモヤする同じポイントでしょう ね。

平塚:同じことが、各産業で起きているのかな?っていうモヤモヤが。

山根:やっぱり守られているんじゃないですかね。いい事かどうかは別として。環境っていうのは地球レベルの話なので、さっき言ったみたいに、50度とか川が干上がってるとかのエリアの人達に、我々がやった行為の結果が移転されているわけで、日本はそこまで厳しい条件じゃないから産業を守るほうが国の経済としては優先だっていう議論だと思うのですけど、だからその分ちょっと押し付けてますよね。

こういう問題に対して建築で何かを拾っていけるのかというか。以前、長坂先生が、ちゃんと建築に落ちてこないといけないよねということを、おっしゃっていたので、そこは外せないと思っています。大きなテーマも必要なんですけど、それがどう建築に落ちているかっていうのを見ないと評価し辛いのかな。

長坂: これは建築のコンクールなので、そこで何か評価できる指標を出したり、評価したりしなければならないよね。

武田:建築で対応できる話なのか、経済とか政治の話なのか。

長坂: 抜本的に変える話はどこの分野でもできないわけだから、自分の分野でどっちに向いて話をしたり考えたりしてるのかっていうことだと思う。たくさんリノベーションしましょう、無駄にモノを壊さないっていうのは一番分かりやすい話。今まで壊して作ったほうが早いよね、モノを壊したほうがお金も経済も動くよねって思っていたけれども、物体として存在してしまっているモノを、デザイン力の持った人がちょっといじっただけで変えられる場合は全部壊さない。その時にちょっと見てこれは使えるっていうアイデアを出せるデザイナーを評価してあげた方が良い。そういうデザイナーがいなければ壊すというアイデアしかなかったのが、そこにお金を出す施主に対して20%壊す・40%壊す・80%壊すなど様々なメニューが用意されるとゴミが少なくなる。建築が出来るきわめて地味かもしれないけど、まとまれば実は膨大な数になり、役に立つ話。リノベーションっていうのは、学校の課題でやると意外と難しい。図面で書くとすごくつまんなく見えちゃうもんだから。それをちゃんと見えるように、プレゼンテーションしたり考えたり出来るって、意外に難しい。だからパッと見たらすごくつ

まんなく見えるモノが、こうやってやれば良くなるっていう風に考えられるっていうのは、建築教育をやっている人間としては育てなきゃいけないんだけれど、直し方をデザインするって意外に難しい。いろんな幅があることをデザインとして学んだ上で、今目の前にあるボロイ木造家屋なり、つまんない鉄筋コンクリートの建物が素敵になるビジョンを描けるかどうか。というのが建築ができることの分かりやすい例だと思う。

武田: 直し方をデザインするという言い方をされているのが 凄く良いな。建築で出来ることって、直し方を考えるって ことなんだなって改めて思いました。



長坂:そのところで思ってることがあって、二酸化炭素の話をするときに雑草を醜いモノとみている日本人の感覚をもうちょっと見直して欲しいと思う。漁村集落の調査をしている時に、集落の半分が倒壊しているような地区があって、しばらくするとその倒壊した建物から雑草が生えてくる、雑草は汚いものと思っているから地区の住人はその雑草を隠すために布団や布で覆ってしまった。布だから当然色んな色が混ざり合っていて、それを吹き飛んでいかないように石で覆っている。なんでこんな事をするのかと問うと、雑草が醜いから隠していると・・・なんで二酸化炭素を吸収し、酸素を作り出してくれる雑草を醜いモノとして扱うのか、そのあたりの日本人の意識を変えていったら良いんじゃないかと思っている。そのあたりの感覚は建築にも通じることがあって、これは汚い、醜いと思われてるものをデザイナーがこれは意外に良いよとランドスケープや建築をデザインした、となれば意識も変わっていくんじゃないかと思っている。

山根: そのあたりの感覚は戦後からですかね?

長坂:農家の人にとって雑草は作物に必要な養分を取っていく邪魔なものとして扱われてきた訳だし、あるいは選び取った松や皐月を植えている時は組み合わせとして良くないから排除しなければいけない要素もあると思う。一方で草原といったらみんな良いイメージがあると思う。美しい草原が広がっている風景なんかは美しいものとして捉えられているけど、野原と草原の違いってみんな言えなかったりする。言葉で勝手に変えてるだけだったりして。そういうビジョンの転換をデザイナーとしてちゃんと示したり、こうやって見たら今までやってた事が意外に良いですよとちゃんと言えると世間の役にたつんじゃないかと思う。

平塚: テーマを決めるのが難しそうですね、環境のビジョンとか大きい言葉だと応募者から引かれてしまう気がする。

武田:小さい言葉にしたほうが良さそうですね。

長坂: だから小さい言葉で言っているけど、その背後にある大きな意味が考えてみたら分かる、 というようなタイトルの方が分かりやすくて良いかも知れない。 武田:「意識の転換」とかですかね。

長坂:かつてハンス・ホラインが建築計画と称して、薬のカプセルを一つだけ置いた○○大学改造計画っていうのを出したことがある。そこで示されているのは、モノを変えなくても人間の考え方を変えればいいじゃないか、という提案だった。

武田:かつて宇宙の缶詰というものがありましたよね。蟹缶を逆さにしたものなんですけど、 視点を変えるだけでモノの見え方が変わる。というのと同じ話ですよね。

長坂: だからといって抽象的になりすぎると作品として評価し辛くなってしまうし、仕事で実践している事と結びつかなくなってしまいます。なので「意識の転換を含んでいるもの」というような事だと思いますが。やっている事は些細であるが、今そこにある現実を違う方向で考えて格好よく使うとゴミがゴミではなくなるというような。

山根:それではゴミなどの負のイメージがあるものでしかダメということになりませんか。

長坂: ある人にとっては醜いものだけど、見方を変えたり使い方を変えると綺麗に思えたり、役に立ったりする、という意味ですね。

山根:無駄と思われてるものが急に価値を帯なくても、見え方が違うだけで結局別の無駄な物 として見えるのでも面白いと思いますけどね。

長坂:大学の授業で土木工作物の使わなくなったものを役に立つ物に改造するという課題を やっているが、質量としてこの世の中に存在してしまっていて、しかも壊すのにとてもお金が かかる。日本にそのような土木工作物が沢山ある。それは郊外だと緑が生い茂っていくが、 都市だとその工作物をどうするんだという問題に直面する。それをデザインでどうにかすると いう授業をやっている。

平塚: ちらっと出てきた改造という言葉がいいなと思いました。改造という言葉は小さい感じ もあり、実践的ですよね。

山根:結局リノベーションの話になってしまいませんか?

長坂:確かに、どの程度の新しいことを改造と言えるのかを決めないとコンクールが面白くない かも知れませんね。

平塚:「環境の改造」とかですかね。

長坂: だからあらゆる新築工事計画も地球の改造だ、地球のリノベーションだっていつも言っているんですけど・・・そこまで広げてしまえば、なんとでも言えますけどね

山根:いくらでも後で評価できてしまう。

武田:役に立ってない感じも入ってますよね、改造だとね。さっきの「直し方」の方が良いような気がする。

平塚:「直し方」、確かに良くも悪くもなりますね。

武田:改造だとね…

平塚:好き勝手も許されるというか…

武田:最後、魔改造的なんが入っちゃうからね。

山根:これはゆとりじゃない?

武田: ゆとりなのかな?

平塚:確かに、これは倫理的にだめだよというのは、自然と落ちるということにはなる。

武田:倫理的なのはだめというのは一応、建築士会ではだめですよね、あんまり魔改造というか…

長坂:魔改造ってどんなの?

武田:なんて言うんですか、どう言えばいいのかな、魔改造のいい例を今ぱっとちょっと思いつかない。普通そんなことはしないだろうみたいな、意外な改造とかのことです。

長坂: そう言うと面白いかもしれないね。

高木:魔改造と言ってるけれど、それは他の人が思いつかなくって驚いたというだけであって、 倫理的にどうこうとは直結しないと思うんですよ。できあがっているということはもう倫理的 に成立してるものだと思うんですね。だってその前にいろいろな所でいっぱいチェックされ ちゃうから。実在するものを応募してもらう訳ですからね。アイデアコンペじゃないので、そ ういう意味においては倫理的な部分っていうのはあまり気にしなくていいんではないんではな いでしょうか。

長坂:なるほど。

武田:魔改造だと言葉として強いですね、改造だとありですよね

長坂:話が飛びますけど、森正弘っていうロボット学者が、もう30年か40年前の人ですけど、最初にぐっと止まって認知してぐるっと回って元に戻るとか訳の分からない、何の役に立つんですかっていうやつを延々やっていた。だからそういう動きを制御する仕組みを非常に詳しく精密に研究していたもんだから、その後のロボット工学の進歩に非常に貢献することになるんですよ。最初の段階っていうのは、直接役に立たないって見えてるだけで、人間界の未来には意外に役に立ったりはする。あまりうまくいかない場合、空振りが結構あるけど、そういう視点は捨てないように評価した方がいいだろうなと思ってる。現実化するのはやや遠いかもしれないけれど、一応面白い、良い意味で未来があるかも知れないという部分は捨てないで評価してあげたい。

山根: そういうのは拾い上げないとだめでしょうね。

平塚:そうですね、藤井厚二も山に穴開けて、空気を循環させようとしていた。

長坂:僕も、そういう感じは好きなんですよ。ほんとにやったらだめなアイデア、ちょっと無理なやつはあるんだけど、いろんな視点で物を見直していくっていう視点は、やっぱりクリエイターには大切なこと。ちょっとあれかもしれないけど、きてるよねっていう時には、なんか評価してあげたいな。

武田:どう表現したらいいんでしょうか、やっぱり「改造」ですか?

長坂:言葉が難しいな。

平塚:他になんか良い言葉があれば…武田さん、こっちの方が良いかもって言ってたやつって何

でしたっけ?

武田:最初に長坂先生がおっしゃってた「直し方」をデザインする。

平塚:「直し方」か…

山根:「直し方」、ちょっと一方通行すぎるよね。

武田:一方通行っていうか、役に立つ、改造っていうか修繕とかにイメージが繋がってしまいますよね、幅が狭いのかもしれない。

平塚:確かに。

武田:悪いこともないんですけどね。

高木:面白いといえば面白いけどな。何を審査したいか、何を今回拾ってみたいかみたいな意味合いでも良いと思いますけどね。それこそ「魔改造」という言葉をポンと出して、それをどう皆さんが解釈して、出てきたものに何を見出して、「魔改造」だと肯定的に評価していくというのでも良いと思いますけどね。ただ現実に、「魔改造」というテーマを見てどれだけ響いてくれるかなというのはありますけど。

長坂:むしろ、出品を抑制する側のテーマですよね、それは。応募をけん制する側のテーマ。

高木: だから、リノベーションでもそこに何か、何々のリノベーションとかいう風にやると、 まぁ導入としてはいいような気もしますけど。

山田:理論じゃなくて、言葉をあげるというのは?だって、応募する人ってテーマを聞いてから 考えるわけちゃうやんか。作り始めるわけちゃうでしょ?だから、出てきた言葉に対して今 作ってるものとか出来上がってるものの言葉付けっていうか説明を、言葉に対して決めていく わけで。

長坂:今できているものが、いいなと思っていたけど、このテーマじゃ出せないなって思う人がいるわけですよね。限定的なテーマを出すと。

山根: 「環境の改良」くらいやったらどうですか? 「環境の改良」やったら、良い方向にしよ うとしてるんよね。

武田:「改良」とか「改善」とか、全部一緒じゃない?方向性としては。さっき言ってはったみたいに「改造」っていうのがいいなと思ったのは、必ずしも結果が良い方向に向いてないやつも拾える。「良」とか「善」とかじゃない方がいいな、っていう。

山根:じゃあ、「場の改造」。

高木: 改造の「造」というのは「造る」ということなので、全て建築行為がそれだと言ってしまえるので、やっぱり気になってるワードとしたら、「転換」という、要は視点を変えるというところかなと。ずっと聞いていて思っているんですけどね。

長坂:なるほど。

高木:だから、ポンと「転換」ということだけでも出れば、何かを全然違ったものにリノべも あるし、それに、普通だったらこんな新築しないけど、こういう状況だからこういうのしま したとか。まぁそこに審査員の皆さんが、これはすごいという風に思えたら、それが「転 換しということなんでしょうね。

長坂:なるほど。

山根:なら「転換」だけでいいんじゃないですか?

山田:時代の転換、とか。

高木: うん、どう捉えるかだと思うんですね。それは応募する側もね。そこが共通してるように思うんですけど。ずっと議論の中で。

山根: そこは見たいですよね。

平塚:何か、ちょっと受け身な感じがするかな。ちょっと述語が欲しい。

長坂:述語が欲しい?

平塚: 行為を示す何かが欲しい気がする。主体的にクリエイティブするニュアンスが入っていた方が。

高木:じゃあ、動詞にして「転換する」とかね。

平塚: 「転換」というと、作り手側が変わろうとしているみたいに聞こえるところが違和感を感じさせるかもしれない。作り手側の意識改革に焦点を当てているようで。

長坂: それも、今までの考え方を悔い改めて、こんな考え方にしましたっていう画期的な作品になっていたら良いと思う。人間だから誰だって、ある時いいと思ってたけど、しばらくしてみたら、もうちょっとやっぱりこっちだったねって思うことはあるわけだから、それを同じように社会の共感を得られるような「確かにそうだ、みんな変わろう」ってなるような作品だったら評価したい。俺も悪かったけど、みんな悪いよっていうことがわかる作品だったらいいです。

武田:応募してくれるかな?

長坂:だからそれは、いい方に提案されているやつを応募するんだと思うんですけどね。

平塚:なんかこう、藤井厚二らしくないような気はします…藤井厚二は若くして亡くなっているので、転換などはしていない気が。

長坂: まぁ、作家が変わんなくても、建物、環境の場が変わっているものはもちろん良いわけだから、「転換」だけでいえばどっちに取ったって出来るよね。だから、決めつけないでいて、審査員や応募者が一定の解釈ができるけども、応募を妨げる方向になってないっていうものを「転換」っていうのは良いような気がする。「転換する何とか」っていうのは、「何とか」を応募者も設計者もうまく考えれば良いと思う。やっぱりデザイナーが何かを発明して物を変えていくっていう意味では、「改善」とか「改良」のように「良いか、悪い」かではない「転換」っていうのは意外に良いね。