

東京大学大学院新領域創成科学研究科
社会文化環境学専攻

2021 年度
修 士 論 文

建築形成論

—2010年代において顕著となった建築的実践に着目して—

The Theory of Architectural Formation:

Focusing on the architectural practices that became prominent in the 2010s

2022年1月17日提出

指導教員 岡部 明子 教授

木村 七音流

Nairu, Kimura

序章 本論の目的と枠組み

0-1 はじめに

2010年代以降、建築の周辺ではこれまでには見られなかったような実践が多く見られるようになる。これらは必ずしも建築の設計と監理に留まらず、様々な角度から建物を通して空間に人が棲みつく方法を模索するものである。

あるものは現場で丸鋸を握り木屑にまみれて施工を行う。あるものは自ら設計した店舗の店頭に立ってコーヒーを淹れながら客と談話している。あるものはまちの人たちと地域を歩いて回りまちづくりのコンサルティングのような仕事をしている。またあるものはルーバーの配置や日射条件を検討するための設計ツールをデザインしている。本論ではこうした設計・監理以外の多様な活動を「建築的实践」と呼ぶ。

こうした建築的实践は、それぞれ別なテーマを掲げているように見えるが、実は基底部分で思想的な態度を共有しているように見える。こうした実践者による言葉をいくつか見てみたい。

「もっと現場に近いところで、つくる人とさらにお施主さんと一緒に話ながらつくっていけたら、設計プロセスももっと楽しい時間になるんじゃないかと。」¹

¹ つみき設計施工社 河野桃子による発言「参加型リノベーションで人と場所を結び付ける」（松村秀一ほか『リノベーションプラス——拡張する建築家の職能』（2016）ユウブックス）

「（引用注：まちの人たちと）いわゆるサービスする、されるという関係を越えて、お互いに困ったときにお手伝いをしたり、相談にのってもらったりと、より個人的、日常的なかかわりをもっています。」²

「私たちは『つながり』こそが、21世紀の都市および居住環境をつくる最も重要な要素であると確信しています。人と人のつながり、時間のつながり、それを支える空間のつながり、近代は効率性や経済合理性を追い求めてきた結果、こうした関係を切断し個や私を強調することで社会をつくってきました。」³

「プロジェクトのなかに自分が制御できない何かが含まれていて、それをポジティブに捉えて進めていく姿勢がリノベーションという思考形式なのではないかと思います。」⁴

「頭上で迫り上がる丸太の迫力や土壁の抱擁感は当初から見えていたわけではなく、関係者が現物の力を引き出し合う中で、共通の思いとして導かれたのだ。」⁵

「いつもは、つくる人がすべて決めてしまうことを、実際に住む人の『つかっていく創造力』にも、委ねてみる。」⁶

「『西大井のあな』は完成することがない。完成という考え方がないからである。住みながら考える。そしてつくる。また考えて作る。その繰り返しである。」⁷

「何で、どのようにつくられているかが見て分かれば、モノへの興味が促されるし、付け加えたり減らしたり、状況に応じて変えていくといった使うことへの想像力も喚起される。暮らしは時間とともに変化する。住宅とは、現在進行形でつくられて、つかわれる暮らしの総体そのものだと思う。」⁸

「『生きる』と『つくる』をつなげるために、わたしたちはすべての人を『設計者』にしていきたい。専門的なスキルがなくても、特別な資格がなくても、自らのアイデアを持ち、それを表現することができたなら、その人はもう、『設計者』として『つくる』ことができる時代がやってくる。」⁹

² 403architecture[dajiba] 彌田徹による発言「浜松から学び、建築の言語・理論を考えていく」（松村秀一ほか『リノベーションプラス——拡張する建築家の職能』（2016）ユウブックス）

³ CHAr HP「about」（<https://www.studiochar.jp/about>）

⁴ 佐藤研吾による発言「他者との対話とつくる寛容な建築」（『SDレビュー2018』（2018）鹿島出版社）

⁵ 高木俊「もののちからを引き出すプロセスの民主化」（『住宅特集 2021年2月号』（2021）新建築社）

⁶ 中川エリカ「まるで、ちいさな世界みたいだ、という気分——垂直にあつまるコーポラティブガーデン」（門脇耕三ら『「シェア」の思想／または愛と制度と空間の関係』（2015）LIXIL出版）

⁷ 能作文徳 常山未央「壊すことで繋ぐ都市の生態系」（『住宅特集 2018年10月号』（2018）新建築社）

⁸ ツバメアーキテクト 千葉元生ほか「架構としつらえ」（『住宅特集 2018年10月号』（2018）新建築社）

⁹ VUILD株式会社 HP「VISION」（<https://vuild.co.jp/vision/>）

これらの言葉はそれぞれ少しずつ違う内容を表しているが、従来の「建築」とは違った在り方が示されている。ここには「建築家」が設計した建物を、工務店が建て、使用者に引き渡すという構図はみられない。むしろ、建築家、工務店、使用者という線引きは曖昧になっている。そして彼女らは、入念に設計された「建築」を建てれば、あとはそれが生活や社会や環境をよくしてくれる、とはもはや単純には信じていない。

こうした建築家の新たな志向性は一つのムーブメントとして認識されつつはあるものの、彼らが何をしようとしているのか、この転回はいったい何を意味するのか、いまだ明らかになっていない。

他方でこうした建築観に対する批判もある。

例えば、若手の建築設計の登竜門であるSDレビューというコンペティションにおいて、2017年度の審査員であった乾久美子による評価は、こうした実践に対する「建築」側からの意見としてクリティカルなものである。乾はtomito architectsが設計した「真鶴出版2号店」に対するレビューとして次のように述べている。

若い人の中には、建築を庭のようにつくりたいというか、庭のようにどんどん手入れをしていくことと設計を近付けたいという気分がある。メンテナンスと設計を同列と捉える感覚というのでしょうか。それは分かります。ただ結果として、それを建築として判定する基準が出来ていません。

また、「新しい装飾への危惧」と題された総評のなかでも能作文徳と常山未央による「西大井のあな」に触れつつ、次のように述べる。

アイデアやプロジェクトのプロデュース行為だけで満足してしまったのだろうか。こうした設計や計画に対する無頓着さ（あるいは興味のなさともいえる）は、〈西大井のあな〉だけでなくほかの民兵系ともいえる作品（〈真鶴出版2号店〉など）にも見受けられた。（中略）

つまり、設計以外のクライテリアを隠れ蓑にして、設計の熟度の低さを補うようなことはあってはならないということだ。コトづくりは建築家やデザイナーでなくても、さまざまな主体が試みている時代である。また、コトづくりに関わっただけで評価される時代でもない。そうしたなかで、建築家でしかできないことは何かについての本質的な追求がないかぎり、このコトづくりや改修という要素は、設計を華やかにするトレンドイな装飾でしかなかったなんてことになりかねない。

これらの言葉はいずれも痛烈である。

建築家の本分は設計にこそあると考える乾にとって、コトづくりや改修はあくまでオプションなものであり、それらを隠れ蓑として設計の質が落ちてはならないという危惧が示されている。

ここに現われている両者の態度の違いは、乾が「メンテナンスと設計」という言葉を使っているところに顕著に表れているように思われる。（口述記録なのでどれほど意図的にこの用語を選んだかは不明だが）乾のこの言い方は、設計という行為が主であり、「メンテナンス」はあくまでそれを維持するための従属的なもの、という感覚を表していると言える。

対して、建築的実践の実践者たちの言葉を見ていくと、むしろ「メンテナンス」と乾がいった「事後的にその場に生じる諸関係の調停」の方に重点があり、設計のほうは必ずしも前面化するものではないという価値観が見出せる。

こうした変容を「建築」という枠組を前提にしたまま、その内側から眺めていたのでは扱いきれない。乾が「それを建築として判定する基準が出来ていません」というのも事実であり、それが5年近くたった2022年現在でもまだこれが何なのか、何を良しとして、何を大事にするのか、そして何を実現しようとしているのか、実践する当事者たちもうまく表現できていない。あるのは、現場での数々の実践とそこからこぼれる素朴な言葉たちである。

0-2本論の目的

本論の目的は、2010年代以降の多様な建築的実践がいったい何を志向しており、何を實現しようとしているのか。また、それは建築家のあり方をどのように変容させようとしているのかを明らかにすることである。

2010年代以降、建築家が設計に留まらない様々な実践的な活動を行うようになっている。それらは多岐にわたり、自ら現場でインパクトを握る者もいれば、店頭で立ってコーヒーを淹れる者、不動産物件を複数経営する者、デジタルファブリケーションのサービスを始める者等もいる。彼等の実践は、一見とりとめがなく、四方八方へと散り散りになっているようにも見える。

しかし、本論ではこうした種々の実践がある共通の志向性をもっていると見る。彼らは、生活の現場における視点やニーズを重視し、よりラフに日常的に建物に手を加え、育むように場所を作っていくとする態度を持っている点において共通している。本論ではこうした志向性を「形成」という概念によって説明し、実際の彼らの実践がある一つの方向をむいた建築デザイン＝関係構築の技術を同時多発的に生み出しつつあることを示す。

0-3 本論の枠組み

本論は四章構成になっている。

第1章では、日本における建築家が多様な建築的実践へと向かっていくプロセスを概観する。明治期に近代的な職能として西洋から日本に移植された「建築家」がその後150年の歴史の中で様々な自己規定の軌跡を辿りながら現在の発散的な状況に至る、その経緯を簡単に整理する。

第2章では、多様な建築的実践をリストアップし、類似の物事にクラスターに分類し、またそれらをマトリクスへ配置することによって、建築的実践の整理を試みる。その中では、自らが現場に立って手足を動かしその場の社会関係にコミットしながら参与的に状況に介入する「プレイヤー」と、一つ一つの建築やプロダクトを設計するのではなく、汎用性の高い枠組みをつくることによって、プレイヤーに対して様々な道具や手段を提供する「メタアーキテクト」という二つの概念が重要になる。そして、整理を通して「関係づくり」「仕組みづくり」「ものづくり」という三つの建築的実践の類型を導出する。

第3章では、第2章の整理の中で導かれた三つの建築的実践の類型に対して、理論的な検討を行うための概念を導入する。「関係づくり」については「コレスポンドダンス」、「仕組みづくり」については「オブジェクトィル」、「ものづくり」については「アレンジメント」という概念を用いて説明する。これらはそれぞれの類型を説明するに留まらず、2010年代以降の建築の状況を記述するためのキーワードとなる。また、これら三つの概念を横断的に含みもつ事例として「ハウスモンクビート」という住宅の事例を取り上げる。

第4章では、2010年代の建築の状況を表すキーワードとして「形成」という概念を導入する。「形成」とは、メタな仕組みに支えられながらも、現場でのコレスポンドダンス的な実践を通して、時間をかけて人やモノの関係性の束を編み上げ、人が生きるための社会・文化・環境の複合体を形づくるプロセスのことである。2010年代の多様な建築的実践は「形成」を志向するものであり、新たな世代の建築家はこれまでの設計・監理の職能に縛られない多様な実践を通して、人が生きるための総合的な環境を「形成」することで、人と建築の新しい関係のあり方を築こうとしている。

第1章 建築的実践へと向かう建築家たち

1-1 建築家の定義しがたさ

建築家という言葉は一つの職業として世間に広く認知され、また一定数の建築関係者が建築家と自称しているにも関わらず、日本において「建築家とは何か」を厳密に定義するのは極めて難しい。

例えば、広辞苑で「建築家」と調べてみると「建築物の設計・監理を職業とする人」と記されているが、この定義で建築家という語の実態としての輪郭を十分に言い表したことはない。建築家は「ただ普通の建物をつくるのではない」からである。建築家を自称するものたちに言わせれば、これはいわば建築家を定義するうえでの必要条件にすぎない。多くの建築家は何かもっと意匠的に際立っていて、批評性があり、豊かな暮らしをつくり、公共の福祉に資するような建築をつくるのが建築家の要件であると考えている。

しかし、建築家と名乗るための十分条件について共通の見解は存在しない。「独創性」、「批評性」、「公共性」、「顕名性」、「独立性」といった言葉が建築家の要件としてしばしば言及されるが、布野修司が「『建築家』とは何かについて、明確な意見などないのである。建築に関わる全員が、『建築家』を自称しうるし、ま

た、定義によってはひとりも『建築家』などいないともいえる」¹⁰と述べているように、共通理解には至っていない。

こうした混乱が生じているのは、「建築士が建築士法にもとづく国家資格と定義できるのに対して、建築家は説明根拠となる最終審級が不在」¹¹と指摘されるように、日本の建築家には明確で実効的な定義や規定が存在しないためである。

建築家に関する定義が全くないわけではない。最もオーソリティのあるものとしては、日本における最大の建築家団体であるJIA（日本建築学会）が掲げている「建築家憲章」があるだろう。

建築家は、自らの業務を通じて先人が築いてきた社会的・文化的な資産を継承発展させ、地球環境をまもり安全で安心できる快適な生活と文化の形成に貢献します。

（創造行為）

建築家は、高度の専門技術と芸術的感性に基づく創造行為として業務を行います。

（公正中立）

建築家は、自由と独立の精神を堅持し、公正中立な立場で依頼者と社会に責任を持って業務に当たります。

（たゆみない研鑽）

建築家は、たゆみない研鑽によって自らの能力を高め役割を全うします。

（倫理の堅持）

建築家は、常に品性をもって行動し倫理を堅持します。

しかし、この抽象度の高い文言をもとに誰が建築家であり誰が建築家でないかをいうことは困難である。また、そもそもJIAに所属する建築家は2018年度の報告書¹²では1790人であり、一級建築士373,490人¹³の中でもたった0.5%程度¹⁴に過ぎない。このステートメント自体がどの程度の実効性をもったものかも不明である。

このように建築家は「ただ普通の建築を作るのではない」という否定神学的な共通理解があるのみで、建築家の定義はなかなか定めがたい実情がある。

¹⁰ 布野修司『裸の建築家—タウンアーキテクト論序説—』（2000）建築思潮研究所

¹¹ 南後由和「丹下健三の建築と有名性—1950-60年代の専門誌・一般紙誌の分析を通して—」（2007）

¹² 2021年12月時点で公開されている最新の事業報告書が2018年度のものである。

¹³ 2019年時点。公益財団法人建築技術教育普及センターによる発表。

¹⁴ JIAの登録建築家数と一級建築士登録者数の年度が異なるので、あくまで目安である。

1-2建築家の自己規定の軌跡

こうした混乱が起こっているのは、日本において建築家という職能が、特殊な歴史と文脈の中で微妙な位置取りを迫られてきたからに他ならない。本項では、明治以降の建築家がどのように位置取りを変容させながら現在に至ったかを概観する。

1-2-1 江戸期までの建設業の在り方

「建築」という建物の在り方、あるいはその為の「建築家」という職能は日本に昔からあったものではなく明治期に西洋に範をとって「移植」されたものである。江戸期においては大工棟梁の組織による設計施工の請負が主流であった。¹⁵江戸幕府直属の作事方、小普請方といった組織もあったが、それだけでなく民間にも大工組織があった。大工は必ずしも専業ではなく、半農のものも多くいた。大工組織は棟梁たちを束ねる大棟梁をトップとしてヒエラルキー的な構造となっている。

当時の建物は基本的に木造軸組みの伝統的な工法であり、また構成やディテールについての木割書と呼ばれる雛形本も広く出回っていたので、ある程度建物の規模や平面が決まれば半自動的に建築の上物の構成も決まるという性格を持っていた。木割書（きわりしょ）として有名なものとしては、平内家に秘伝書として伝わった「匠明」があるが、それ以外にもいくつもの木割書があり木版印刷を通して全国的に広がっている。大工は「板図一枚あれば建てられる」と言われるように、現場に立てかけられた板に平面図や矩計図などのいくつかのざっくりした図があれば、詳細についてはある程度共通了解と現場判断で建てることができたという。

図 1-2-1-a Yahooオークションに出品されていた木割書¹⁶

¹⁵ 本項の内容は基本的に、東京大学工学部建築学科工学系研究科建築学専攻にて日本建築史（主に明治初期における建築の導入と教育について）を専門とする角田真弓技術専門職員への聞き取りに基づいている。なお、聞き取りは2021年9月22日に行った。

¹⁶ <https://page.auctions.yahoo.co.jp/jp/auction/o455632264>

しかし、当時の建築がある程度定型的な型に基づいたものであったからといって、設計という行為が存在しなかったわけではない。例えば、臺股（かえるまた）などの細かな部材の取り合いや彫刻などの装飾部分については入念に図が作成されることがあった。また、建地割図（たてじわりず）に紙を重ね張りして検討を行った痕跡が見られるものもあるという。ただし、それらは事前にすべて決定されていたのではなく、建設の各段階で必要に応じて作図されたものであると考えられている。また、棟梁は意匠的な監修も行ってたとされるが、実際の作図を行ったのは棟梁ではなくその部下たちである。

また、当時より図面も存在している。代表的なものとしては指図（さしず）と建地割図がある。指図とは平面構成を表した図であり、様々なスケールのものである。部屋割を示すような現在の平面図に近いものもあれば、敷地全体における配置図を兼ねたようなものもある。（図 1-2-1-b）建地割図は建築の立面と断面を同時に表す図であり、日本建築は基本的に左右対称であることから、半分を立面図、もう半分を断面図とするようなものである。また、それ以外にもアイソメ的な軸測図も描かれており、それも建地割図と呼ばれることがある。¹⁷

図 1-2-1-b 中井家による「二条御城中絵図」（京都大学附属図書館所蔵）¹⁸

さらに興味深いものとして、起絵図（おこしえず）の存在があげられる。これは展開図を書いた紙を組み立てて模型のように立体化しているものである。これらは検討や施主へのプレゼンに使われたとされている。

¹⁷ <https://repo.lib.okayama-u.ac.jp/zoomify/T5-77.html>

¹⁸ <https://rmda.kulib.kyoto-u.ac.jp/item/rb00021809>

図 1-2-1-c 慈照寺東求堂内部の茶室の起絵図（東京国立博物館アーカイブより）¹⁹

ただしこうした図面や起絵図はアーカイブが徹底されていた中井家などの一部を除いてそれほど残っておらず、これらが必ずしも作成されていたかは不明である。角田によれば、民家などそれほど大きな規模のプロジェクトでない場合は、板図程度のもので建てられた可能性が高いという。

また、当然のことながら建築に伴う資材や人工（にんく）の計画も立てられていたし、建築規制も行われており、例えば江戸においては中井家が確認申請のような取り締まりを行っていたという。

このように、江戸期における建設業は設計施工を一貫で担う大工組織によるものであり、設計を専業とする職能はなかったとされている。そして、図面は確かに事前の計画や、施主へのプレゼンなどにも用いられていたが、必ずしも建築の全体像を予め決めるものではなく、施工における必要に応じて建設の途上にも書かれた。またそれが可能であった背景として、木割書と呼ばれる雛形本の普及があり、標準的な納まりがある程度決まっていたことがあげられる。こうした中で意匠的な表現や創造性は、建築全体の構成というよりも、細部の取り合いや彫刻的な装飾といった部分に発揮されることが多かったという。

なお、こうした大工組織は明治以降の近代においても消滅したわけではなく、現在の工務店などにつながっている。また竹中工務店や清水建設、鹿島建設、戸田建設といったゼネコンもこうした大工の系譜から発展したものである。

¹⁹ <https://webarchives.tnm.jp/imgsearch/show/C0070365>

1-2-2 明治における「建築」と「建築家」の導入（1868-）

1868年に明治政府が発足し、西洋に範をとった「建築」および「建築家」が導入されることとなる。前項でみたようにそれまで日本においては、設計だけを担当する「建築家」という職能は存在しなかったし、西洋式の「建築」は在来の日本建築と建築の素材や構成においても大きく異なる。日本の建築家と建築士についての研究を行った速水は、これを「移植」と表現している。²⁰

わざわざ明治政府が発足後すぐに「建築」の導入に着手したのは、明治政府の喫緊の課題の一つとしてあった不平等条約の改正に向けたものである。

しかし少なくとも西洋式建築導入の初期に、不平等条約改正の文脈上で、日本が欧米と同等の文明国であることを示し、対等な外交関係を結ぶべき国であると認識させる手段として西洋式建築の導入が進められたのはまぎれもない事実だ。日本が文明国であることを示し、対等な外交関係を結ぶべき国であることをしょうめいするために西洋式建築を実現する、とはいかにも奇妙に振じれた動機だが、しかし額面通り受け止める必要がある。伝統的な日本建築が西洋に対して日本が文明国であることを証明する手段になり得なかったのは、それを低くみる欧米の文明の基準に照らしてのことだった。²¹

日本への建築の導入はまず教育機関の設置から始められた。工学寮工学校（のちの工部大学校、東京大学工学部）は1873年に開講され、造家学科（のちに建築学科に改称）はその一部として位置づけられた。1909年に私学第一号の早稲田大学建築学科が、そして1920年に公立第二号の京都大学建築学科が出来るまで、建築教育は殆ど独占状態にあり、しかもそこでは一学年に数人の学生しかいなかったため、「明治期に帝国大学で建築家の教育を受けた人数はわずか一七五人」²²である。すなわち、明治期に導入された建築家とはごく一部のエリート的な存在であり、彼らが国家の重要な建築を担っていた。

しかし、ここには大きく三つの奇妙な振じれが存在していた。

まず一つ目に、日本での建築家が芸術としての意匠と工学的な技術を共に担っていたことである。西洋における「建築家」が技師とは区別され、工学というよりは芸術に近い性質をもつ職能として位置づけられているのに対して、「日本では分業するほどの人員の余裕はなく、デザインと技術の両面を建築家は習得しなければならなかった」²³のだという。これは現在においても日本の建築教育に特徴的なものであり、その後の様々な展開において影響を及ぼしてくる。

²⁰ 速水清孝『建築家と建築士——法と住宅をめぐる百年』（2011）東京大学出版会

²¹ 日埜直彦『日本近現代建築の歴史』（2021）講談社

²² 同上

²³ 同上

そして二つ目に、建築家が設計を専業とする独立した個人であるのに対して、既存の建設体制は設計施工を一貫で担う組織であったことである。明治期の日本においては、既存の建築生産体制を撤廃することなく、むしろそれに依存しながら、施工だけは彼らが担うような形で共存した。

このころ建築の施工は従来の大工棟梁的な施工組織の職人たちが元々持っていた技術に近い作業を習得しながら（たとえば瓦職人がレンガを焼き、左官職人がタイルを張るといのように）進められたものである。角田によれば、当時は図面によるコミュニケーションだけで完結できたとは考えづらく、現場判断的な要素も多々あったのではないかと指摘している。

そして三つ目に、西洋において（特に明治政府が範をとったイギリス）は「建築家」は設計を主務とする独立した個人を指すのに対して、日本における建築は国家によって教育され国家に奉仕するというテクノクラートの傾向の強いものであったことである。明治期においては、殆どの建築家が政府の官僚組織に所属するか、政府に近い民間企業に就職しており、現在のように事務所を構え、自営業する者はほとんどいなかった。（そもそも設計だけを請け負う個人の建築設計事務所という存在自体がそれほど一般化されていなかった。）

そして、この時期に形づくられた国家の建築家というアイデンティティはその後も（日埜によれば1970年代になるまでずっと）日本の建築家に残り続ける。

国家的段階の建築家のアイデンティティの特殊性は西洋式建築が一般化していくにつれて解消してもいいはずだったが、実際にはその特殊性を脱ぎ捨てるにはほぼ一世紀を要した。国家が建築家を育て、国家が建築家に仕事を与え、国家が建築家に建築の領域におけるイニシアティブを委任する、そういう現実が維持されたからだ。

このように「建築家」は西洋から「移植」された職能ながら、その初期設定においてすでに日本特有の性質を持ち合わせていた。それは一つには日本の建築家がデザインと工学の両方を担う職能として教育が行われたことであり、一つには日本の建築産業が建築家という制度に即したものでなかったことであり、もう一つには、建築家が国家に深く結びついた職能として始まったことである。この三つの捩じれはその後の建築家のアイデンティティを大きく影響を及ぼし続けることになる。

また、当時日本の建築家が作る建築とは西洋式の様式建築のことであったが、そうした様式を生み出すような思想的な背景のない日本では「ただ模範をなぞるように西洋式建築が実現されていた」²⁴ことも注目すべきである。建築史家の藤森輝信も「悪くいえば、“ただ作っていた”と非難されてもしかたがない」と評している。²⁵

²⁴ 日埜直彦『日本近現代建築の歴史』（2021）講談社

²⁵ 河上眞理、清水重敦『辰野金吾—美術は建築に応用されるべからず』（2015）ミネルヴァ書房

図 1-2-2-a 赤坂離宮（片山東熊）²⁶

図 1-2-2-b 日本銀行（辰野金吾）²⁷

レンガや鉄やガラス素材の生産といった近代的な素材の生産・流通から、それらを施工する職人の技術の習得・普及、そして、設計・監理する建築家の育成などを踏まえて考えれば、西洋から「建築」を導入してからたった30年ほどの間で多くの質の高い西洋式建築を実現したことは驚異的な達成ではあるが、それはまだいわば西洋の真似事であり、日本から生まれ日本に根付いたものではなかったのである。

1-2-3 「芸術」としての建築／「工学」としての建築(1910頃-)

明治の終わりごろから、建築は大きく二つの方向に分岐していくことになる。

²⁶ 毎日新聞「日本初ドローンで『国宝』撮影」（<https://mainichi.jp/graphs/20170818/hpj/00m/040/003000g/1>）

²⁷ 松田平田設計HPより（<https://www.mhs.co.jp/work/bank-of-japan/>）

一つは「芸術」としての建築である。1910年には国会議事堂の様式を巡り日本にふさわしい様式とは何かを争われた様式論争があり、1920年には表現主義に影響を受けた分離派建築会が組織される。こうした動きの中でただ西洋式建築をつくるのではなく、日本らしい建築、あるいはもっと自由な建築の表現が追及された。

そして、建築論というものの自体がこの時期に生まれたと日笠は指摘する。

そしてもうひとつ、同じくらい重要なことがある。建築論という領域がここで生まれたことだ。それはまだまだ素朴なものだった。しかしともかく建築を方向付ける思想、美学が問われ、それらを巡る議論の場が生まれた。直訳的に西洋式建築を実現すればよかった段階を越えて、建築家それぞれが主体的に建築のありかたを問い、意見を述べるようになった。²⁸

さらに注目すべきは、建築家が日本における建築とは何かを語りえたということだろう。建築家はまだまだごく少数で在り、したがって手掛けられる建築の数も日本全体の建物の数からすればごくごく一部に過ぎない。しかしそれでも彼らが日本の建築とは、ということ語りえたのは、彼らが国家の重要な建築を担う存在であるという自負を持っていたからこそである。

そして、もう一つは「工学」としての建築である。この動きを主導したのは東京帝国大学で構造を専門としていた佐野利器や内田祥三であり、1891年の濃尾地震での大きな被害を一つの背景として、地震国である日本における建築の構造の問題に取り組むべきだという主張を展開した。佐野は1911年に「建築家の覚悟」という論文を提出しており、そこでは「西洋のアーキテクトは如何なる事に力を注がふとも日本の建築家は其訳語であるが故から直に歩調を合わせねばならぬ理由はない」と述べ、日本における建築家の在り方を問い直そうとしている。

その後佐野は1915年に「家屋耐震構造論」を発表し、始めて定量的に耐震性能を設計することを可能にした。またこの時期には鉄筋コンクリート造と鉄骨造による建築の高層化が始まりかけていた。日本で最初の純鉄骨造は1909年の日本橋丸善であり、本格的な建築として最初の鉄筋コンクリート造²⁹は1911年の三井物産横浜支店であるが、このどちらも佐野利器が構造設計を担当している。佐野の主眼は一部の象徴的な建築というよりも、都市全体の防災化や高層化にあり、実際1919年に施行された市街地建築法や（旧）都市計画法の制定に佐野は関わっている。

そして、これらのことが示しているのは、日本の建築家が工学と芸術の二つの側面をもっていたことの再確認だけではなく、このころの建築家は象徴的な面でも制度的な面でも、日本において建築とはどうあるべきか、あるいは都市とはどうあるべきかという問題を語り得る存在であったということである。そして、こうしたスタ

²⁸ 日笠直彦『日本近現代建築の歴史』（2021）講談社

²⁹ 1904年に佐世保港にボイラー機関室と倉庫として鉄筋コンクリート造が作られている。

ンスの背景には国家の存在があった。彼らは名実ともに日本を担っていたのである。建築家がこのように都市のことまで含めて、人間の生活のための物的環境全般を語り得る時代は戦争を挟んで1960年代ごろまで続く。

1-2-4 戦後の建設需要と建築士法の制定（1945-）

戦争が終わると被災からの復興と急速な都市化によって、住宅を中心として建設需要が爆発的に増加した。住宅については230万戸が罹災し、中長期的に420万戸の住宅供給が必要とされた。

そうした大量の建築需要の中で建築士法と建築基準法が1950年に制定された。

それまで建築や都市環境に対する法規制としては、1919年の（旧）都市計画法（1968年に新法制定）に加えて、市街地建築法があったが、建築士法と建築基準法の制定にあたり撤廃された。市街地建築法は都市環境の保全を目的としており、指定された都市区域内の建築のみに適用されていたのに対して、建築基準法は基本的に全ての建築に適用されるものである。また、それまでは警察が規制を行っていたところを、建築士が予め基準に従った設計をすることによって質を担保するという仕組みに置き換えられた。

建築基準法は第一章総則の第一条にその目的として以下のことを掲げている。

この法律は、建築物の敷地、構造、設備及び用途に関する最低の基準を定めて、国民の生命、健康及び財産の保護を図り、もつて公共の福祉の増進に資することを目的とする。

すなわち、この法律は建築物の「最低の基準」を定めるものであり、建築士はそれを担保するための資格として位置づけられた。つまり、敢えていえばこれらの法律はごく一部の建築家を意識して作られたのではなく、戦後および経済成長下での大量の建築需要に対して、その底上げを図ってつくられたものである。

量的な建築の生産に応えるために作られた建築士の資格であるので、当然建築家の数よりもずっと多くの建築関係者が建築士となった。そしてこれは、現在に至るまで建築家のアイデンティティを大きく揺るがす悩みの種となる。

かりそめにも建築家は建築のプロフェッショナルとして自らを規定しているのにも関わらずそれは公的にはオーサライズされておらず（JIAの登録建築家制度はあるが社会的な認知度はほとんどなく）、他方で建築の最低限の条件を満たすための技術的な資格ながらも、法律によってオーサライズされた建築士がいる。建築家は自らのプロフェッショナリズムを何らかの形で体現しなければ、ただの建築士と差異化することができない。この定常的なプレッシャーは一面では日本の建築家の豊かな表現を後押しするものになったかもしれないが、また一面では建築家をアイデンティティクライシスに追いやり苦しめ続けるものとなった。

ちなみに、イギリスやフランスなどの欧米諸国では、建築家制度が建築技術者の制度とは別で存在している。そのため、日本の建築士のように有資格者は多くはなく、（イギリス・フランス共に日本の一級建築士保有者数の10分の1以下）建築家は特別な建物を担う職能として位置づけられている。

フランスに限らず、欧米のほとんどの国においてはアーキテクト（以下、建築家と訳す）とビルディングエンジニア（いわゆる建築技術者）とは、教育の体系、資格制度、職能団体構成等、すべての点で明確に区別され、わが国のような、広範囲な分野の人を含む建築士とは単純に比較できないことを先ず承知しておく必要があります。建築家は決して技術者とはいわないのです。³⁰

そのため、日本でも建築家を一つの職能として法制上位置づけるような運動が実は戦前から行われていた。しかし、それは建築家側がこだわった專業規定（施工との兼業の禁止）によって反発を買い頓挫しており、その後も何度か働きかけはあったものの今日まで建築家を規定するような法制度は日本には存在しない。

さらにいえば、建築士制度の登場までは、「建築家」という言葉と同様の指示内容を示す言葉として「建築士」が使われていた。そのため、建築家たちが建築家の制度として要求していた法案の名称も「建築士法」とつけられていた。³¹結局建築家たちは、言葉の上でも「建築士」にその位置を譲ることになったのである。

また、本論におけるこの先の展開を見越して言えば、こうした建築士と建築家の曖昧な境界は、むしろ建築家の付近にいた者たちが多様な建築的实践に踏み出すにあたっては功を奏したといえる。なぜなら、もし仮に西欧諸国のように厳密な建築家の登録制度があった場合、多様な建築的实践に踏み出した者たちは登録解除となる可能性が少なからずあるからだ。例えば建築家の規定として兼業の禁止が定められていたとしたら、建築家が施工をおこなうことは許されない。また逆に、建築士の資格をもっているあらゆる人が建築家を名乗り得ることは、誰もが創造的な建築や空間をつくるチャンスに開かれていることであり、それもまた2010年代の状況に寄与していると考えられる。

1-2-5 戦後モダニズムと未来都市構想(1955-70)

戦災復興からの飛躍的な経済成長は、建築家にとっても追い風であった。特に1955-1973年の高度経済成長においては、日本独自の戦後モダニズムと呼ばれるような豊かな建築文化が育まれた。

高度経済成長期に年間の新築着工建築床面積は八倍強、名目工事費ベースでは実に五〇倍弱になった。建設業界は好景気に沸いた。この前のめり気味の状況のな

³⁰ 建築技術教育普及センター「フランスのアーキテクト制度」 (https://www.jaeic.or.jp/smph/other_info/zaidan_information/center-index/qua_bknum/kaigai/kikansi6.html)

³¹ 速水清孝『建築家と建築士——法と住宅をめぐる百年』（2011）東京大学出版会

かで、日本の近代建築はアグレッシブな挑戦に向かい、戦後モダニズムはピークを迎えた。傑作が数多く生まれたというだけでなく、表現の幅が広がった。全般的に見れば、建築家はそのプロジェクトの固有の条件と性格を建築のデザインに強く反映することで、特殊界のような建築を実現することに向かった。³²

この期間には、丹下健三の国立代々木競技場（1964）、東京カテドラル（1964）をはじめとして、菊竹清訓の東光園（1964）、篠原一男の白の家（1966）、前川國男の東京文化会館（1961）、村野藤吾の日本生命日比谷ビル（1963）、日建設計の林昌二のパレスサイドビル（1966）、吉阪隆正の大学セミナーハウス（1965）など数多くの名作といわれる建築が生まれた。

このころの建築家は公共においても民間においてもランドマークとなるような重要な建築において、象徴的な意匠を設計することを託されていた。

また、このころの建築家に特徴的な一つのムーブメントとして未来都市構想がある。

この当時は自動車交通の急速な広がり、都市の人口増加、そして1964年の東京オリンピックに向けた都市開発と、都市がダイナミックに変容するのを目の当たりにしており、その中で未来都市を提案することには一定のリアリティがあったのだろう。

丹下研究室が1961年の元旦のテレビ番組で発表したという「東京計画1960」は、丹下研究室における都市の研究に基礎づけられた東京の未来構想が描かれていた。そこでは東京湾を横断するように新たな都市軸が引かれ、都市の限られた土地の制約に縛られることなく、海面を埋め立てることで都市を開発していくビジョンが描かれていた。

図 1-2-5-a 東京計画1960（丹下都市建築設計HPより³³）

³² 日埜直彦『日本近現代建築の歴史』（2021）講談社

³³ https://www.tangeweb.com/works/works_no-22/

また、それより先の1958年には菊竹清訓の「搭状都市」、1960年には川添登、菊竹清訓、大高正人、槇文彦、黒川紀章らによる『METABOLISM 1960』、磯崎新による空中都市というシリーズの新宿計画が発表されている。それらはいずれも半ばSF的な未来像であったが、そういった未来を提案してよいと思えるだけの急進的な加速度で変化していく都市が彼らの目前にあったのだろう。

ここで改めて指摘しておきたいこととして、この時の建築家には「丹下やメタボリズムの建築家にとって、未来都市を提案することは建築家が果たすべき責任と感じられていた」と日埜が言うように、都市に対して何かを提案しうる／すべき存在であるという自負があった。そこでは「建築物の設計と監理」といったものよりも、もっと大きな人間の生活する物的環境の構築が建築家の職能には含まれている、という意識があったといえる。この後丹下健三も関わって1962年に東京大学に都市工学科が設立されたことを一つの契機として都市の問題は建築から切り離されていくが、少なくとも60年代においては建築家は建築に留まらず都市や国家といった視座をもって人の生きる環境を考え得る／考えるべき存在であったとえる。

こうした文化的土壌を持っていたこともまた、2010年代の建築的実践が建築物の設計と監理に留まらない多様な活動を行うにあたっての後ろ盾になったのではないだろうか。むしろ、2010年代においては未来都市構想ではなく、もっと泥臭いものではあるが。建築家が建築の設計だけに集中していくのはこの後である。

1-2-6 1970年代という転機（1970年代）

多くの論者が日本の建築家にとっての（悪い方への）転機を1970年代にみている。

伊藤豊雄は「七〇年代以降、建築家は社会から期待されない存在になってしまいました」³⁴というし、隈研吾も「建築家、あるいは建築というものが自信を喪失しはじめたのは、一九七〇年代ぐらいまでさかのぼれる」と述べている。日埜もその一人であり、建築家は1970年代を機に建築業界において決定的にマイノリティ化したという。³⁵

高度経済成長期（1955-1973）の間に名目GDPは13倍になり、日本は復興を超えて経済的にはかなり豊かな国になりつつあった。国家が主導した工業的な生産によって生活を底上げする段階が終わりを迎えつつあり、個々の生活者が自らの選好によって消費的な豊かさを追求する時代へのシフトがこの頃から起こっていく。それは建築家を後ろ支えしてきた国家が求心力を失うことであり、資本の論理に基づいて都市や建築がつくられていくことを意味する。

³⁴ 伊藤豊雄『あの日からの建築』（2012）集英社

³⁵ 日埜直彦『日本近現代建築の歴史』（2021）講談社

このころ建築では産業化（＝規格化・量産化）と商品化が進み、建築の定型化も進展していく。そして、一品生産的な建築設計は当たり前から「わざわざやること」へとシフトしていく。その中で、建築家は各方面からじりじりと活動の幅を削がれていくことになる。

その象徴的な出来事として、「霞が関ビル（1968）」、「大阪万博（1970）」、「セキスイハイムM1（1971）」の三つが挙げられるだろう。ざっくりといえれば70年代を機に建築家は「巨大建物」から撤退し、「都市や国家」から撤退し、「産業的な建築生産」から撤退したと言える。勿論、それぞれの出来事の前でパキッと時代が変わったわけではなく実相の変化はもっと緩やかで複雑だが、この三つの出来事が象徴する事態は現在まで尾を引くものとなっている。

一つ目の霞が関ビルは高層で複雑な巨大建築の象徴であり、それはまたフリーランスの個人建築家では手に負いきれない規模の建築が登場してきたことを意味する。霞が関ビルは、市街地建築法以来の百尺制限（高さ31m）が撤廃されたことで、日本で最初に建てられた高層ビル（地上36階建て、高さ147m）である。

建物が巨大化して複雑化すると様々な専門性が必要になり、個人の建築家ではとても負いきれないような規模となることから、必然的に組織的な設計体制が求められる。また、建築生産が徐々に規格化され量産化・プレハブ化（＝工場での部分的な事前組立）されたことで、建築の定型化を招き、一品生産的な建築設計の状況を根本的に変えた。毎回一から丁寧に考えていなくても、標準的な構成で標準的な部材を使っていけば、十分に機能を満たす建物がつくれるようになってくるのだ。

その中で分業体制を敷き、効率的に一定以上のクオリティを出し続けられる組織設計事務所やゼネコンが力を持ち始める。組織設計はこれ以前にもあったが、建築の大規模化によりその強みが顕在化する。ここから「組織の建築家」と「フリーランスの建築家」の因縁深い関係性は次第に顕在化してくことになる。

二つ目の大阪万博は、建築家らによる60年代の未来都市構想の実験の場であった。メタボリズムの思想を体現したものを始め、各国の前衛的なバビリオンが立ち並び、中心には岡本太郎の太陽の塔と丹下らによるお祭り広場があった。その賛否は当時から現在も様々だが、「楽観的な未来像が空しく響いた」というのが大方の見方と考えてよさそうである。実際に、結果としてその後建築家たちは都市から撤退することになる。それまで都市や国家に対して、建築の延長線上で何かできることがある、発言力を持ち得ると考えていた建築家たちにとって大きな意識の変化だったと言える。その後、建築家は建築の設計を仕事の中心に据えていくことになる。

三つ目、1970年の第一回東京国際グッドリビングショーに出展され、1971年から販売開始された「セキスイハイムM1」は商品化住宅の先駆けである。それまで工業化されたプレハブ住宅はそれ以前からもいくつか発表され建築家も交えて開発がなされていたが（例えば前川國男のプレモス（1946）や、ミゼットハウス（1959）など）、プレハブ感が強くそこまで一般に普及しなかった。しかし、70年代からの

商品化住宅はユニット工法を用いて高いクオリティを安価で提供できるようになり、第一次ベビーブームの子供たちの成人や住宅政策などの時勢もあって、かなり広く普及していくことになる。

とはいえ、すぐに建築家から住宅の仕事が奪われていったかと言えばそうではない。住宅産業のパイはかなり大きかったのも、むしろ70年代以降、若手建築家たちはかつてないほど住宅作品に取り組むことが多くなり、いまや日本では住宅は建築家すぐろくの最初のステップになっている。ここまで建築家が住宅を手掛けるのは世界的にも珍しいそうだが、それは建築家が小規模の仕事に追い込まれていることの証左でもある。

1970年代には住宅産業全体のパイが急増したので建築家への圧迫は目に見えにくいが、品質も価格も納期も優れたハウスメーカーの商品化住宅はその後じりじりと建築家のパイを奪っていることは紛れもない事実であろう。

1970年代ごろを機に建築家はいくつかのものから少しずつジリジリと撤退した、というより追い出された。一つは分業が必要な巨大建築であり、一つは都市や国家の制度作りであり、一つは住宅のシステムの生産である。三つのものから挟み撃ちにされて、建築家は自分の位置取りを常に相対的な価値づけの中で見出し続けなければならないことになった。

そうした建築生産の作業化が進むなかで、フリーランスの建築家は自らを差異化することを迫られた。フリーランスの建築家だからこそ出来ることは何なのかが問われた。活躍の場が狭められていくなかで、手掛けた建築がさすが建築家の仕事だと評価されるようであれば、立つ瀬がなかった。こうした状況において（引用注：高度経済成長の起点としての）一九五五年以降、フリーランスの建築家の作風は多様化し、先鋭化していったのだった。しかし個性を強調する方向は、その反面で彼らをニッチ的な位置へ追い込んでいくことにもなる。こうして建築生産の一般的な状況からフリーランスの建築家は遊離していった。³⁶

1-2-7 「手法」の習熟（1970年代以降）

前項でみたように建築家たちはその熱意の対象を建築の設計に集中させていった。

1970年代は世界的に、近代の教義としてのモダニズムが終わったところでもある。

『ポストモダニズムの建築言語』の著者であるチャールズ・ジェンクスはアメリカの建築家ミノルヤマサキのプルーイトアイゴー団地（1956）の爆破が行われた1972年3月16日午後3時32分をモダニズムの命日であると皮肉を込めていつている。磯崎新はその後の1970年代と80年代を「宙づりの時代」「空白」と呼ぶ。60年代までずっとマニフェストであり続けたモダニズムがなくなった影響は大きかった。

³⁶ 日埜直彦『日本近現代建築の歴史』（2021）講談社

そして、こうした空白の状況に対する磯崎新の対応は面白い。磯崎新の建築はポストモダンとして過ぎた時代の建築とみなされることも多いが、彼がこの大きな歴史の転換点においてとった態度はむしろ今日まで脈々と引き継がれているように思われる。それは一言で言えば、「マニフェストから手法へ」というものである。

磯崎新がやろうとしたのが、ある「手法」的な解決だった。マニフェストがなくとも、方法論それ自体によって建築を成立させようと考えたのである。

磯崎新は純粋な幾何的形態や歴史的モチーフを構成するという方法論によって、歴史的な文脈を脱色しつつ、建築としての強度をつくろうとした。全体性を統御するものがなくなった以上、自律的な強さをもつ部分により構成するしかないと考えた。

磯崎新が実際に使った手法やポストモダンというムーブメント自体が、現在まで引き継がれているわけではないが、建築の問題が「手法」へと移行したというのは事実のように思われる。建築の共通の主題（＝みんなで共有する問いや理念）が失われた70年代以降、建築家は各々が自ら設定した主題＝問いに対して自らの手法で解を与えるという状況へと、次第に移行していく。

そして、90年代になるとレムコールハースが用いたダイアグラムの考え方が妹島和世や青木淳らによって日本に取り入れられ、00年代以降日本中に広まる。建築の空間的な性質を表すものでありながら、同時に説明や思考のための言語でもあるダイアグラム＝図式は「批評としての建築」にとってこの上ない道具である。こういう空間をつくりたい、こういう人の流れを作りたい、こういう社会関係をつくりたいというバーバル（＝言語的）に思考されたコンセプトと建築の形態を結びつける中間項になり、言葉と形態がちゃんと対応していることを証明してくれる。

またダイアグラムは複雑でかつてないようなプログラムの構成を可能にする。図書館なら図書館としての型が存在したが、ダイアグラムがあれば自由にそれを組み直すことができるし、市民センターやギャラリーやその他諸々の機能と複合したプログラムを構想することも容易になる。それは複合的なプログラムの建築が求められた時代的な要求にも叶っていた。

モダニズムを失いマニフェストを失った建築家は、自問自答の中で自らの主題とスタイルをつくっていくことになった。そこに決定的な手法として現れたものがダイアグラムだったのではないか。1970年までは「どんなものをつくるべきか」が共通の主題としてあったなら、1970年以降は主題不在の期間がしばらく続いたあと、「どんなふうにつくるか」という方法論的問題が建築界の共有する議題になった。Q&Aを自分で設定し、その間をつなぐ回路＝解法としてダイアグラムを操作する、そのつなぎかたの巧拙が問われた。そして壮大な自問自答を繰り返しながら建築家は自らのスタイルをつくり、言論と併せて自分の名前をブランド化していくのである。建築生産の主流から追い出されてしまった建築家は、そうした不思議なゲームの中にアイデンティティを求めらるようになっていく。

1-3 卓越化ゲームとしての建築家界と言論

1-3-1 卓越化のゲームとしての建築家界

では、こうした曖昧で発散的な状況の中で、どうして建築家という言葉が一定の信頼をもって使われ続けているのだろうか。あるいは何があるものに建築家だと自認させ、あるものには建築家という言葉を決して使わないようにさせるのだろうか。

社会学者の松村淳は、現代の建築家の職能を説明するにあたって、明文化・規範化された行動基準としての「モーレス」ではなく、自己啓発によって内面化される道徳的気風としての「エートス」に注目している。

建築家たちは何を良い建築であるとし、良い建築家とはどういった存在で、建築を作るためにどんな取り組みの姿勢が必要であるか、ということに関するある程度共通の価値観を持っているということである。それは例えば、「普通の建物をつくっても仕方がない」、「建築には批評性が伴っているべきである」、「良い建築を作るには多くのスタディが必要である（そのためには目の前のウェルネスに拘っている場合ではない）」、「模型や図面、ダイアグラムによって思考する」といった実践的な感覚である。

エートスとは、建築家が具体的な実践の中で振舞や言論を通して、引き継がれ再生産されていくものであり、松村は教育現場としての大学が建築家のエートスを涵養する場になっていると指摘している。

そして、そのエートスの中心には、「卓越化のゲーム」があるとしている。松村はブルデューの「界」「資本」「掛け金」といった概念を援用しながら建築家界を記述しようと試みている。

建築家は前衛的なデザイン、意外な建材などを使って作品をつくり、それを掛け金としてゲームに挑戦する。成功すれば称賛され建築家界内の地位が上がる。しかし、失敗すれば評判を落とし、建築家界内の地位が下がる。³⁷

松村が言うには、「建築家界に参入してくる建築家は、皆、作品としての建築にこそ価値があると固く信じている」のであり、より掛け金としてのレートの高い（新規性や批評性のあるような）作品を発表することによって、建築家界において自らの手腕を示し、よりその地位を高めようとするのである。エートスはそうした「卓越のゲーム」から発生しているといえる。

³⁷ 松村淳『建築家として生きる——職業としての建築家の社会学』（2021）晃洋書房

なお、その発表の主要な媒体となっていたのは建築雑誌と建築賞であり、そこにおいて建築家たちは掛け金としての作品を提示し、互いに参照しあい評価しあう中で建築家内での位置づけが争われている。

松村によるこの分析は、筆者の実感からしてもある程度実態に即したものである。また、この「卓越化のゲーム」に参加するのが建築家、という認識は建築家を自認するものたちに共有されているばかりでなく、建築家を名乗らない建築関係者によっても一定程度認められているといえる。すなわち、建築家を自認するものも、しないものも「建築家とは卓越化のゲームに参加するものを指す」というざっくりとした共通認識のうえで建築家という名前を自身に適応するかを決めているのである。

なお、これは現代日本において特殊な事象であり、海外やあるいは過去の日本において同様に当てはまるものではない。また、建築家を自認するものの中にも、かならずしも「卓越化のゲーム」にとらわれず良い建築を作り続ける者もいる。

1-3-2 掛け金化する言論と窮地に立つ建築家

この建築家界の卓越化のゲームは、基本的には作品としての建築を掛け金とするものだが、近年においては言論もまた重要な意味を持ち始めている。

林憲吾は日笠の『日本近現代建築の歴史：明治維新から現代まで』に対する諸表の中で、70年代を機に「批評としての建築」が成立したことを指摘している。

1970年頃を画期に「批評としての建築」が成立する。評者なりの解釈をあえて加えれば本書の要はそうみえる。（中略）

明治の西洋式建築の移入から1970年の大阪万博まで、多かれ少なかれ建築は国家とともにあった。だが、70年以降は国家が急速に後退し、民間を主体に資本の論理が建築の本流をつくる。大掴みにいえば本書の構図はこうである。だが、筆者の慧眼は、その変化に現在までつながる建築家の分断をみることだ。組織設計事務所や総合建設業の建築家と、アトリエ系といわれるフリーランスの建築家との区分がそれである。乱暴に言えば、前者が実質的には本流を担い、後者がそのアンチテーゼを投げかける。資本投下の大きいプロジェクトの大半は前者に落ちていく一方で、現況への懐疑とその刷新を目論む批評的態度が、後者の建築家のアイデンティティとなる。あるいはそう振る舞うことを期待される。（中略）

1970年代において建築家が急激にマイノリティ化したことはすでにみたとおりで、それ以降建築家は実質的な建築生産の主流の外から、そこに対する批評的なスタンスをとるようになったのだと林は日笠の論をもとにして言う。

そして、この批評としての建築においては言論も一つの掛け金となった。

大袈裟に言えば建築自体がそれほど卓越したものでなくても、それを生み出す背景にある考え方や形態の生成方法などに新規性や批評性が認められればそれだけでも一定程度の評価を得られるようになったのである。

さらに、90年代のダイアグラムの導入はこうした批評としての建築と相性が良かったといえる。どのような手続きを踏んで最終的な建築の構成に至ったのかをシンプルな図式を通して説明することが可能である。しかも、出来上がった建築はプロジェクトごとの具体的な条件の積み重ねでできた固有なものであるが、その形態を生成する「手法」自体は他のプロジェクトにおいて展開可能な一般性をもったものである。手法とはすなわちどのように建築を作るのかという思考のプロセスである。

こうした状況の中で卓越化のゲームが行われる舞台は、建築それ自体から、少しずつ批評性へ、そして、手法=プロセスへと位相をずらし始めていたといえる。つまり、格好の良い建築だけを提示していればよいのではなく、どのような過程でそれを作っていたのか説明性が求められるようになっていた。

そして、もう一つ触れざるを得ないこととして建築家の経済的な困窮があった。

それまで一般に日本の建築家界においては、親族や知人の住宅を最初の掛け金として、そこからいくつか住宅を手掛け、それから小さな公共建築を手がけ、さらに大きな仕事を得ていくという、所謂「建築家すごろく」と言われるキャリアイメージが存在していたが、00年代の若手建築家たちにはそうしたステップアップの道筋は用意されていなかった。

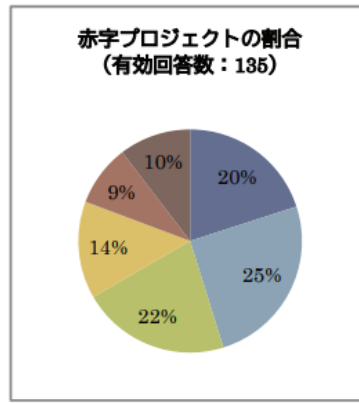
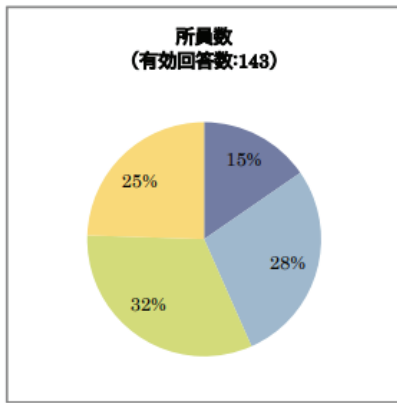
バブル崩壊後の90年代後半から急増する「ハコモノ」への批判もあり、建築物に対する公共投資は1994年をピークに激減している。³⁸そして、残された大きな仕事は一部のスターアーキテクトを除いては、すでに指摘したように組織設計やゼネコンへと流れるようになっていた。

隈研吾が2006年5月号の巻頭論文として掲載した『パドックからカラオケへ』という文章は痛烈である。それは、これまで建築家にとって住宅設計はそこで成果を残せばより大きなレース（公共建築など）に引き上げられるきっかけとなるパドックの役割を果たしていたが、今や公共建築への回路は断たれ、住宅設計は建築家と施主と一緒にカラオケを楽しんでいるようなものに過ぎないという。

2006年に調査が実施され、2007年に公開された日本建築学会による「設計事務所実態調査報告書」³⁹によれば、意匠設計事務所の人員数は32%が「5人以上10人未満」であるにもかかわらず、経常利益をみると68%が0-500万円、そして、5%が0円となっている。当然ここから経費を差し引いて人件費に回すことになるので、当時の意匠設計事務所がどれほど困窮していたかが見て取れる。（現在もそれほど劇的に改善されたわけではない。）赤字プロジェクトも多くある。

³⁸ 松村淳『建築家として生きる——職業としての建築家の社会学』（2021）晃洋書房

³⁹ 「設計事務所実態調査報告書」 (<http://news-sv.ajj.or.jp/shien/s2/chousabukai/sekkeichousa0710.pdf>) 図1-3-2-a~図1-3-2-cの各図もここから引用



■ 1人 ■ 2人以上5人未満
■ 5人以上10人未満 ■ 10人以上

■ 0% ■ 0%超10%以下 ■ 10%超20%以下
■ 20%超30%以下 ■ 30%超40%以下 ■ 40%超

図 1-3-2-a 意匠設計事務所の所員数 図 1-3-2-b 意匠設計事務所の赤字プロジェクトの割合

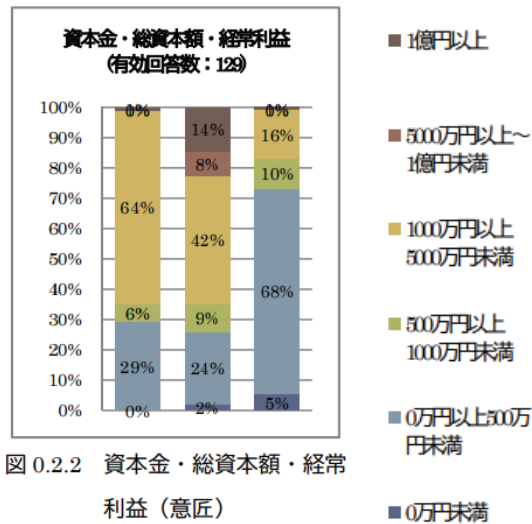


図 0.2.2 資本金・総資本額・経常利益 (意匠)

図 1-3-2-c 左から順に、意匠設計事務所の資本金・直前の営業年度における総資本額・直前の営業年度における経常利益

このように若手の建築家たちはなかなか仕事にありつけないばかりでなく、その先のキャリアアップのイメージも持てずにいた。日本の建築家界はこうした初期設定をもって2010年代へと突入していくのである。

1-4 2010年代という転機

2010年代には建築的実践が急増していくことになるが、そこにはいくつかの重要な契機があった。本節は建築的実践を生んだ2010年代の時代背景を概観する。

1-4-1 人口減少時代への突入

2008年、日本の人口はピークを迎え、明治維新以降急激に増加していた人口は減少に転じた。その後は、ちょうどこれまでの150年を折り返したような急激な減少が予想されており、2100年には多くとも現在の人口の半分程度になると考えられている。

こうした構造的な転換は多くの点で建築や建築家に変化をもたらすであろうと考えられる。まず第一に、日本が「建築」および「建築家」の概念を導入した明治期以降ずっと続いていた驚異的な人口増加とそれに伴う建築の需要がなくなるということがある。これは単純に建築家の仕事のパイが縮小するということであり、すでに窮地に立たされている建築家たちにとって、別の稼ぎ口を求める流れへと促した。

次に、大量の既存建築が余るということである。人口がまだ減少していない2008年の段階で空き家率は13.1%である。これはまず建築家にリノベーションの仕事が増えることを意味する。建築家は一から新たに環境を作り上げるというよりも、既にある環境のなかで何とかやっていくような在り方への転換が迫られることになる。そして、より長期的にみると不動産の価値が大きく変化する可能性がある。近代において不動産を所有することは資産を所有することであったが、ただ土地や建物を持っていても維持管理のコストの方がかかってしまうという状況になり得る。

最後に人口減少は経済成長を押し下げると考えられ、それもまたさまざまな形で建築に影響を及ぼすだろう。現在のような大規模な都市開発が行われなくなるばかりか、既存のインフラが現在のように維持されるかもわからず、都市構造自体が大きく変化する可能性もある。

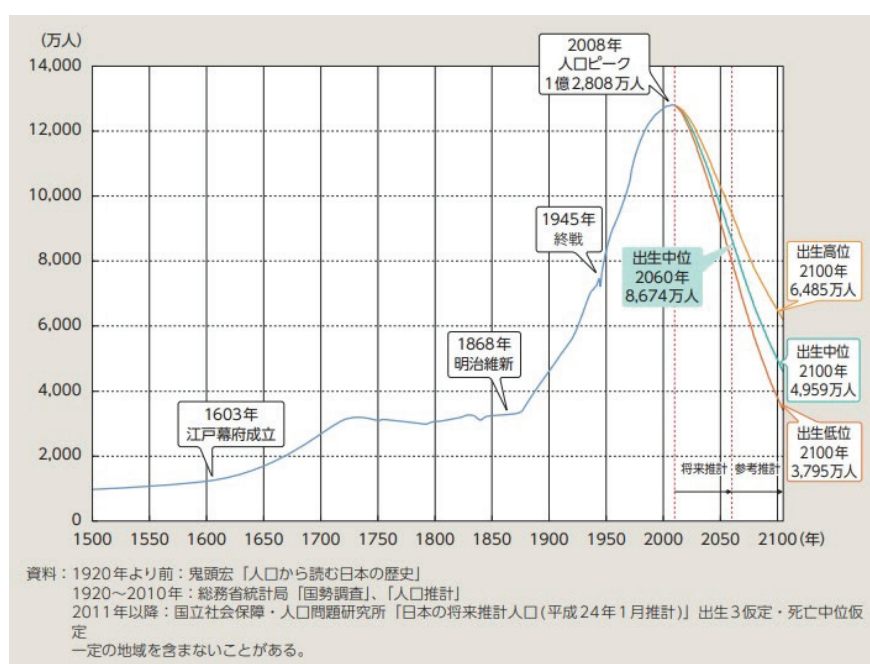


図 1-4-1-a 厚生労働白書（平成27年度）より

こうした様々な予言が囁かれる中で、またその実際的な影響を受けながら、建築家たちは何か違うかたちがあるのではないかと模索し始める。この人工構造の変化は建築のありかたを直接的に目に見えて変えたわけではないかもしれないが、時代の大きな加速度として様々な間接的な経路を通じて影響を及ぼしていくことになる。

1-4-2 既存ストックの増加とリノベーションの台頭

その中でやはり決定的な影響を持ったのは既存ストックの増加によるリノベーションの台頭であろう。

建築史家の加藤によれば「日本のリノベーションは、一九九〇年代後半にその萌芽があらわれ、二一世紀のゼロ年代中盤に爆発的な広がりを見せるようになった」ものであるといい、厳密には2010年代よりも少し先行したムーブメントである。しかしこの流れは、2022年現在も衰えることなくむしろ勢いを増しているといえる。

建築生産の専門家である松村秀一は、リノベーションは建築家はその活動を不動産や施工に間口を広げ、また建築家でない一般の人が建築に参加する敷居を下げたという。

——新築ではなくリノベーションということが、建築家の仕事の内容を変えたのでしょうか？

（松村）「そうですね。仕事の内容を大きく変えたのは、必然的に不動産を扱うことになったからと言えます。新築の場合には、建築家や工務店は不動産自体を扱うわけではなく、建物を作るという部分を抜き出して依頼されるわけです。土地を取得するところには、通常かかわりません。

リノベーションの場合だと、イメージに近い建物をみつけたり、あるいはクライアントがすでにもっている建物の有効活用の方法など、不動産的価値を鑑みながらリノベーション後のイメージを考えることになる。すると当然、家賃や、利回り、改修に必要な年数や収益性など、お金の話がフィーチャーされることになる。工事についても同じ流れで、安く楽しみながらつくる方法としてのDIYも視野に入りやすい。ですから、リノベーションの場合には、お金の話があまりいやらしく映らないんです。」⁴⁰

これにより、建築家は他領域とされていた不動産や施工を担うようになり、また逆に他分野や一般の人からもリノベーションに参入するものが現れ始めた。この中で専門性は弱まり、関係するいろんなアクターで共同しながら皆で作っていくというような文化的な土壌が育まれるようになった。

また、リノベーションは「現場」を前景化することになった。近代において（特に新築の場合）建築は白紙（タブラ・ラサ）のうえに構想されるものであり、現場か

⁴⁰ 松村秀一 ほか『リノベーションプラス——拡張する建築家の職能』（2016）ユウブックス

ら引き出されるものはそれほど多くはなかった。しかし、2010年代のリノベーションにおいては、既存の建築があり、複雑な現場との調整や現場における判断が必要になったため、より現場という場所が重要になっていった。

1-4-3 リーマンショックによる不動産の状況の変化

2010年代の状況を語るうえでは、2008年のリーマンショックの影響も無視するわけにはいかない。これは建築家の仕事に直接的な打撃を与え、他の稼ぎ口を求めた流れをうながしただけではなく、不動産の状況を変化させた。

blue studioの大島は、リーマンショックによって不動産が安易に売却できるものではなく、不動産所有者がその「活用」を考え始めるという事態が生じたという。以下の大島による発言は2000年代の不動産の状況を端的に表しているといえるので、少し長くなるが引用する。

ブルースタジオでリノベーションを始めた2000年頃は、古い賃貸住宅もニーズの変化を見極め、しかるべきコストを掛ければ下がった賃料を再びあげることができるという考え方に、巷の不動産管理会社やオーナーはまったく理解を示してくれなかった。彼らには賃貸住宅を積極的に経営するというマインドがなかったんですね。つまりリノベやリフォームどころか手を入れるとしても「原状回復程度」の認識しかない。（中略）

これぞリノベーションと言えるような仕事が入ってきたのは、2001年のJ-REITの市場創設以降です。不動産金融の人々は不動産業者やオーナーと全く異なるメンタリティをもっていました。リノベーションという賃貸住宅の積極的な経営改善のための追加投資の妥当性を理解してくれ、僕らは「原状回復程度」ではなく、しっかりとしたリノベーション工事でバリューアップを図るビジネスモデルの実績を積むことができたのです。（中略）

その後2008年にリーマン・ショックが起これ、ぼくらの主たるクライアントだったほとんどの不動産金融業者は、業界から撤退を余儀なくされてしまいました。

一方の動きとして、その2年前の2006年に会計制度上、バブル期の実態のない高額簿価の資産を減損させ、売却なり有効活用させる目的で制定された減損会計が強制適用になりました。これに伴って当時、地主や不動産資産を保有する企業は所有不動産をファンドに売却するということが多くなりました。（中略）それが2008年のリーマンショック以来、彼らは有効な売却先を失い、所有不動産を「活用」せざるを得なくなりました。

こうして僕らにとっておもなクライアントはファンドではなく、収益不動産の長期保有を前提とした地主や不動産事業者以外の企業に一転したという経緯があります。⁴¹

⁴¹ 同上

大島はさらに、00年代前半の不動産金融業者によるリノベーションでの「バリューアップの」実績をもとに、00年代後半には銀行がリノベーション投資に対する融資を緩めはじめたことも重要であったとしている。

すなわち、リーマンショックの影響で、不動産を所有する地主や企業が、不動産は持っていれば売れる、という状況であったのが、自ら活用しなければならない状況になったという。不動産金融業者ではなく、不動産所有者自身が不動産を活用し始めたというのは重要であり、前項において松村が指摘したような、建築家が不動産にも関わるようになる流れと接続していく。

1-4-4 東日本大震災による言論の状況の変化

さらにこうした社会的な構造変化による漸進的な変化に対して、明確な画期として建築の状況を一転させたのが東日本大震災とその後の津波、福島第一原発の爆発という一連の出来事である。

建築史家の五十嵐太郎はこの3.11によって「建築界において社会との繋がりが大きく注目されるようになった」⁴²という。

むろん、こうした動きは派手な造形のポストモダン建築が開いたバブル経済の崩壊後から、また日本の社会が少子高齢化に向かう中で、少しずつ起きていたことだが、それが顕在化した。震災は我々が考えるべき課題を前倒しにしたのである。大金をかけて、もっと強いハードをつくるだけでは、津波や地震に対抗できない。人と人の繋がり、あるいはまちと人との関係といったソフト面からのアプローチが重視されているのだ。これに伴い、かたちから関係性のデザインへと、建築家の役割も変化している。⁴³

このような変化が起こったのには東日本大震災における建築家の無力感があるだろう。それは伊藤豊雄の次のような言葉に集約されているといえる。

復興が動き出すなかで、土木の専門家には各自治体から声がかかりますが、建築家が呼ばれるケースはほとんどありません。多くの建築家は自分が呼ばれないことに失望していますが、その責任は建築家の側にもあります。復興に参加したいのなら、普段から個人の表現行為にばかり固執していないで、もう少し謙虚に社会参加するための活動をしなないとまずいのではないか。その意味で今回の震災はそんなことを考えるほんとうに重要な機会なのです。⁴⁴

伊藤は実際に被災地に入り《みんなの家》プロジェクトを始動させるなど、コミュニティに働きかけるような実践を行っている。

⁴² 五十嵐太郎、山崎亮『3.11以後の建築家—社会と建築家の新しい関係—』（2014）学芸出版社

⁴³ 同上

⁴⁴ 伊藤豊雄『あの日からの建築』（2012）集英社

図 1-4-4-a 陸前高田みんなの家（写真：畠山直哉）⁴⁵

3.11を機に建築の言論の状況（すなわち卓越化のゲームの状況）は大きく変わったといえる。前節の最後に述べたように、卓越化のゲームの舞台はすでに意匠的な卓越性だけではなく、言論による批評やそれを実現するための手法=プロセスへと移行しつつあった。そしてそれが3.11において決定的に変化する。

建築家のエゴが垣間見えるような過剰な意匠性はむしろ敬遠されるようになり、建築をつくるプロセスとしての地域やコミュニティへのコミットメントが一つの批評制を持った言論として卓越化のゲームの盤上に上がるようになったのである。

studio Lの山崎亮が以前から行っていた「コミュニティデザイン」が建築界でも大きな注目を集め、コミュニティやシェアといった言葉が、それ以降の建築の言論の場における重要なキーワードとなっていった。またこうしたコミュニティへのコミットメントなどは、リノベーションの文脈と相性が良く、人をまきこんだ空間づくりなどの方法論が模索されていった。

1-4-5 デジタルデバイスの普及と建築メディアの変化

また、もう一つ言及しておくべき点として、2010年代には情報通信技術やサービスが格段に発達し、メディアの在り方を大きく変えたことがある。

2007年、初代iPhoneが発売された。電話とメールの媒体だった携帯電話が、自分でアプリケーションを入れ替え、必要なサービスにどこからでも連携できるスマートフォンに変わった。それまではまだエンタメ程度のものでしかなかったインターネットが日常生活のあらゆる機能を代替し始め、最早私たちは映画を見るのに映画館にいかず、本を本屋に買いに行かず、出かけずに会議をするという選択肢を持つ

⁴⁵ 婦人画報「<https://www.fujingaho.jp/culture/interview-celebrity/g35358187/higasinihondais-hinsai-itotoyoo-210216/>」（<https://www.fujingaho.jp/culture/interview-celebrity/g35358187/higasinihondaishinsai-itotoyoo-210216/>）

た。都市に人が集まることの意味や、実空間で何かを行うことの意味が問い直されるようになり、空間自体の意味が変容しつつあったといえる。

そしてもう一つ注目すべきことは、建築家たちがtwitterやinstagramを通じて、日常的に活動を発信し、またそれを通じて直接仕事を得ることまで可能になったということである。twitterが日本でサービスを開始したのは2008年であるが、2010年時点でtwitterの国内利用者数は1000万人を超えていた。⁴⁶また、画像を中心としており建築界ではよく利用されているinstagramは2014年から日本でサービス提供を始めている。

こうしたSNSの普及は日常的な活動や進行中のプロジェクトの過程、あるいは竣工後の建物の使われ方などを発信することを可能にした。それまでは竣工写真とテキストを雑誌などに発表する形式だったことを鑑みれば、建築の時間変化や日常的な経緯を発信できるようになったのである。

1-4-6 建築的实践へ

こうした背景のもと、2010年代において建築家たちは設計・監理以外の建築的实践へと踏み出すことになった。

それは半ば経済的な生存戦略であり、半ば卓越化のゲームの掛け金を求めて、あるいはゲーム自体のゲームチェンジを試みてのことであったとっていいだろう。しかし、その先で建築家たちは多様な建築的实践を通して、あらたな建築の在り方および建築家としての関わり方を見出しつつあるのではないだろうか。本論では以下の三章を通してそのことを検証する。

⁴⁶ <https://www.comnico.jp/we-love-social/twitter-15th-anniversary>

第2章 建築的実践の概観

2-1 本章の目的と概要

前章においても触れたように、2010年代以降建築家たちは、設計と監理に限らず幅広い分野で建築的実践を行うようになった。本章ではそうした建築家たちによる建築的実践をリスト化し、傾向別にクラスターに分類することを通して、2010年代以降の建築的実践が建築家の職能をどのように押し広げたのかを見る。

2-2 建築的実践のリスト化

2-2-1 調査対象について

本調査では、建築家による建築的実践のリスト化を行うが、前章において建築家を定義するのが困難であったことからわかるように、建築的実践の輪郭もまた極めて曖昧である。そこには大きく二つの問題がある。

一つ目は、建築家と「それ以外の建築士」の区別が難しい点である。

例えば、同じく一級建築士の免許を持ち、中古マンションのリノベーションを主な業務としている実践主体の中でも、建築雑誌などを意識し一つ一つに作品性をもって設計している所謂建築家的な者もいれば、廉価で小綺麗に仕上げ数多く手掛けることでビジネス的な収支を重視する者もあり、それらを出来上がった建築物の質的

な違いに基づいて分類することは極めて難しい。(例として図 2-2-1-a、図 2-2-1-b) したがって、建築家と「それ以外の建築士」を客観的に分類することは望ましくない。

図 2-2-1-a 作品志向性のある建築家による住宅リノベーションの例⁴⁷

図 2-2-1-b 全国展開のリノベーション事業者の例⁴⁸

⁴⁷ tamtam DESIGN 「住宅設計・リノベーション」 (<http://tamtamdesign.net/?cat=3>)

⁴⁸ リノベる 「リノベーション事例一覧」 (<https://www.renoveru.jp/renovation>)

二つ目は、建築家による活動と酷似する、建築家でなく建築士でもない主体による活動がある点である。

例えば、株式会社建大工房の出水健大さんは、工務店を経営しており建築士の資格は持っていないと思われる⁴⁹が、地域に活動拠点となる店舗を持ちながら、リノベーションの設計・施工を行っている。こうした活動は建築家による建築的实践と類似しており、資格の有無だけでこうした活動を除外するのは不自然に思われる。

こうした二つの問題に対処するため、本調査における調査対象は次のような手順で限定することとした。

- ①建築家を自称または他称している事実があるものを仮に建築家とする。
- ②建築家による建築的实践をリストアップする。
- ③②で挙げた建築的实践と内容が類似する活動は、建築家によるものでなくとも建築的实践のリストに含める。

すなわち、**本調査では建築家による建築的实践を中心としつつも、同様の活動内容が見られる場合は、その実践主体が建築家でなくとも建築的实践として含めている。**

このような条件付けにするのは、建築家の職能の輪郭をあぶり出すためのである。非建築家の実践主体と比較することで、建築家の実践が他のどういった分野と類似しており、どういった事業者と競合関係にあり、またその中でどういった強みを発揮しうるのかを分析することができると考えられる。

このため、リストアップに際しては、代表者が「建築家を自称または他称している」かどうか、また「建築士資格を持っているかどうか」も付記する。

また、実践主体は基本的に、個人ではなく事務所や会社、NPO等の団体とする。ただし法人化しているかは問わず、個人事業主や実質的な協働でも団体とみなす。

個人ではなく団体を実践主体とする理由としては、設計行為や諸実践はあくまで集団的なものであり、最終的にそれらが建築家の個人名において作品化されるとしても、実質的な活動の担い手はその母体となる組織であるからである。

なお、後ほど「複数チャンネル性」において詳しく指摘するが、個人が複数の活動チャンネルを持つ（複数の実践主体に属する）事例が多く見受けられる。その場合は、基本的にそれぞれのチャンネルごとに一つの実践主体としてカウントする。た

⁴⁹ 出水さんに関するインターネット上の記事（https://colocal.jp/topics/lifestyle/renovation/20161022_83382.html）等により判断。

だし、複数のサービスを展開していても、その実質的な担い手が単一の事業者の場合は、主要な活動チャンネルのみを実践主体としてカウントする。

例) 林厚見さんは「株式会社SPEAC（設計事務所）」、「R不動産株式会社(不動産仲介)」、「株式会社TOOLBOX（オンラインリテリングサービス）」という三つの事業に関わっているが、それらは別々の会社として成立しているので、それぞれ別のものとして考える。

逆に、永井菜緒さんは株式会社「SWAY DESIGN（設計事務所）」の他に、「よいチョイス(リノベーションサービス)」、「解体のサンピ（解体に関するコンサル事業）」、「カリアゲ金沢（不動産仲介）」等の活動チャンネルを持っているが、いずれも実質的な運営は株式会社SWAY DESIGNによるものであるため、これらは一つとして考える。

2-2-2 調査対象のサンプリングについて

実践主体のサンプリング方法は、スノーボールサンプリングとし次のような手順をとった。

まず、2010年代以降の建築家による建築的实践をまとめた書籍等の媒体に掲載されている実践主体を収集した。この段階でもとにした書籍一覧は次の通りである。ここでは、前項に述べた通り「建築家を自称または他称する」建築家による実践を収集した。

- ・ 松村秀一ほか『リノベーションプラス——拡張する建築家の職能』（2016）ユウブックス
- ・ 古澤大輔ほか『アーキテクトプラス——"設計周辺"を巻き込む』（2019）ユウブックス
- ・ 五十嵐太郎、山崎亮『3.11以後の建築家—社会と建築家の新しい関係—』（2014）学芸出版社
- ・ 布野修司『進撃の建築家たち 新たな建築家像を目指して』（2019）彰国社
- ・ 馬場正尊+OpenA『エリアリノベーション 変化の構造とローカライズ』（2016）学芸出版社
- ・ 大野友資 ほか『建築情報学へ』（2020）株式会社LIXIL
- ・ 雑誌『KJ』2008年10月号-2021年12月号
- ・ 一般社団法人東京建築士会「これからの建築士賞」2015-2020
(<https://tokyokenchikushikai.or.jp/award/index05.html>)
- ・ SDレビュー2003-2021
(<https://www.kajima-publishing.co.jp/sd-review/>)
- ・ Under35 Architects Exhibition 2010-2021(ただし2010-2013はUnder 30)
(<https://u35.aaf.ac/>)
- ・ 建築討論「045 | 202007 | 特集：自炊のように作る、賄いのように作る。ビルドにコミットする建築家たちへの基礎調査」
(<https://x.gd/Pt0LN>)
- ・ 「10+1 Website 特集 建築の漸進的展開」 (<https://www.10plus1.jp/monthly/2020/01/>)

次に、それらの実践主体が取り上げられている他の媒体を確認し、そこで取り上げられている類似の実践主体を収集した。ここでは、必ずしも建築家に限定せず実践内容がこれまでに収集した建築的実践と類似の場合はリストに含めた。主に参照した媒体は以下の通りである。

- ・ LOCAL REPUBLIC AWARD 2018-2020
(<https://localrepublic.jp/2020/>)
- ・ グッドデザイン賞1995-2021 (地域社会デザイン賞／防災・復興デザイン)
(<https://www.g-mark.org/>)
- ・ Paralell Projections Archives 日本建築学会建築文化週間特別企画
(<http://bunka.aij.or.jp/para-projections/>)
- ・ マガジンハウス LocalNetwork Magazine 「colocal 〈連載〉 リノベのススメ」
(<https://colocal.jp/category/topics/lifestyle/renovation>)
- ・ 株式会社リノベリング「パートナー」 (<https://renovaring.com/partner/index.html>)
- ・ ArchiFutureWebMagazine
(<http://www.archifuture-web.jp/magazine/index.html>)
- ・ OPEN VUILD #0-#14 : VUILDによる連続インタビュー企画
(<https://note.com/search?q=OPEN%20VUILD&context=note&mode=search>)
- ・ 東京大学建築生産マネジメント寄付講座 連続レクチャー「つくるとは、」
(<http://site.gonlab.com/2021/06/21/lecture1/>)
- ・ 建築情報学会チャンネル第1回~第36回
- ・ 雑誌『建築士2020年9月号 特集 設計・施工・文化』 (2020)

加えて、さらに類似した活動を行っている事例をインターネットやSNS等にて検索しさらに収集した。また、ホームページ (以下、HP) 等がなくとも個人的に知っている事例等も加えた。

これらのサンプリングを通して図 2-2-2-a 建築的実践一覧にリスト化している187の実践主体を収集した。

なお、本調査の限界として、個人的に既に知っているものや知人から教えてもらったもの以外は、現在インターネット上で発見できる情報をもとに判断したため、更新が滞っていたり発信が部分的であったり、あるいはウェブサイトそのものが閉鎖されている、そもそも存在しないという事例については記述しきれていない。

だが本調査の主目的は、卓越化をめぐる競争に参加する建築家による建築的実践の輪郭を明らかにすることであることを鑑みると、上述したような調査の過程で一定

の知名度のある事例およびそれに類似した事例は網羅できていると判断した。実際、上記の調査の過程で一定数の実践主体は複数の媒体に重複して掲載されている。

1	403architecture[dajiba]	71	ピルススタジオ	141	studio on site
2	Schemata Architects	72	Studio Tokyo West一級建築士事務所	142	スタジオバッテリー
3	BUS	73	妄想空間	143	DABURA.m
4	らいおん建築事務所	74	グランドレベル	144	abanba
5	リノベリング	75	タムタムデザイン	145	新井千秋都市建築設計
6	HAGI STUDIO	76	合同会社工作社	146	平田晃久建築設計事務所
7	ブルースタジオ	77	スターパイロット	147	環境デザイン研究所
8	リライト	78	巻組	148	木内建築計画事務所
9	SPEAC	79	菅原大輔建築設計事務所	149	渡邊大志研究室
10	toolbox	80	建築家不動産	150	門脇耕三研究室
11	東京R不動産	81	すまい研究室	151	住まい・まちづくりデザインワークス
12	OPEN A	82	noiz architecture	152	&lodge
13	住環境ジャパン	83	OSTR一級建築士事務所	153	PEA.../落合建築設計事務所
14	アーツアンドクラフト	84	ALTEMY	154	住宅遺産トラスト
15	モクチン企画/CHAR	85	再生建築研究所	155	小室下司建築設計事務所
16	ReBITA	86	森田一弥建築設計事務所	156	ナノメートルアーキテクチャ
17	H2DO一級建築士事務所	87	LUNCH! ARCHITECTURE	157	ASEI建築設計事務所
18	ルーヴィス	88	水野太史建築設計事務所/水野製陶園ラボ	158	G ARCHITECTS STUDIO
19	plan A	89	岡啓輔	159	山路哲生建築設計事務所
20	流動商店	90	NO ARCHITECTS	160	u.company/JAM
21	STUDIO AHARE	91	シーンデザイナー一級建築士事務所	161	lic-line RENOVATION LABO
22	HandiHouse Project	92	medicala	162	ADDReC
23	まめくらし	93	設計事務所岡昇平	163	FUJIWALABO
24	YADOKARI	94	IVolli architecture	164	IKDS
25	ソトノバ	95	ASTER	165	HIROSHIMA DESIGN LAB
26	ツクルバ	96	坂東幸輔建築事務所	166	GEL
27	創造系不動産	97	勝邦義建築設計事務所	167	SUDARE TECHNOLOGIES
28	studio L	98	A-MANO DESIGN	168	合同会社高木秀太事務所
29	夏水組/DecorTokyo	99	建大工房	169	AMDlab
30	DIY FACTORY	100	プライム建築都市研究所	170	Atomos/宮下巧大
31	RESTA	101	アトリエ天工人	171	スタジオノラ
32	アラキ+ササキアーキテクト	102	blueto建築事務所	172	ATLV
33	空き家レンジャー	103	多田正治アトリエ	173	24d-studio
34	東京リノベ	104	勝亦丸山建築計画	174	TOSHIKI HIRANO DESIGN
35	VUILD	105	SWAY DESIGN	175	sunayama studio
36	Room Clip	106	PAAK DESIGN	176	DOMINO ARCHITECTS
37	つみぎ設計施工社	107	Mosaic Design Inc.	177	ラクジュ建築と不動産
38	KUMIKI PROJECT	108	アキナイガーデン・スタジオ	178	WELLNEST HOME
39	ツバメアーキテクト	109	about your city	179	げげ
40	NOUSAKU JUNPEI ARCHITECTS	110	architectural design market	180	松尾設計室
41	能作文徳建築設計事務所	111	大井鉄也建築設計事務所	181	しばたまる
42	ドットアーキテクト	112	岡田翔太郎建築デザイン事務所商事合同会社	182	あすなる建築工房
43	RFA	113	upsetter architects	183	株式会社M's構造設計
44	mnm	114	SIA	184	宇野友明建築事務所
45	tomito architects	115	1-1 Architects	185	かみいけ木質文化ネットワーク
46	仲建築設計スタジオ	116	kurosawa kawara-ten	186	nendo
47	ARA	117	R/URBAN DESIGN OFFICE	187	畝森泰行建築設計事務所
48	成瀬猪熊建築設計事務所	118	Eureka		
49	乾久美子建築設計事務所	119	ROOM 810		
50	オンデザイン	120	9 (nine)		
51	PERSIMMON HILLS architects	121	HIROYUKI TANAKA Architects		
52	スタジオまめちょうだい	122	D環境造形システム研究所		
53	ARCO Architects	123	コトラボ合同会社		
54	ICHIKAWA RYUGO STUDIO	124	team STAR		
55	NoMaDoS一級建築士事務所	125	齊藤正毅工房		
56	□ TECTURE	126	リノベる		
57	Suppose Design Office	127	建築家二人暮らし		
58	つばめ舎建築設計	128	ルートエー		
59	リノデュース	129	DDAA		
60	コロガロウ/佐藤研吾建築設計事務所	130	Drop		
61	WORKVISIONS	131	向こう三軒両隣		
62	あきやカンパニー	132	IN STUDIO		
63	岡戸大和 (kapok)	133	OF THE BOX		
64	Rebuilding Center Japan	134	Shikinami Kazuya Architectural Laboratory		
65	株式会社80%/maao	135	建築設計室わたなべ		
66	水辺総研	136	teco		
67	ミユキデザイン	137	小大建築設計事務所		
68	Katasudde	138	駒田建築設計事務所		
69	アッドスバイス	139	フーシャアーキテクチャ		
70	PAX	140	o+h		

図 2-2-2-a 建築の実践一覧

2-2-3 建築的実践の活動内容のリスト化について

前節のサンプリング方法で収集した187の建築的実践のそれぞれについて、次の図2-2-3-a 建築的実践の内容一覧のうちどの活動を行っているかをチェックしていく。この作業は次節において、建築的実践をその活動内容に応じてクラスター分けする際に必要となる。



図 2-2-3-a 建築的実践の内容一覧

これらの項目は、2010年代以降の建築家たちの活動内容として見られたものを順次加えていきながら作成した。ただし、ごく一部の建築的実践においてしか見られなかったような特例的な活動内容に関してはここでは挙げていない。

各実践主体の詳しい活動内容やプロフィールについては、それぞれの実践主体のHPや賞応募時のプレゼンシート、メディア掲載時の記事等を参考にした。また、各主体の規模や活動内容については、基本的に上述の作業から実例を確認したものを

判断基準とし、業務内容として記述されているのみでは採用していない。理由としては、受託可能業務として掲載していても実績のないものが多数見られるためである。例えば、まちづくりコンサルタント業務を請け負うと受託可能業務一覧にあったとしても、実際にその実績がないものは除外する。

それぞれの項目の詳細な内容は以下のとおりである。

A デザイン系

A-1 フィールドリサーチ

現場で調査をおこなうこと。設計業務の一環として行われることもあれば、まちづくりワークショップ等として住民を巻き込んで実施されることもある。土地や地域の特性から設計の根拠を導き出すほか、地域課題の発見などにも使われる。

A-2 設計ワークショップ

設計のプロセスを利用者や施主にひらき、協同的に設計を行うこと。地域住民や利用者からの視点で設計に改良を加えると同時に、合意形成やオーナーシップ醸成の手段として採用される。

A-3 プロダクトの設計・製作

什器や日用品などのプロダクトをブランディング、設計、製作を行うこと。建物に合わせて設計した什器を販売しているケースや、拡張可能性や応用可能性の高いシステム什器を販売するケースもある。また地域に入り込むプロジェクトでは地域の特産品を商品化したり、店舗等を営む場合はオリジナルのグッズを販売したりしている。

A-4 グラフィックのデザイン・監修

サインやロゴ、冊子やHP等のグラフィックを監修すること。ここでは自社HPやロゴ、作品のプレゼン等は含まず、業務・活動の一環として積極的にグラフィックデザインを行う場合を指す。

A-5 建築の設計・監理

一般的な建築設計と監理を行うこと。ただし、建築士資格をもたずとも、インテリアの設計のみの場合や、セルフリノベーションにおける設計も含む。

A-6 ランドスケープの設計・監理

ランドスケープの設計や監理を行うこと。ただし、ここでは作品中でランドスケープ事務所への外注や協力の場合を含まない。

A-7 デザインパッケージの販売

仕様やデザインコードを統一したデザインパッケージを開発・販売すること。リノベーションの定額パッケージなど予めかなり絞られているものから、自由度の高いものまで様々ある。

B 施工系

B-1 自主施工

施工を外注せず、全部または一部自分たちで施工すること。施工部門を内部に抱えているケースもあるが、施工専門でない建築家が簡単な施工を行うこともある。

B-2 施工ワークショップ

施工を一部ワークショップ化し、地域住民や興味のある人たちに開くこと。単に予算的な制約からワークショップ化している場合もあるが、人を巻き込んだり、建物に愛着を持ってもらったりするための手段として採用している例も多い。

B-3 技術指導・教育

専門家ではない一般ユーザーがDIYをするための技術指導や教育を行うこと。教室のような形で集行的に行うこともあれば、Youtubeなどで動画を公開したり、一緒に施工を行ったりしながら進めることもある。

B-4 事例・レシピの紹介

ウェブサイトや書籍で施工法をレシピ化して紹介すること。そのレシピを商品として売ることもあれば、リテーリングのための入口的な役割を果たすこともある。

B-5 リテーリング

DIY用品やその他プロダクトの小売りを行うこと。実店舗をもって販売しているケースとオンライン販売専用のもの、両方を行うものがある。

B-6 ファブリケーションサービス

ものづくりのサポートを行うこと。工房を開放していたり、工具等の貸出を行っていたり、或いはデジタルファブリケーションのサービスを提供しているものが該当する。

C 地域活動系

C-1 居住・継続的参与

ある地域やコミュニティに継続的に関わり続けること。最も端的な例としては、Uターン・Jターン・Iターンなどで地方都市へ移住するものや、地域に拠点をもって活動を行うものなどがあるが、それ以外でも関わり方は多様にある。

C-2 イベント運営

地域活動やコミュニティ運営の一環としてイベントを開催すること。ただし、建築家の建築展などは含まない。

C-3 コミュニティ運営

コミュニティを運営すること。地域のコミュニティだけでなく、オンラインにおけるコミュニティも含む。

D 不動産・運用系

D-1 現場スタッフ

実際に現場で店頭に立ってスタッフとして活動すること。

D-2 店舗経営・場の運営

店舗やホテル、シェアハウス、地域の集いの場などを運営・経営すること。

D-3 不動産企画・プロデュース

物件の空間的な設計だけでなく、事業企画やブランディング、収支計画まで提案に携わること。

D-4 地区計画・コンサルティング

ある地域全体の地区計画やコンサルティングに携わること。地方自治体から依頼を受けて行うケースが多いが、自主的な地域活動として行われることもある。

D-5 不動産仲介

不動産の仲介を行うこと。

D-6 リノベ転貸・販売

中古マンションやアパート、一軒家等をリノベーションして転貸・販売を行うこと。

D-7 法規の相談・コンサルティング

リノベーションに際する適法化や用途変更等のコンサルティングを行うこと。耐震基準の適法判定から耐震改修につながったり、古民家を解体すべきかのコンサルティングサービスから活用案提案に至るなどリノベーションサービスの窓口的な役割も果たしている。

E 情報系

E-1 コンピューテーショナルデザイン・シミュレーション

アルゴリズム等を用いたコンピューテーショナルデザインを行ったり、環境・構造等のシミュレーションをしたりすることを設計の主要な方法のひとつとして用いること。

E-2 デジタル教育

各種CADや設計ツール、デジタルファブリケーションの教育・指導などを行う。

E-3 xR・ICT等

AR（拡張現実）、VR（仮想現実）、MR（複合現実）等のxRを実装したり、通信技術を用いたコミュニケーションツールのデザインを行うこと。アート分野に応用されたり、アプリを用いた仕組み作りが行われたりしている。

E-4 ツール・システムデザイン

デザインに使うツールのデザインや、デザインのシステムをデザインすること。例えば、パラメトリックに形態を制御出来たり、アルゴリズムにより形態が生成したりするなど、具体的なデザイン行為をサポートするツールをつくること。自らのデ

ザインのために実装する場合と、他の建築家やデザイナーのサポートのための仕事として受けている場合がある。

F その他

F-1 メディアプラットフォーム運営

ウェブサイトや雑誌といったメディアプラットフォームを自分たちで運営していること。

2-2-4 建築的実践のクラスター分け

全187の実践主体に対して、前項で挙げた28項目のうち実際にどの活動を行っているかの調査を行った。その結果をもとに、似た活動内容の実践主体を集めたところ、計23のクラスターに分類することができた。その内訳は次の図 2-2-4-a クラスター一覧に示すとおりである。

次節2-3建築的実践のクラスターでは、それぞれのクラスターごとに特徴といくつかの代表的な事例を紹介する。そして、156ページの2-4クラスターの整理では、これらのクラスターをさらに整理して分類する。

1	まちづくりコンサルタント	6
2	設計+まちづくりコンサル	11
3	設計+不動産プロデュース	25
4	設計+ブランディング	8
5	不動産仲介	5
6	ファスト不動産	15
7	リテーリング	4
8	ノウハウビジネス	2
9	ファブリケーションサービス	2
10	アウトドア可動産	2
11	xRデザイン	5
12	設計ツールデザイン	2
13	設計+システムデザイン	1
14	設計+拠点運営	14
15	設計+地域活動	32
16	地域密着活動家（非設計）	9
17	設計+ワークショップ	5
18	設計+フィールドワーク	9
19	設計+施工	5
20	設計+施工+ワークショップ	12
21	設計+施工+リテーリング	5
22	設計+コンピューテーション	7
23	設計+コンピューテーション+施工	3
	合計	189

図 2-2-4-a クラスター一覧

2-3 建築的実践のクラスター

本節では、前節のクラスター分けで分類したそれぞれのクラスターについて、詳しい内容を記述する。また、それぞれのクラスターについての活動内容のリストも掲載する。

2-3-1 ①まちづくりコンサルタント

○概要

地方自治体等から依頼を受け、その地域の活性化等を行う建築的実践。ただし、一つの地域に密着して活動しているものは含まず、複数の地域にわたって活動しているものに限定した。また、建築設計も行うものは「2-3-2②設計+まちづくりコンサル」に含めることとした。

○活動内容の特徴・傾向

活動内容としては、「D-3 不動産プロデュース」、「D-4地域計画・コンサルティング」がすべてに共通してみられる。一方で、「C-1 居住・継続的参与」を行っている事例は少ない。このことから、**まちづくりコンサルタントはあくまで地域を活性化させる触媒的な役割であり、実際に現場で日常的に場所の運営を行うのは地域の人たちや外部から呼び込んだプレイヤーであるといえる。**ただし、全くないわけではなく事例3に挙げる「まめくらし」は、実際にスタッフが現場に常駐しコミュニティ運営に携わっている。

共通する傾向としては、都市開発的な資本投下によるハードの改変や地域のマスタープラン策定といったトップダウン型の介入ではなく、既にそこに暮らしている人々を巻き込んだり、外部からの移住者などを呼びこんだりして、地域にある遊休不動産を活用するなど、ボトムアップ的な活性化を目指すようなものが多く見られる。

さらに、それぞれの実践主体ごとに、強みとなる手法やスキームを持っていることが多い。下記の事例で言えば、リノベリングはリノベーションまちづくりのイベント開催、studio Lは住民参加でコミュニティづくりのワークショップ運営といったように、それぞれに地域に介入する手法がある。

事例1：リノベリング

リノベリングは、空き家を抱える自治体において、空き家を活用したいプレイヤーを集めて空き家とのマッチング、活用案を見出すワークショップとしてのリノベーションスクールを全国で運営している。2010年に北九州市小倉魚町で第一回リノベーションスクールが開催され、その後全国76都市・地域で開催されている。ワークショップでは、当日結成されたチームで数日間かけて地域や物件についてリサーチを行い、活用案の提案まで行う。特徴としては、リノベーションまちづくりの専門家が各チームに「ユニットマスター」として補助に当たり、実際の収支計画まで

含めた事業企画を提案するなど、現実的な提案が求められる点である。オーナーから賛同が得られた案については、実際の空き家活用に向けて活用がはじまる。一部のメンバーが出資する、クラウドファンディングを行うなどして、初期投資を行い実際に活動にこぎつける例も多く存在する。また、同じ地域で複数回リノベーションスクールを実施し、面的なエリア開発が徐々に行われることがある。

また、リノベーションスクールだけでなく、「まちのトレジャーハンティング」というイベントや、講演会、まちづくり構想策定、地域のプレイヤーとなる家守育成トレーニングなど様々なまちおこしのサービスを提供している。

なお、図 2-3-1-a 開催予定のリノベーションスクール・トレジャーハンティング一覧からわかるように各地でかなり頻繁に開催されている。ちなみにリノベーションスクールは受講者がお金を払う仕組みになっており、地方自治体や鉄道会社などからの収益だけでなくスクール自体からも収益が出るようになっている。

図 2-3-1-a 開催予定のリノベーションスクール・トレジャーハンティング一覧⁵⁰

⁵⁰ リノベリングHPより (<https://re-re-re-renovation.jp/schools/>)

事例2：studio L⁵¹

山崎亮さんが代表を務めるstudio Lは、ワークショップ等を通じたコミュニティデザインによってまちづくりに携わっている。山崎亮さんは建築・ランドスケープの設計をバックグラウンドとしているが、物理的な「ハード」だけでなくその場所を運営していくコミュニティ＝「ソフト」が重要と考え、2005年にコミュニティデザインを行う会社としてstudio Lを立ち上げる。studio Lのコミュニティデザインにおいては、1.リサーチ、2.ワークショップ、3.チームビルディング、4.サポートのプロセスを設計し、実践しているという。プロジェクトに際しては、「図 2-3-1-b studio Lホームページより」にあるように、参加した住民たちが自発的に動けるように活性化させることを重視している。

図 2-3-1-b studio Lホームページより

事例3:まめくらし⁵²

青木純さんが代表を務める不動産プロデュース・運営、まちづくり会社。特徴としては、顧客が地方自治体ではなく不動産所有者のことが多い点である。集合住宅などで共用部分の運営やコミュニティ作りなどの場づくりを通して、不動産的な価値を高めるという手法をとっている。例えば、「高円寺アパートメント」では、JR東日本の社宅をリノベーションし、一階部分を店舗ができる4戸の店舗兼用住宅を含めた店舗にした。スタッフの一人がここに住み込みの「女将」として運営やコミュニティ形成に携わっている。

⁵¹ studio L HP (<https://studio-l.org/about/>)

⁵² まめくらしHP (<https://mamekurashi.com/>)

図 2-3-1-c 高円寺アパートメント

また、地方自治体を顧客として、遊休不動産の活用によるリノベーションまちづくりのワークショップも行っているほか、大家向けの不動産活用塾としての「大家の学校」や、定額制不動産プロデュースの「大家のセコンド」というサービスを運営している。

No.	名称	業種	建設系							建築系			不動産系			その他														
			A-1	A-2	A-3	A-4	A-5	A-6	A-7	B-1	B-2	B-3	B-4	B-5	B-6	C-1	C-2	C-3	D-1	D-2	D-3	D-4	D-5	D-6	D-7	E-1	E-2	E-3	E-4	F-1
5	リノベリノック	建設	○	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	×	×	○	○	○	×	×	×	×	×	×	×	○
19	Plan A	建設	○	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	×	×	○	○	○	×	×	×	×	×	×	×	○
23	まちめぐらシ	建設	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	○	○	○	○	○	×	×	×	×	×	×	×	○
28	studio L	建設	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	○	○	○	○	○	×	×	×	×	×	×	×	○
66	水辺研究所	建設	○	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	○	○	○	○	○	×	×	×	×	×	×	×	○
109	about your city	建設	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	○	○	○	○	×	×	×	×	×	×	×	○

図 2-3-1-d 「①まちづくりコンサルタント」のリスト

2-3-2 ②設計+まちづくりコンサル

○概要

建築物やランドスケープ等の設計と同時にまちづくりも行う建築的实践。「まちづくり」のクラスターとは少し毛色が異なり、より建築物を中心にしたアプローチが多く、対象とするエリアも地域全体というよりは建築物周辺の界限規模となる事例がよく見られる。

○活動内容の特徴・傾向

活動内容としては、「A-5 建築設計」と「D-3 不動産企画・プロデュース」が全てに共通している。「A-1 フィールドワーク・社会実験」「A-2 設計ワークショップ」「C-2 イベント運営」等、設計に地域住民を巻き込むような方法がとられているのも特徴的である。

また、ほとんど全ての实践主体が一級建築士を持っており、かつ建築家の名のもとに活動している。実際このクラスターに含まれる实践主体のプロジェクトの多くが、既存物件のリノベーションや交流拠点の新設などの建設を伴う。

したがって、このクラスターに該当する建築的实践は**どちらかというと建築の設計が主軸としてあり、そこに人を巻き込む手段として諸実践が行われていると言える**。そのため、「まちづくり」のクラスターのように人を巻き込む方法の枠組みが確立されているわけではなく、物件ごとにケースバイケースで取り組まれている。(ただし、事例3で挙げるOPEN Aは例外的で、建築を伴わないまちづくりコンサルティング事業も数多く手掛けており、まちづくりの手法としてもかなり確立されているため「まちづくり」のクラスターに近い性質がある。)

事例1：らいおん建築事務所

嶋田洋平らによる設計事務所。設計業務だけでなく、地域へのリノベーションまちづくり的なコンサルティングも行っている。大阪府泉佐野市の「さの町場」では、シャッター街化した商店街でマーケットの開催や空き家の活用、家守といわれるプレイヤーの育成を通じてまちづくりを行う。また、雑司ヶ谷の事務所の一階では「神田川ベーカリー」というパン屋も運営している。ウェブサイトでは一つ一つの事例を記事として紹介しており、ストーリー性や当事者の声を重視してした見せ方が為されている

図 2-3-2-a らいおん建築事務所のまちづくりの記事の例

事例2：坂東幸輔建築設計事務所

坂東幸輔らによる設計事務所。全国の過疎地域で「空き家再生まちづくり」を行っている。まちづくりとは関係のない設計業務も多く請け負いながらも、複数の地域に入ってワークショップ等を通じたまちづくりを行う。

徳島県の神山町では建築ユニットBUSとして活動し、2010-2016年の6年間の間に「えんがわオフィス」「WEEK神山」「ブルーベアオフィス神山」「神山バレーサテライトオフィスコンプレックス」など改修6件、新築2件の計8軒の設計に携わり、過疎地域にIT企業を誘致するなど若者を呼び込んだ面的な地域復興に貢献した。

その後も、徳島県出羽島や、北海道十勝郡浦幌町などで「空き家再生まちづくり」を行っている。そのプロセスにおいては学生等を含めて、リサーチや活用案の提案、あるいはDIYでの施工を行うワークショップ等を実施している。

図 2-3-2-b 坂東幸輔事務所による出羽島でのワークショップに関する記事⁵³

事例3：OPEN A

馬場正尊らによる設計事務所。不動産企画・プロデュースを伴う建築設計を数多く手掛けているが、それだけでなくエリア開発に関する活動や不動産仲介サイト「東京R不動産」の共同運営等も行っている。

特に面白い取り組みとしては、「公共R不動産」という名前で行っている諸実践がある。「公共空間逆プロポーザル」(図 2-3-2-c 公共空間逆プロポーザル)では、公共空間に関するアイデアを持った事業者がプレゼンを行い、それを実施したい自治体が手を挙げるといった通常のプロポーザルの形式を逆転したイベントが実施され、2019年の第二回では51の自治体が参加した。また、「公共不動産データベース」という、地方自治体が持ち合わせている遊休物件をリストアップした事業者向けのサービスの運営も行っている。そのほか、都市経営のスクールを開催したり、実際に様々な地域でリノベーションまちづくりを実践したりと多様な活動を行っている。

⁵³ colocal「リノベのススメ 連載明治の民家が残る島は、消滅寸前？学生と取り組む空き家再生。坂東幸輔建築事務所 vol.4」(https://colocal.jp/topics/lifestyle/renovation/20160817_79099.html)

Open Aは、実質的に「まちづくり」のクラスターに近い活動を行っていると言え、比較的建築設計に重心がおかれているこのクラスターの中では例外的である。

図 2-3-2-c 公共空間逆プロポーザル

図 2-3-2-d 公共不動産DB（データベース）のサイト⁵⁴

⁵⁴ 公共不動産DBHP (<https://db.realpublicestate.jp/>)

	デザイン系					竣工系					地域活動系			不動産系							クリエイティブ系				その他					
	A-1	A-2	A-3	A-4	A-5	A-6	A-7	B-1	B-2	B-3	B-4	B-5	B-6	C-1	C-2	C-3	D-1	D-2	D-3	D-4	D-5	D-6	D-7	E-1	E-2	E-3	E-4	F-1		
	クリエイティブ系					竣工系							地域活動系			不動産系							クリエイティブ系				その他			
	ライター	グラフィックデザイナー	写真	建築設計	ライティング	ライティング	グラフィックデザイナー	グラフィックデザイナー	グラフィックデザイナー	グラフィックデザイナー	グラフィックデザイナー	グラフィックデザイナー	グラフィックデザイナー	グラフィックデザイナー	グラフィックデザイナー	グラフィックデザイナー	グラフィックデザイナー	グラフィックデザイナー	グラフィックデザイナー	グラフィックデザイナー	グラフィックデザイナー	グラフィックデザイナー	グラフィックデザイナー	グラフィックデザイナー	グラフィックデザイナー	グラフィックデザイナー	グラフィックデザイナー	グラフィックデザイナー		
41 さいわい建設事務所																														
42 OPENA																														
43 RFA																														
50 ナンヂヤイン																														
61 WORKVISIONS																														
77 スターバードデザイン																														
96 桜葉建設事務所																														
118 Eureka																														
123 トヨタ合同会社																														
145 スタジオパッセー																														

☒ 2-3-2-e ②「設計+まちなみまちづくりコンサル」のリスト

2-3-3 ③設計+不動産プロデュース

○概要

建物の設計だけでなく、不動産的な企画の提案や資産運用のコンサルティングなど、通常であれば建築設計の予見となるような不動産の領域までプロデュースする建築的実践。不動産企画や運営までまるごと請け負うものもあれば、あくまで建築設計を主軸としながら不動産にまで提案を行うものもいる。

○活動内容の特徴・傾向

活動内容としては、「A-5 建築設計」と「D-3 不動産企画・プロデュース」が全てに共通しており、前項の「設計+まちづくりコンサル」のクラスターと近い活動内容ではあるが、「A-2 設計ワークショップ」や「C-2 イベント運営」が少ないことから地域住民を巻き込むなどまちづくり的な意図はそれほど見られない。それよりは、不動産的な収支を成立させるような企画の提案や、建築設計としての面白さを引き出すような不動産的な仕組みづくりに重視が置かれている。

また以下の事例でみるように、こうした建築的実践においては、企画・プログラム・キャッシュフロー・管理体制など従来は不動産的な与条件として与えられていた内容までがデザインの対象として捉えられ、また、建築の各部の設計と同じようにフラットに、そしてひとつながりの思考のもとにデザインしようとする姿勢がみられる。例えば、事例2に挙げるツバメアーキテクツの下北沢BONUS TRUCKでは「若者の個人商店が入りやすく、自分たちで主体的に環境をつくっていける場所」というコンセプトのもとに、区画割り、広場・ランドスケープの設計、家賃設定、各棟の基本構成の設計、契約の条項、構法の選定などがフラットに行われている。

こうした不動産的な介入は必ずしも不動産の部署や資格所有者を持ち合わせているような大規模な事務所だけでなく、アトリエ設計事務所といわれるような小規模な設計事務所においてもみられている。(50 仲建築設計スタジオ、52 成瀬猪熊建築設計事務所、62 つばめ舎建築設計、141 IN STUDIO、150 o+hなどはかなり建築家的な毛色のつよいアトリエ設計事務所だが不動産企画にまで提案を行っている。)こうした従来の縦割りのとらわれず、「当然のように」関係するあらゆる領域までデザインを拡張していく態度は、2010年代の建築的実践の重要な特徴であると言える。

事例1：blue studio

大地山博、大島芳彦らを中心とした建築設計・まちづくり・不動産企画などを行う総合事務所。大島はリノベーションまちづくりの第一人者でもあり、「設計+まちづくりコンサル」や「設計+ブランディング」のクラスターに近い性質も持っているが、この事務所の最大の強みはマーケティングやブランディングなどソフト面のデザインから、不動産仲介、リーシング、管理などまで含めたサービスフローが敷かれていることである。

blue studioでは、建築・環境デザインの「Hardware design」、マーケティング・企画・広告の「Software design」、不動産仲介・賃貸建物管理の「System design」の三つのデザインを手掛ける旨を掲げており、ただ建物をデザインするだけでなくそこに付随する様々な分野まで業務範囲を広げている。（図 2-3-3-a blue studioのサービスフロー）

また、BtoCのサービスだけでなく、大家や不動産事業者に向けたリーシング・管理、不動産の売却、賃貸化などBtoBのサービスも提供している。加えて前述のとおり、リノベーションまちづくりの活動も行っている。有名な事例としては、神奈川県座間の「ホシノタニ団地」がある。鉄道会社が保有する家族向け社宅だった団地を、農園付き集合住宅へリノベーションし、ロゴやサイン等のVIから、コンセプト・ブランディング、「ホシノタニマーケット」というイベントの運営等を行って、賑わいのあるエリアに作り替えた。

図 2-3-3-a blue studioのサービスフロー⁵⁵

⁵⁵ Blue studioHP「Service—Creative—マーケティング・企画」 (https://www.bluestudio.jp/service/creative/creative_01.html)

図 2-3-3-b blue studioによるホシノタニ団地のプランディング

事例2：ツバメアーキテクツ

山道拓人、千葉元生、西川日満里らによる設計事務所。事務所ではLABとDESIGNの二部門を持ち、設計と同時にソーシャルテクニクスと題して社会的な環境を構築するための研究も行う。

下北沢の「BONUS TRUCK」では、小田急の線路跡地の開発を手掛けたが、ここでは個人商店が入居しやすいような区画の設定から、兼用住宅としてのプログラム設定、入居者が改変しやすい設えの設計と仕組みの設計などを行っている。この設計においては、不動産的な企画から区画設定、家賃設定、そして実際の平面計画や設え方に至るまでが一貫したコンセプトのもとに設計されており、ここでは不動産としての在り方までが建築の各部の意匠と同様のデザインの対象となっているように思われる。ここにおいては不動産的なプログラムから建築設計までをフラットにデザインの対象として扱う態度が見られる。また、中の一区画には自ら店舗も構える予定であるという。

図 2-3-3-c 下北線路街BONUS TRUCK.⁵⁶

⁵⁶ ツバメアーキテクツ HP「下北線路街BONUS TRUCK」
(<http://tbma.jp/works/bonus-track/>)

事例3：SWAY DESIGN

永井菜緒らによる石川県金沢市の設計事務所。設計事務所を運営すると同時に、「よいチョイス」という中古不動産活用事業や「賛否、解体」という空き家解体コンサルティングサービス、「可不可リサーチ」という適法審査・適法化のサービス等を行うこれらは、建築事務所とは関係のない実践に思われるが、これらのサービスが窓口となって仕事につながる事例も多く見受けられる。



図 2-3-3-d SWAY DESIGNのホームページより⁵⁷

⁵⁷ SWAY DESIGNHP (<https://sway-design.jp/about/>)

No.	名称	種別	規模	期間	デザイン系					施工系					中継系			不動産系							IT系				その他									
					A-1	A-2	A-3	A-4	A-5	A-6	A-7	B-1	B-2	B-3	B-4	B-5	B-6	C-1	C-2	C-3	D-1	D-2	D-3	D-4	D-5	D-6	D-7	E-1	E-2	E-3	E-4	F-1						
7	7 フルーフビル	大株山南さん、大島宗彦さんを中心とした建築設計・まちづくり・不動産企画などを行う、PFIやワンマンの部門もある、BonSubCityやっている。	人	一棟	31-100	1998-																																
8	8 リライト	新山風人さん、古澤大輔さんの事務所、「リアルタイム」のOICにリアルタイムを一文入れ、さまざまな事業展開を持つ、コミュニティデザイン、OIC運営、不動産デザイン、ワンマン企画、UIC運営部門「リアルタイム」S&S「ワンマン」で、160名を事業部。	人	一棟	11-30人	2012-																																
9	9 SPAC	村澤昌さん、吉野裕也さん、宮崎達也さんによる建築設計事務所、toolbox/不動産、OFFICEと共同で運営。設計業務が中心だが、不動産企画や、商品の管理運営、地域再生事業も行う。	人	一棟	11-30人	2014-																																
38	38 ツインタワーキープ	設計だけでなくLABの部門を持ち、不動産的な開発も行う。下北沢BONUS TRUDOKでは事業企画に携わり、店舗もオーナーシップ。	人	一棟	1-10人	2013-																																
48	48 仲建設計株式会社	仲建さんも上記の建築設計事務所、総合住宅地の設計に関しては「小さな開発」が成立するような地域社会圏を志向している。	人	一棟	1-10人	2013-																																
49	49 建築事務所	シェフをキーワードに設計を行う事務所、空間を設計すると同時に、そこでの関係性のあり方から事業的な提案も行っている。	人	一棟	11-30人	2017-																																
59	59 つばめ建築設計	永井道子さん、榎尾聡史さんによる設計事務所、設計だけでなくプロジェクトのマネジメントなども行う。建築家の森田直樹氏は、高層ビルでも大きな築も得意な経験となっており、その経験のノウハウも取り入れている。	人	一棟	1-10人	2014-																																
69	69 アップスタジオ	建築家でもあり不動産ブローカーも自負する藤井千佳さんによる建築設計事務所、不動産と設計業務がメイン。	人	一棟	1-10人	2014-																																
74	74 テラトビビル	田中五平さん、大西正徳さんによる建築設計事務所、プロジェクトを事業、ハード、ソフト、コミュニティデザインの3つをキーワードとして行っている。また、明菜プロジェクトも運営。ただし建築設計はオートメーションが行う。	人	一棟	1-10人	2016-																																
88	88 再生建築研究所	保存建築の適正化や構造補強などもセットでリノベーションを行う。活用を行う設計事務所、再生建築設計事務所も別で運営。	人	一棟	11-30人	2012-																																
108	108 多田的アトリエ	京都の設計事務所、学生や社会人とコラボレーションを通じての活動を行う。建築設計もメインで、小規模に開いた施設。設計業務は建築設計事務所と同時、「はいやオアシス」という不動産事業や「寛政・解体」という解体コンサルティングサービスも運営する。また適宜かどうかをコンサルティングを行う。	人	一棟	1-10人	2015-																																

図 2-3-3-e 「③設計+不動産プロデュース」のリスト

2-3-4 ④設計+ブランディング

○概要

設計業務に加えて、事業や不動産物件、プロダクトのブランディングを行う建築的実践。この建築的実践においては、建築、事業、プロダクト、グラフィックなど媒体に関わらず横断的な展開がみられる点が特徴的である。

○活動内容の特徴・傾向

活動内容の特徴としては、「A-5建築設計・監理」「D-3 不動産企画・プロデュース」に加えて、「A-2 プロダクト」がほとんどの建築的実践において行われている点がある。プロダクトは、建築的な発想から取り組みやすく、また建築業務の委託などと比べれば遥かに気軽に安価に購入でき、ファンをつくることのできるため、「建築+ブランディング」クラスターの多くの建築的実践において取り入れられている。

彼等の建築的実践の特徴的な点の一つとして、複数のチャンネルを持ち合わせている点がある。事例1のSuppose Design Officeも、事例2のStudio Tokyo Westも複数の事業を運営・経営しているが、それぞれの事業ごとに名前を付け、コンセプト文をつくり、ロゴやデザインコードなどを設定して、ウェブサイト掲げ、ときには会社自体を別にすることもある。こうした、目的ごと事業ごとにチャンネルをもつ態度にはSNS等で「アカウント」を使い分けるような感覚があると言える。

また、ウェブサイトなどでは、一般的なユーザーへの分かりやすさやファンづくりも重視されている。こういった考えを持ち、こういった価値を重視し、こういった活動を行っているのかということが分かりやすく、魅力的に示されている。

図 2-3-4-a SUPPOSE DESIGN OFFICE 「ABOUT」⁵⁸

⁵⁸SUPPOSE DESIGN OFFICE HPより (<https://suppose.jp/works/>)

事例1：Suppose Design Office

谷尻誠、吉田愛らによる建築事務所。広島と東京の二拠点に事務所を構える。事務所の一部を「社食堂」という食堂として開くほか、建築不可能とされているような未開発地専用の不動産サービス「絶景不動産」、建築家の設計を専門に施工を行う「21世紀工務店」、コーヒースタンド兼お弁当屋さんの「BIRD BATH & KIOSK」、鋼材の規格でつくられた日用雑貨の「KT-kata-」などさまざまな事業を展開している。

また、建築の設計においても、総合的な事業のプロデュース、ブランディングから手掛けている。図 2-3-4-bにあるように、それぞれの建築物に対して簡潔なコンセプト文と雰囲気のある写真が掲載されており、旧来的な建築家的な見せ方というよりは、一般の人にもわかりやすく魅力的に見せる工夫が為されている。

図 2-3-4-b SUPPOSE DESIGN OFFICE 「WORKS」

事例2：Studio Tokyo West

瀬川翠らによる設計事務所だが、活動内容は幅広くシェアハウス運営、ブランディング事業、まちづくり事業、ウェディング事業、ファッションブランド、プロダクト制作など数多くの事業を手掛ける。（図 2-3-4-c Studio Tokyo Westの事業一覧）

ホームページには、「空間デザインのプロジェクト」と並列に、「仕組みのデザイン／ブランディング」、「ロゴ・サイン・イラスト等グラフィックデザイン」が並べられている。こうしたあたりからも、領域をフラットに横断的にこえてデザイン

の対象とする態度が見受けられる。また、瀬川が学生の頃から続けているというシェアハウス事業では自ら運営まで行っている

図 2-3-4-c Studio Tokyo Westの事業一覧⁵⁹

図 2-3-4-d Studio Tokyo West 「仕組みのデザイン／ブランディングのプロジェクト」

事例3：DOMINO ARCHITECTS

建築やプロダクトまで幅広く設計までおこなう大野友資によるデザイン事務所。

⁵⁹ Studio Tokyo West HP (<https://www.studiotokyowest.com/>)

特徴としては、デザインの対象が建築、インテリア、プロダクトなどの媒体に拘らず分野横断的であり、そのいずれでもコンセプトメイキングからそれに応じた仕組みづくりまで行っている点である。

建築やインテリアにおいては仕組みづくりの発想を生かして、拡張性の高い仕掛けを施す例が多くみられる。例えば、「[A-002]COOOP3」というオフィスの計画では、図 2-3-4-eのように継手状の接合部を持った様々な先端部分を付け替え可能なシステム壁掛けを制作している。そのほか、「[A-016]nomena I」というスタジオ兼ギャラリーのプロジェクトでは、壁に等間隔でアルミフレームを設けることで、展示に応じて様々な内装を変えられるようになっている。（図 2-3-4-f）

図 2-3-4-e [A-002]COOOP3につくられた継手状のシステム壁掛け⁶⁰

⁶⁰ DOMINO ARCHITECTS HPより (<https://dominoarchitects.com/>)

図 2-3-4-f [A-016]nomena Iの拡張性をもった仕組みとしての内装⁶¹

プロダクトも数多く手掛けている。博報堂の販売する雑誌『広告』では各回の特集に合わせた装丁と仕組みづくりを行っており、例えば2020年の「流通」がテーマの回では段ボール箱をそのまま本の表紙となっており、側面の帯を開封すると本が読めるようになっているほか、インターネットで調べると現在地に応じて本が販売されてから手元に届くまでの流通経路が全て表示される仕組みとなっている。

図 2-3-4-g 雑誌『広告』2020年「流通」⁶²

また、ニットと化粧板を組み合わせることで木材のマテリアリティを引き出しつつ柔らかな表情にしあげた「ニット化粧板」（図 2-3-4-h）や、表紙と背表紙を合わせるように本を360°開くと、立体的な図が現われる「360° BOOK」など、他にも様々なプロダクトを監修している。

⁶¹ DOMINO ARCHITECTS HPより (<https://dominoarchitects.com/>)

⁶² 雑誌『広告』HP (<https://kohkoku.jp/detail/>)

図 2-3-4-h [R-007]FROTTAGE.⁶³

図 2-3-4-i [B-001]360 ° BOOK.⁶⁴

事例4：Atomos／宮下巧大

IT企業に勤めつつ建築設計を行っている宮下巧大によるデザイン事務所。空間の設計だけでなく、そこに関わるデジタルの仕組みづくりも行っている。

⁶³ DOMINO ARCHITECTS HPより (<https://dominoarchitects.com/>)

⁶⁴ 同上

福岡県天神の「ゼロ待ちクリニック」では、わずか8.2坪の小さな敷地に、アプリと連携することで滞在時間を最小化したクリニックを実現している。ここにおいて宮下はデザイナーとして企画段階から参画し、事業コンセプトを作るところからロゴやアプリUIのデザイン、敷地選びから実際の空間の設計まであらゆるプロセスに参画している。建築の専門知識を持つ宮下が事業立案段階やアプリ開発、敷地選びまで参加したからこそ実現できたプロジェクトであり、2010年代の建築家の分野横断的なプロデュース、デザインの好例である。

図 2-3-4-j コンセプトやサービス名、ロゴからデザインを行う。⁶⁵

図 2-3-4-k 実際にできた「ゼロ待ちクリニック」。⁶⁶

⁶⁵ note 宮下巧大「『デジタル・サービス』×『空間』のデザインで思考したことと実践のまとめ」
(https://note.com/koh_dai/n/n9bca2fb10b4f)

⁶⁶ 同上

No.	事務所	建築設計の主な対象分野	建築設計							施工							不動産							情報系				その他			
			A-1	A-2	A-3	A-4	A-5	A-6	A-7	B-1	B-2	B-3	B-4	B-5	B-6	C-1	C-2	C-3	D-1	D-2	D-3	D-4	D-5	D-6	D-7	E-1	E-2		E-3	E-4	F-1
55	Nakados-建築設計事務所	最近、道徳・建設設計のほか、不動産やプロジェクト開発、プロジェクトマネージメントなどを行う。プロジェクト開発なども、また、突発的提案を受ける知見を持つプロジェクトなども進めている。	○	×	○	○	○	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○
57	Suppass Design Office	株式会社、吉田さんによる設計事務所、事務所内には「株式会社」という実体をつくり、地域に根ざした活動している。施工会社や不動産業者も関係している。	×	×	○	○	○	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○
72	Studio Tokyo West-建築設計事務所	瀬田さんによる設計事務所、モノづくり、コーディネート、イベントを行うことを行っている。また、インテリアデザインやグラフィックデザイン、グラフィックデザイン、グラフィックデザインなどを行う。	×	×	○	○	○	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○
113	upastor architects	四浦さんによる設計事務所、地域のプロジェクトや「環境地」という点も進めている。	○	×	○	×	○	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○
118	ROOM 810	イオンからプロジェクト、フェス、ライブなどのイベント、プロジェクトなどで定期的にプロジェクト会社、前川区のTOKYO LOCAL BASEというプロジェクト拠点では、NPOに参画し運営も行っている。	×	×	○	○	○	○	×	×	×	×	○	×	×	×	×	○	○	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○
121	HIROYUKI TANAKA Architects	建築だけでなく商品のプロジェクト等も扱うほか、プロジェクト制作や制作にも関わっている。	×	×	○	○	○	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○
124	team STAR	設計だけでなくプロジェクト開発、運営コンサルティングサービス、プロジェクトのマネジメントも手掛けている。	×	×	○	○	○	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○
170	Aomori/落下式	建築設計だけでなく、プロジェクトは組み立てプロジェクトも一緒に行う。「ゼロゼロプロジェクト」ではコンセプト設計やプロジェクト制作にも関わる。	○	×	○	○	○	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○
176	DOMINO ARCHITECTS	大野さんによる設計事務所、建築だけでなく、プロジェクトデザイン、グラフィックデザインなど手掛ける。	○	×	○	○	○	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	○	○	○	○
186	rendo	佐藤さんによるプロジェクト、グラフィック、建築を幅広く手掛けるプロジェクト、特にグラフィックの強い、東京ミッドに事務所を持つ、ロンドンのバウワープロジェクトなどのプロジェクトも行っている。	×	×	○	○	○	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○

図 2-3-4-1 「④設計+ブランディング」のリスト

2-3-5 ⑤不動産仲介

○概要

不動産の仲介を行う建築的实践。このクラスターに含まれる実践主体は建築家を自称しているものも、建築設計を行っているものもない。この点において、建築家による実践とは言い難い。しかし、このクラスターに含まれる建築的实践は、建築家が一部関与している、あるいは建築家と共同して実践を行っているなど、2010年代の建築的实践の全体図を描く上では重要になるものも少なくない。そのため本論では「⑤不動産仲介」のクラスターも建築的实践の一つとして扱う。また、それぞれの実践主体ごとに面白い取り組みが見られるので、ここでは4つの事例について扱う。

○活動内容の特徴・傾向

このクラスターの活動内容の特徴としては、「F-1 メディアプラットフォームの運営」をすべての実践主体が行っていることである。不動産仲介のためのサイト運営が必要であるためであるが、自社でプラットフォームを設けることで独自の価値観を提示することができる点は重要である。

不動産仲介を自分たちで運営する、あるいは不動産業者とタッグを組んでプロジェクトに取り組むことで、受動的でかつ与件の多かった建築設計のプロジェクトにおいて、建築家が積極的に土地や物件を選ぶことが可能になっているほか、建売住宅や建築条件付き土地の販売なども可能になっている。この「不動産仲介」のクラスターの建築的实践は建築家の扱う領域の拡張に大きく貢献している。

事例1：東京R不動産（および、全国のR不動産）

Open Aの馬場正尊、SPEACの吉里裕也、林厚見らが運営ディレクターとして入った不動産仲介業者。それまで駅までの距離や間取り等といった画一的な評価基準が一般的だった賃貸住宅の不動産仲介業界のなかで、「レトロな味わい」「眺望GOOD」「水辺／緑」「改装しよう！」など質的な基準を設けることで（図 2-3-5-a 東京R不動産のホームページ）様々なニーズに適合した不動産仲介の仕組みを作った。

図 2-3-5-a 東京R不動産のホームページ

東京R不動産のウェブサイトでは、一つ一つの物件が担当者による紹介記事の形式をとられており、主観的に感じ取れる質感やその物件のストーリー性などが重点的に紹介されている。（図 2-3-5-b）

図 2-3-5-b 東京R不動産の物件紹介ページ⁶⁷

⁶⁷ <https://www.realtokyoestate.co.jp/estate.php?n=14006>

東京R不動産は各地方で、別の事業者を実質的な運営を任せながら屋号を共有するフランチャイズ的に展開しており、それぞれのエリアごとの特性やニーズに応じて若干違ったホームページの構成となっている。（図 2-3-5-c、図 2-3-5-d）

図 2-3-5-c 全国のR不動産



図 2-3-5-d 左から順に金沢R不動産、鎌倉R不動産、山形R不動産の「特徴」リスト

また、R不動産はOpen AやSPEACへの設計依頼の入り口にもなっている。設計事務所が連携して不動産仲介サイトを運営することで、そこから安定した収入を得られるうえに、設計の仕事への窓口となっているという構造自体も、他の多くの建築的実践に影響を及ぼしたと言える。

加えて、東京R不動産は、リテーリングサイト「密売東京」や移住・拠点づくりについてのウェブマガジン「real local」などを運営するほか、（別会社扱いにはなるが）関連事業としてtoolboxというDIY用品のオンラインセレクトショップも展開している。ウェブマガジンで魅力的なライフスタイルを紹介したうえで、そこから不動産のサイトに連携しているなど、相互の連携がとられている。

事例2：創造系不動産

高橋寿太郎らによる建築家の手掛ける建築専門の不動産コンサルティング業者。不動産売買の仲介を行うと同時に、建築不動産コンサルティングというサービスも行っている。建築家と一緒に建築を建てる際のビジョン策定、キャッシュフローの整理、土地探し、登記や運用などまで建築を建てる際の不動産的な側面をサポートしてくれる。

図 2-3-5-e 創造系不動産が掲げる建築不動産フロー

ここで、建築的実践としての注目すべき点は、建築家が不動産業者とチームを組むことで、資産計画や土地探しの段階から参加することが可能であるということである。建築家は与えられた敷地に建物を設計するだけでなく、自ら土地を探し提案したり、選んだりすることが可能になっている。これも2010年代以降の建築的実践の分野横断性が現われている点である。

また、創造系不動産は出版や教育事業に力を入れている。これまでに『建築と不動産のあいだ——そこにある価値を見つける不動産思考術』（2015）学芸出版社、『建築と経営のあいだ——設計事務所の経営戦略をデザインする』（2020）学芸出版社、『建築学科のための不動産学基礎』（2021）学芸出版社、といった建築家がこれまであまり注意を注いでこなかった、不動産や経営等に関する出版を重ねているほか、レクチャーを行ったり、スクールを運営していたりする。

事例3：建築家不動産

関西を中心に建築家63組が共同出資して、運営される不動産会社。建築家の設計で土地購入する際の土地探しや、リノベーションの物件購入の際のサポートの他、建築家による建売住宅の販売や賃貸の仲介も行う。建築家が共同出資して不動産会社を立ち上げている点が面白い。不動産会社があることで、設計する事務所を指定した「建築条件付き土地」の販売などが可能になっている。

図 2-3-5-f 建築家不動産設立時の参加建築家一覧⁶⁸

事例 4：あきやカンパニー

佐々木勢、嶋田洋平（らいおん建築事務所）、福井信行（ルーヴィス）らによる会社であり、主要なサービスとして、空き家の管理・賃貸活用・売却等を行う総合相談窓口となる「キャリアゲJAPAN」というサービスを提供している。キャリアゲJAPANでは、空き家の持ち主に対する相談窓口を設けると同時に、借りたい人を募りマッチングし、契約形態の設計を行っている。また、全国の活用事例を紹介する「キャリアゲタ」というメディアを持っている。

図 2-3-5-g あきやカンパニーの運営する「キャリアゲJAPAN」のサービス内容⁶⁹

⁶⁸ 建築家不動産HP「参加建築家」 (<http://kenchikukahudosan.com/architects/>)

⁶⁹ カリアゲJAPANHP (<https://kariage-japan.com/about/?id=company>)

キャリアゲJAPANも、R不動産のように全国にフランチャイズ的に展開をおこない、うまくローカライズするとともに事業を広げている。

図 2-3-5-h カリアゲJAPANの各地ローカルパートナー

また、YADOKARIと共同で、どうしようもない空き家を100円または100万円で販売するという「空き家ゲートウェイ」というサービスも行っている。ただ、こちらは紹介のみで仲介業務は行わない為、利益が上がる仕組みではなく広告的な役割であると考えられる。

2-3-6 ⑥ファスト不動産

○概要

「ファスト不動産」とは筆者による造語であり、安さ、早さ、手軽さを売りとした不動産ビジネスを指す。⁷⁰特に、マンションや一軒家等の中古不動産を廉価でリノベーションするものが多い。

○活動内容の特徴

そのほとんどが物件探しから、ローン等の資金計画、設計、施工までを一貫で請負う「ワンストップリノベーションサービス」になっている。不動産、設計、施工の各方面から事業者の参入があるが、出身によるサービス内容の違いはそれほど見られない。

活動内容の特徴としては、「A-7 デザインパッケージ」を掲げているものが半数程度存在することがある。これは、カタログ化された内装や什器の中から選んでいくオプション形式のリノベーションプランを持っていることを意味する。この項目に×がついているのはアトリエ的な規模の設計事務所であり、対して大手事業者は基本的にこうした「カタログ式リノベーションプラン」を持ち合わせている。

事例1で見ると、こうしたリノベーションプランはカタログから仕上げを選ぶだけの「セレクト型」から、少しだけ手を加える「カスタム型」、一から設計を行う「フルリノベーション型」の大きく三段階に分かれており、利用者の多様なニーズに応えられるようになっている。

セレクト型では、打ち合わせ回数たった2-3回で、設計料込みの工事費500-700万円程度（70㎡目安）と安価かつ気軽にリノベーションができるものが多い。ある程度間取りの構成が似通ったマンションのリノベーションにおいては、セレクト型はリーズナブルな選択肢であり、一品生産的な設計でこれらと同程度の価格や気軽さを実現するのはなかなか難しいといえる。

事例2で詳しく紹介するが、こうしたリノベーションプランを建築家やインテリアブランドが監修し、実質的な設計施工は別の施工会社等が担うという事業者もある。施工会社は知名度のある建築家によるブランドを並べることでブランド価値を高めつつカタログのオプションを増やすことができ、建築家は実質的な運営を任せながら自社のリノベーションプランを持ち監修費を得ることができるWIN-WINの関係となっている。また建築家は自らが監修したリノベーションプランを別の地域で別の施工会社に委託して横展開する事例も見られており、仕組みを作ることで効率よく収益を得る一つの事例と言える。

⁷⁰ 同名の不動産業者が存在するが、本論とは無関係である。また、その事業者は建築的実践のリストの中には含まれていない。

事例1：ReBITA

戸建て住宅やマンションのリノベーションや、不動産再生事業、全国でのホテルやシェアスペースの運営などを行う総合不動産会社。様々な事業を展開しているが、ここでは本論の主題に関係の近い「ワンストップリノベーションサービス」についてみたい。

ReBITAは「リノサポ」というワンストップリノベーションサービスで、「フルリノベーション」「カスタムリノベーション」「セレクトリノベーション」という三つのコースを用意している。（図 2-3-6-a ReBITA「リノサポ」の三つのリノベーションプラン）

「セレクトリノベーション」は完全にカタログ化された仕様の中から選んでいくもので、「カスタムリノベーション」はそれに部分的に手を加えるもの、「フルリノベーション」は基本設計から建築家とともに行うものである。この三段階の選択肢は、ワンストップリノベーションサービスに広くみられる⁷¹ものであり、あまり手間と予算をかけたくない人から、なるべく自分の希望通りに設計を進めたい人まで様々な顧客のニーズに応えられるようになっている。

なお、リノサポの「カスタムリノベーション」や「セレクトリノベーション」においては、建築家に含まれるようなアトリエ系の建築家も含まれており、これらのような作品化はしなくとも、小規模で手離れの良い設計で小銭を稼ぐというのも、2010年代の建築家の実態を表す一面であると言える。

⁷¹例えば事例2の住環境ジャパンもブランドによってカスタムの自由度が異なるようになっている。

図 2-3-6-a ReBITA 「リノサポ」の三つのリノベーションプラン

事例2：住環境ジャパン

東京を中心に関東圏でワンストップリノベーションサービスを行う業者。施工を中心としているが、パッケージ化されたリノベーションプランを複数ブランド併行して展開しているのが特徴である。（図 2-3-6-b 住環境ジャパンの展開する多様なブランド）

さらに、住環境ジャパンの展開するそれぞれのブランドは、他の設計事務所やインテリアブランド等が監修を担当している。たとえば「HOW」というブランドはインテリアブランドのACTUSが（図 2-3-6-c）、「TOKYO*STANDARD」は建築設計事務所であるブルースタジオが（図 2-3-6-d）、「ASSY」はDIY用品リテリングサイトのtoolboxが（図 2-3-6-e）、「La ferme RENOVATION」はエイジングが施されたアンティーク調の設計を手掛ける設計事務所La fermeが、「claskit」はツクルバの運営するリノベ不動産サイトcowcamo（カウカモ）が監修している。また、それ以外にも住環境ジャパン自ら監修する「kahen」「style J」や、建築家とのマッチングをおこなう「MADE BY ARCHITECT」（図 2-3-6-f）、一から設計を行う「自由設計」等がある。

特徴としては、「自由設計」を除く全てのリノベーションプランが面積に応じた定額制のパッケージになっている点である。（図 2-3-6-c）このウェブサイトにおいて、各ブランドは料金とスタイルを見比べながら選ぶカタログ上の一オプションになっている。

また、さらに興味深い点として、こうしたリノベーションプランには、監修するそれぞれの事業者のホームページからもアクセスすることができるが、その場合は他会社による監修のブランドの存在はみえず、自社監修のリノベーションプランのみが見えるようになっている。例えばtoolboxのサイトから「ASSY」のホームページやカタログにアクセスできるが、他のブランドへのアクセス経路はなく、「住環境ジャパン」という施工会社の名前すら最後に小さく書かれている程度である。（図 2-3-6-g）すなわち、それぞれの会社が自社独自のコンテンツとして運営しているように見える。しかし、実際にデザインに基づき設計を行っているのは住環境ジャパンであり、設計から施工まで実質的な運営は住環境ジャパンが担っている。

ここには、設計事務所と施工会社の双方にとってWIN-WINの関係性がある。すなわち、施工会社である住環境ジャパンは多様なブランドを展開しカタログを充実させることで集客を行い建設費から収益を得ることができ、また設計事務所は実質的な運営を外注しながら定額制リノベーションプランを自社事業のような見せ方で持つことができ監修費も得ることができる。

図 2-3-6-b 住環境ジャパンの展開する多様なブランド⁷²

⁷² 住環境ジャパン ワンストップリノベーションサービス「Reolab」 (<https://reolabo.jp/brand/>)

図 2-3-6-c ACTUS監修のブランド「HOW」とその料金表

図 2-3-6-d ブルースタジオ監修のブランド「TOKYO*STANDARD」

図 2-3-6-e toolbox監修のブランド「ASSY」

図 2-3-6-f 建築家とのマッチングを行う「MADE BY ARCHITECT」

図 2-3-6-g toolboxからアクセスできる「ASSY」のウェブサイト（他ブランドへのアクセスはない）⁷³

もう一つ興味深い点として、toolboxの監修するブランドの「ASSY」は関東圏では住環境ジャパンが設計施工を担っているが、関西圏では「アートアンドクラフト（14番）」という別の会社が同じ役割を担っている。つまり、設計事務所側は各地域で具体的な設計施工を行うパートナー企業を見つけることで、監修したデザインパッケージをさらに横展開できるということである。

⁷³ ASSYHPより (<https://www.r-toolbox.jp/ex/assy/>)

図 2-3-6-h 「ASSY」 エリアによって設計施工が異なる

事例3：すまい研究室

丹羽洋文らによる兵庫県の設計事務所。一品生産的な設計業務を受けるだけでなく、「Rafu」というセレクト型リノベーションサービスを行っている。また、48000円（税別）の定額で、建築家が不動産探しを手伝ってくれる「物件探しサポートプラン」も行っており、設計業務へつながる窓口的な役割も果たしている。

Rafuではマンションをセレクト型の仕様でワンルーム化した上で、「住まいユニット」という個室的なボックスを挿入するというシステムを提案している。（図 2-3-6-i）このシステムでは、家族の状況によって、部屋割りや構成を変えることができる。また、Rafuでは居住者が自ら手を加えたりできるように、敢えてラフに仕上げ、DIY等への抵抗が少なくなるように工夫している。こうした「建築の民主化」といえる志向性も2010年代の建築的実践を特徴づける一つである。なお、このすまいユニットのみの注文もできる。

この設計事務所は積極的に汎用性の高いシステムを提案しようとする姿勢が見られるのが特徴的である。また、ブログ形式での「読みもの」も頻繁に更新されており、一般ユーザーへのわかりやすさやファンづくりが意識されている。（図 2-3-6-j）

図 2-3-6-i Rafuの「すまいユニット」を説明する模型写真⁷⁴

図 2-3-6-j すまい研究室「読みもの」

⁷⁴ すまい研究室HP「Rafu」 (<http://sumai.us/maru/sumaiunit/#mokei>)

2-3-7 ⑦リテーリング

○概要

DIY用品等の小売りをを行う事業者。これも「不動産仲介」と同様に、基本的には建築家による実践ではないが、施工レシピの紹介を行う「ノウハウビジネス」や、拡張性のあるパーツを販売する「設計+施工+リテーリング」の建築的实践と類似するものがあり、2010年代の建築的实践の状況を説明するうえで重要である。そのため、建築的实践と特に類似するものに限ってリストに含めている。

ただし、ここではAmazon、楽天市場、モノタロウといったDIYに限らない大手ネットショッピングサービス、および、ホームセンター系のオンラインショップであるカインズ、コーナン、イトーヨーカドー等には含めていない。このクラスターに含めているのは、レシピの紹介や拡張パーツの販売など独自のメディア運営や商品企画といった他の建築的实践に通じる試みがあるもののみである。

○活動内容の特徴・傾向

活動内容の特徴としては、「B-5 リテーリング」およびそのための「F-1 メディアプラットフォーム」は当然として、「B-4 レシピの紹介」が全ての実践主体に共通してみられる。ただDIY用品を販売するだけでなく、その商品を使ってどんな部屋作りができるのかを紹介したり、作り方を動画で丁寧に説明したりするなど、利用者が初心者であっても簡単に使いこなせるような工夫がなされている。

またDIY系のリテーリングでは、ホームセンターで手に入るような規格材を用いて机や棚を作るための拡張パーツ的な部材が多く販売されている。例えば事例1のDIY FACTORYではワンバイ材をジョイントで接合するだけでできるベンチ（図 2-3-7-a）が販売されている。このように、工業的に生産され広く出回っている規格品にひと手間加えることで「オリジナルの」什器が作れる商品は、廉価でかつ簡単に作ることができ、様々なDIYリテーリングサイトで見られる。

図 2-3-7-a ワンバイフォーの規格材にジョイントを付けて作るベンチ⁷⁵

⁷⁵ DIY FACTORY 「easy making ベンチ」 (<https://www.diyfactory.jp/shop/product/c0008/>)

事例1：DIY FACTORY

DAITOが運営するDIY用品の販売とレシピの紹介を行うサイト。完成品を作るためのキットを販売するだけでなく、その作り方まで丁寧に紹介しているのが特徴。

(図 2-3-7-b、図 2-3-7-c) また、キットもすべてセットになっているものだけでなく、一部のパーツのみの販売も行っている。例えば、ワンバイフォー材を用いたベンチのレシピでは、キット丸ごとの購入ではなく、「ワンバイフォーの木材」「接合部分のパーツ」「ビス」「木工用ボンド」がそれぞれで販売されており、必要な部材だけの購入が可能なおうえ、アレンジして拡張することなどもできる。さらに、紙やすりやインパクトドライバーなど副次的に必要な商品がサジェストされるなど、DIYに必要なものが一通りこのサイトだけで手に入るようになっている。

図 2-3-7-b DIY FACTORY 「DIY KIT & RECIPE」⁷⁶

図 2-3-7-c DIY FACTORY レシピ紹介ページの例

⁷⁶ DIY FACTORYHP (<https://www.diyfactory.jp/>)

事例2：REATA

DIY用品のリテリングサイト。DIY FACTORYがDIYの未経験者でもまずは簡単に試してみることでできるような商品を多く取り揃えているのに対して、REATAは比較的本格的にDIYで家づくりを行う人に向けたウェブサイトの構成となっている。例えば、トップページでは図 2-3-7-dのように、体系的にカテゴリ分けされており、予め施工内容が決まっていほしい部材も決まっているようなユーザーに使いやすい設計となっている。

図 2-3-7-d REATAのトップページ⁷⁷

他方で初心者向けのサポートサービスも充実しており、「DIY教室」というページでは、図 2-3-7-eのように様々な目的に応じたDIY教室が開設されており、クリックするとそれぞれについての詳しい解説動画を視聴することができる。

図 2-3-7-e REATAの運営する「DIY教室」

⁷⁷ RESTAHP (<https://www.diy-shop.jp/>)

事例3: 【】 TECTURE

山根脩平、谷尻誠らによる建材・家具等の検索から購入までをおこなえるリレーティングサービス。建築写真についてのピンからその商品を見つけることができ、購入まで行える設計者向けのサービスである。(図 2-3-7-f) また、「【】 TECTURE MAG」というウェブマガジンも連載している。

DIY用品というよりは、設計者向けのサービスであるがこのサービスにより誰でも自分がよいと思う建築写真に使われている部材を確認することができ、またそれを再現することが容易になっている。

図 2-3-7-f 【】 TECTURE 「建築をさがす」建築写真から仕様や仕器を調べ、購入が可能。⁷⁸

⁷⁸ 【】 TECTUREHPより (<https://www.tecture.jp/posts/11915>)

2-3-8 ⑧ノウハウビジネス

○概要

建築に関する知識やノウハウを主要な商材としてビジネスを行う事業者。ここではノウハウおよびそれに基づくコンサルティングをサブスクリプション形式で提供している「モクチン企画／CHAR」と、Youtubeで家づくり等に関する情報発信を行う建築系Youtuberと呼ばれる8組の実践主体をリストアップしている。建築系Youtuberは工務店、大工、不動産会社等のものを入れるとそれだけで200近いアカウントが見受けられるが、ここでは基本的に建築設計事務所を営んでいたり、建築家をコンテンツとして扱っていたりする事例に限ってリストに含めた。

なお、ここには含まれていないが他の事業と合わせてノウハウビジネスを行う建築的実践は数多くみられる。たとえば「大家の学校」という大家向けのスクールを開催する「まめくらし（25番、「まちづくりコンサルタント」に分類）」や、都市経営スクールを開催する「Open A（12番、「設計+まちづくりコンサル」に分類）」、建築設計関係者向けに不動産経営を教えるスクールを主宰する「創造系不動産（31番、「不動産仲介」に分類）」、コンピューテーショナルデザインに関する技術書の出版を行う「GEL／石津優子（178番、「設計+コンピューテーション」に分類）」、「kopro」という子供向けDIY塾を営む「Handi House Project（24番、「設計+施工」に分類）」などがある。

○活動内容の特徴・傾向

ノウハウビジネスはBtoBかBtoCかによって事業の形態が異なる。

「モクチン企画／CHAR」は木造賃貸住宅を経営するオーナーに向けてレシピの紹介やサポートを行うBtoBサービスであり、コンサルティングサービスのサブスクリプションを行っている。「M's構造設計」による木造住宅の構造に関するサロン・スクールである「構造塾」も近い収益構造となっている。つまり、BtoBでは知識やノウハウそのものを商品化してコンサルティングサービスに近いものとして販売している。

対して、「ラグジュ建築と不動産」「WELLNEST HOME」「松尾設計室」「あすなる建築工房」などは住宅がメインのBtoCの事業者で、Youtubeでは家づくりを行う顧客予備軍の層に向けたものが多くみられる。つまり、BtoCでは知識やノウハウ自体が商品化されるわけではなく、それらを発信することを通して信頼性や有名性を獲得し、それを窓口で設計の仕事を得るといった広告としての効果が見込まれたものである。

事例1：モクチン企画／CHAR

全国に大量に存在する木造賃貸住宅のオーナーを対象にした改修レシピの紹介サービス。木造賃貸住宅に共通する構法に注目して汎用性のある改修のアイデアを挙げており、2021年12月現在で52のモクチンレシピがある。（図2-3-8-a モクチンレシピー覧）レシピの概要はだれでも見ることができるが「改修費の目安」「図面・

仕様書」「プリントアウト」は有料の会員メンバーにならないと見ることはできない。また有料会員になると不動産の活用法などに関する記事等を見ることが出来る。

また、全国の地域密着型不動産会社と提携し、アライアンス契約を結んで各地域の拠点開発支援などを行う「パートナーズ」というサービスもある。事例としては、埼玉県戸田市の平和建設株式会社と一緒に「トダピース」という地域プロジェクトを開催し、「はねとくも」というシェアスペースやアトリエ付きの賃貸住宅を企画したものなどがある。

図 2-3-8-a モクチンレシピ一覧⁷⁹

事例2：ラクジュ建築と不動産

本橋哲幸らによる神奈川県横浜市の一級建築士事務所。パッシブデザインの住宅やリノベーションを行うほか、工務店や不動産業者としても活動している。

また、Youtubeでは家づくりに関する情報を発信しており、家づくり系建築Youtuberのなかでは最大規模の8.6万人のフォロワーがいる（2021年12月現在）。こうしたYoutubeでの活動はそれ自体が収益になっているうえ、動画自体が広告的な役割を果たしている。

「ラクジュ建築と不動産」に限らず家づくり系建築Youtuberに多くみられる共通点として、「こんな業者に頼んではいけない」「こういう家づくりをしましょう」「正しい業者の選び方」といった内容の動画をアップロードすることで、悪質な業者が存在することを訴えると同時に、自らの会社が丁寧な家づくりを行っていることをアピールするものがしばしばみられる。

⁷⁹ モクチンレシピHPより (https://mokuchin-recipe.jp/list/recipe/situation_all/parts_all/)

図 2-3-8-b ラクジュ建築と不動産の Youtube のページ⁸⁰

図 2-3-8-c ラクジュ建築と不動産の動画

事例3：建築家二人暮らし

建築家夫婦による Youtube チャンネル。家づくり系の Youtuber のように役に立つ建築的な知識を発信するというよりも、ムードのある VLOG（映像を伴うブログ）的な動画の中で日常的な生活を動画にしたり、おすすめの商品やインテリアのポイントを紹介したりしている。16万人のフォロワーがあり、大きな影響力を有している。

⁸⁰ Youtube ラクジュ建築と不動産のページ (<https://www.youtube.com/c/lakuju1/videos>)

図 2-3-8-d 建築家二人暮らしのYoutubeページ⁸¹

さらに興味深いのは、彼女らはこうした動画でファンを作ったうえで、クラウドファンディングを通してプロダクトの販売を行い、大成功を収めている点である。彼女らが設計した、畳敷きのベッドである「LIVING BED」という商品をクラウドファンディングを通じた受注生産方式で販売したところ、一台当たり26-30万円程度のベッドが180台以上売れ、4884万円が集まった。このことから、Youtubeでのファンづくりには大きな影響があり、一つのビジネスとして成立している様子が見えてくる。

図 2-3-8-e LIVING BEDのクラウドファンディングページ⁸²

⁸¹ <https://www.youtube.com/channel/UCjSoLXp68lx5nl0oxOKPn1w/videos>

⁸² <https://kibidango.com/1899>

No.	会社名/事業内容	サービス系							施工系						不動産系							IT系				その他									
		A-1	A-2	A-3	A-4	A-5	A-6	A-7	B-1	B-2	B-3	B-4	B-5	B-6	C-1	C-2	C-3	D-1	D-2	D-3	D-4	D-5	D-6	D-7	E-1		E-2	E-3	E-4	F-1					
15	モクジヤ企画/CHAT 模倣																																		
127	建築家二人暮らし 建築家夫婦によるYouTuberチャンネル、建築PROXYに開 くする知識を一般向け公開、クラウドファンディング で募金活動を行う。																																		
177	クラウド建築不動産 本橋啓吾さんによる神奈川南相模の建築事務所、バズ クワな建築会社と同様に不動産も扱っている。特許と してはYouTubeチャンネルを運営しており、多くの建 設者がいる。																																		
178	WELNEST HOME 愛知県に本社がある建築事務所「ワズネ」カーダ が、素朴に紹介する「YouTuber」でもある。YouTuberは 広範囲としての側面が大きい、いい感じの情報をノー ンに発信を行う。																																		
179	けけ 《建築家》であるけけさんによる経営事務所、高層家 かでも運営する。また、同時に「YouTuber」としても活 動する。																																		
180	地産地消型 松原和也さんによる高層系系系の住宅を設計する 経営事務所。YouTuberで建築関係などに関する専門知 識を発信している。																																		
181	じばまる 「じくは匠にやりたい」という「YouTuber」チャンネル を運営している。クラウドで活動しており建築設 計をしているわけではなくようである。																																		
182	あすなろ建築工房 関西と関東さんによる二級建築士事務所「あすなろ」 づくりを中心とした経営事務所、「YouTuber」として も活動している。																																		
183	株式会社M&S構造設計 佐藤美さんによる経営事務所、木造住宅の構造計算を 中心に行う。特許的なものは「YouTuber」としての活動が上 が、「構造設計」という業務の「YouTuber」の活動が行ってい る点。																																		

図 2-3-8-f 「⑧ノウハウビジネス」のリスト

2-3-9 ⑨アウトドア可動産

○概要

タイニーハウスやモバイルハウスなどの可動産、タクティカルアーバニズムなどの屋外での活動に関する建築的实践。

○建築的実践の特徴・傾向

活動内容の特徴としては、ここで取り上げた2事例はいずれも「A-1 フィールドワーク・リサーチ」の項目を満たしており、このクラスターの特徴としては、外部空間の仮設的な利用を行っていることがあげられる。

事例1のYADOKARIが積極的に取り組んでいるタイニーハウス事業は、個人が可動性のある居場所を持つことを売りにしているが、それだけでなく可動性のある空間という特性を生かして遊休土地を活用したイベントスペースや宿泊施設などを運営している。事例2のソトノバでは、タクティカルアーバニズム的な、屋外での一時的な社会実験に関するレポートを数多く上げており、アカデミックな観点からプレイスメイキングについて議論・意見交換するためのプラットフォームとなっている。

事例1：YADOKARI

タイニーハウスなどのプロダクトのデザイン・販売やそれらを利用したイベントの運営のほか、地方公共団体・ディベロッパー・鉄道会社の遊休地を仮設的に活用した地域開発も得意としている。

手掛けた事例のうち有名なものとしては、横浜の日ノ出町で鉄道高架下にタイニーハウスを利用した仮設的な店舗とホテルをつくった「Tinys」（図 2-3-9-a）や、東京の日本橋で元駐車場であった土地を暫定活用し稼働のコンテナ等を使ってイベントスペースを作った「BETTARA STAND」（図 2-3-9-b）などがある。そのほかにもURと連携し団地再生のプロジェクトなども担っている。

図 2-3-9-a Tinysのタイニーハウス型ホステル⁸³

⁸³ Tinys YokohamaHP (<http://tinys.life/yokohama/>)

図 2-3-9-b BETTARA STANDの図面（左）と利用時の様子（右）⁸⁴

販売サイトとして「TINYHOUSE ORCHESTRA」を運営しており、実際にタイニートレーラーの販売・レンタルも行っている（図 2-3-9-c）ほか、建築物扱いにならないタイニー小屋「スケルトンハット」、トラックに載せて持ち運べるスモールハウス「INSPIRATION」、タイニーハウス用車台なども販売している。

図 2-3-9-c YADOKARIが販売・レンタルしているタイニートレーラー⁸⁵

事例2：ソトノバ

「『ソトを居場所に、イイバしょに！』をコンセプトにソトやパブリックスペース

⁸⁴ BETTARA STANDHP (<https://bettara.jp/space/>)

⁸⁵ YADOKARIHP「PRODUCTS—Mobile Architecture」 (<https://yadokari.company/products>)

を豊かにしていくことを目指すメディアプラットフォーム」⁸⁶である。道路空間や軒下空間、公開空地などを利用したタクティカルアーバニズム的な活動のレポート記事を数多く掲載している。YADOKARIよりもより公共的でアカデミックな性格が強く、外部空間が誰でも使うことのできるアクセシブルで楽しい場所になるような仕掛けについての考察が多くみられる。勉強会やコミュニティの運営も行っている。

図 2-3-9-d ソトノバによる記事の例

⁸⁶ ソトノバ HPより (<https://sotonoba.place/about>)

⁸⁷ ソトノバ「ソト事例」 「浜松の歩道の路上客席で三密を回避！ | 「まちなかオープンテラス社会実験」現地レポート」 (<https://sotonoba.place/hamamatsuopenterrace>)

No.	名称	アウター系							内系							その他																			
		A-1	A-2	A-3	A-4	A-5	A-6	A-7	B-1	B-2	B-3	B-4	B-5	B-6	C-1	C-2	C-3	D-1	D-2	D-3	D-4	D-5	D-6	D-7	E-1	E-2	E-3	E-4	F-1						
24	YADOKARI																																		
<p>特徴 ミニゴルフ、タイニーゴルフ、モデルハウス、多層ビルなどを通じて、住民は異なる暮らしを体験していく。また、エリア別、リサーチ、コミュニティづくりなどを地域主導で行っている。一時的な遊休地の活用としても、コミュニティビル「ターミナル」ではタイニーハウスの運営も。</p> <p>地域連携 西山園 廃棄処分を中心とした外空間を拠点とするための活動を行う「リア・プロジェクト」など、リノベーションなどに関するものが多い。</p>																																			
25	ソムノカ																																		

図 2-3-9-e 「⑨アウトドア可動産」のリスト

2-3-10 ⑩設計+拠点運営

○概要

自ら活動の拠点をもち、設計にとどまらない様々な活動を行う建築的实践。自ら拠点を設計することでモデルルーム的な役割を果たすほか、界限や地域に対する働きかけの拠点となる。また、店舗やシェアスペースとして活用することで、副収入を得ているものも多い。空き家等をリノベーションしたものが多くみられる。

○活動内容の特徴・傾向

活動内容の特徴としては、「A-5 建築設計」と「D-2 店舗経営・場の運営」を全員が行っていることに加えて、「C-1 居住・継続的参与」（13 /15主体）、「D-1 現場スタッフ」（9 /15主体）といった高いコミットメントが求められる項目を多くの実践主体が満たしている点である。こうした建築的实践においては、ただ店舗を設計したり、その不動産的な企画・ブランディングに参加したりするだけではなく、**自らがプレイヤーとして現場に立つことがしばしばある。**

ただボランティアな地域活動の拠点とするだけではなく、収益があがる仕組みを作ることで事務所の収入源となるとともに、設計事務所のモデルルーム的な役割も果たしている。ただし、場所の運営自体にかなりコストがかかるため、設計業務と両立するために、実質的な場所の運営を外注化するための仕組みの工夫がみられる。例えば事例1のARAでは建築家であるアリソン理恵さんの夫のヴォーンさんが名物店主として店頭に立っているし、事例2のアキナイガーデンスタジオではシェアショップ運営パートナーがいる。また、事例2のアキナイガーデンスタジオや事例3の富士見台トンネルで見られるようにテナントを日替わりにする戦略もしばしばとられている。

70年代以降、建築家のファーストキャリアとして親戚や知人の住宅、あるいは自邸を設計することがいわゆる建築家すごろくの王道であったが、**新築住宅へのハードルがあがった2010年代の建築家たちにとって拠点運営は新たなファーストキャリアの選択肢となっている。**特に、空き家を活用した店舗などの経営は、いつでも訪問が可能でファンづくりがしやすいため、**設計の手腕を見せるショールームとしても相応しいばかりでなく、ブランディングや経営企画の力を見せる手段としても有用である。**たとえば、事例3で取り上げる能作淳平のホームページでは「DESIGN」と並んで「MANAGEMENT」のカテゴリが挙げられている。

事例1：ARA

アリソン理恵さんらによる設計事務所。東京都豊島区東長崎で「MIAMIA」という地域拠点となるコーヒーショップを構える。また、そこから徒歩数分のところに、壱番館というアパートの改修と管理を行っており、その一階には設計事務所を設ける。設計事務所は月～木で営業しており、金～日は「IAM」というセレクトショップとなる。「IAM」では古本を一冊とったら一冊入れるブックポストや、地域の人たちと育てていく段々畑など、関わるための仕掛けを作っている。地域にすむ

知人の結婚式をI AMで開催するなど、地域の間としても使われている。(図 2-3-10-a)

図 2-3-10-a 左からI AMで行われた結婚式、ブックポスト、段々畑。⁸⁸

また、設計事務所のスタッフが「MIAMIA」や「I AM」の店舗スタッフになることもある。「MIAMIA」の看板店主ヴォーンさんとアリソンさんは夫婦。(図 2-3-10-b)

図 2-3-10-b MIAMIA名物店主のヴォーンさん。⁸⁹

⁸⁸ 壱番館のinstagramより (https://www.instagram.com/higashinagasaki_ichibankan/)

⁸⁹ TimeOut「東京、異国カフェ8選」



図 2-3-10-c MIAMIAはいつも若者でにぎわっている（筆者撮影）



図 2-3-10-d MIAMIA前の私道まで賑わいが広がる（筆者撮影）

事例2：アキナイガーデンスタジオ

梅村陽一郎と神永侑子による設計事務所。アキナイガーデンという店舗兼シェアアトリエを運営している。通りに面した一階部分は、日替わりの小商い用店舗、あるいはシェアアトリエとして利用されている。（図 2-3-10-e、図 2-3-10-f）店舗が入っていない日は、シェアアトリエとして使われている。

なお、実際の場所の運営は「シェアショップ運営パートナー」である山崎麻梨子さんが行っている。山崎さんは全体のマネジメントと同時に自分の店として「暮らしの雑貨 tsumugi」という店舗をアキナイガーデンに出店している。

図 2-3-10-e アキナイガーデン (@akinaigarden) のinstagramより

図 2-3-10-f アキナイガーデンズスタジオのSHARE SHOPの出店カレンダー⁹⁰

⁹⁰ アキナイガーデンズスタジオ HPより (<https://akinai.life/aboutus/>)

事例3：NOUSAKU JUNPEI ARCHITECTSと能作文徳建築設計事務所

能作淳平（弟）と能作文徳（兄）による建築的实践。二人ともそれぞれに事務所を構えているが、それぞれ拠点をもち運営しているほか、共同で実家を回収しゲストハウスにした「高岡のゲストハウス」も運営している。

図 2-3-10-g 既存屋根の小屋組みを再利用した「高岡のゲストハウス」⁹¹

能作淳平による郊外住宅地の1階部分テナントを改修した「富士見台トンネル」は、会員制のシェアキッチンとなっており会員は自分の屋号で出店することができる。2022年1月には、革製品ワークショップ、中華おこわ、フラワーアレンジメント、弁当屋、マクロビ料理教室、ガラスと陶器のワークショップ、セラピー、マカロン専門店、ジビエ料理、味噌汁専門店、焙煎珈琲専門店、創作クナーファ、創作おはぎ屋、カレー屋、チャイスタンド、ハイボールバーなど18の出店者がいる。また、能作淳平自身もコーヒーショップを出店することがある。なお、出展者は各地を巡業しているような流浪の事業者も入れば、近所の主婦がある曜日だけお店を出すというようなパターンもある。こうした出展者ごとのファンがついてコミュニティができているのも特徴的である。

図 2-3-10-h 富士見台トンネル (@fujimidaitunnel) のInstagramより

⁹¹ JUNPEI NOUSAKU ARCHITECTSHP「MANAGEMENT」 (<http://junpeinousaku.com/info/?p=165>)

図 2-3-10-i 自らコーヒーを淹れる能作淳平⁹²

また、兄の能作文徳は空きビルを活用した『西大井のあな』において、妻の常山未央とともに自邸兼事務所として使いつつ手を加え続けている。ここでは、能作文徳が掲げる「都市のワイルドエコロジー」という環境哲学が実践されており、彼の思想を表現するうえでのメディアともなっている。

図 2-3-10-j 「西大井の穴」における「都市のワイルドエコロジー」実践のコンセプト図⁹³

改修やここでの実践は、ツイッターやインスタグラムなどを通じて日常的に発信されている。たとえば、図 2-3-10-k は能作文徳のインスタグラムであり、内装の改修の（上段一列）や草むしりと段ボールコンポストの詰めかえ（中段右）、庭で育てた野菜（下段右）などの写真が簡単な解説とともに挙げられている。

⁹² TECTURE MAG 「能作淳平インタビュー 『#04 建築家はパラレルで強く』」 (<https://mag.tecture.jp/feature/20200419-interview-with-junpei-nousaku-04/>)

⁹³ 能作文徳HP 「西大井のあな」 (<http://fuminori-nousaku.site/portfolio/holes-in-the-house/>)

図 2-3-10-k 能作文徳のインスタグラム (@fuminori_nousaku) より

二人に共通する点として、こうしたマネジメントを伴うプロジェクトが彼らの看板的な役割を果たしているということである。弟の能作淳平はマネジメントを含めた提案を行うことができるプレイヤー的な視点を持つ建築家としてのイメージを獲得しているし、兄の能作文徳は強みとするアカデミックな言説において実践による説得力が伴っている。こうしたプレイヤー的な実践はそれだけで完結しているわけではなく、発信され建築家としての掛け金になることが重要な意味を持っている。

	デザイン系										施工系					地産地消系					不動産系							情報系				その他							
	A.1	A.2	A.3	A.4	A.5	A.6	A.7	B.1	B.2	B.3	B.4	B.5	B.6	C.1	C.2	C.3	C.4	C.5	D.1	D.2	D.3	D.4	D.5	D.6	D.7	E.1	E.2	E.3	E.4	E.5									
	デザイン系	デザイン系	デザイン系	デザイン系	デザイン系	デザイン系	デザイン系	デザイン系	デザイン系	デザイン系	デザイン系	デザイン系	デザイン系	デザイン系	デザイン系	デザイン系	デザイン系	デザイン系	デザイン系	デザイン系	デザイン系	デザイン系	デザイン系	デザイン系	デザイン系	デザイン系	デザイン系	デザイン系	デザイン系	デザイン系	デザイン系								
	デザイン系	デザイン系	デザイン系	デザイン系	デザイン系	デザイン系	デザイン系	デザイン系	デザイン系	デザイン系	デザイン系	デザイン系	デザイン系	デザイン系	デザイン系	デザイン系	デザイン系	デザイン系	デザイン系	デザイン系	デザイン系	デザイン系	デザイン系	デザイン系	デザイン系	デザイン系	デザイン系	デザイン系	デザイン系	デザイン系	デザイン系								
	デザイン系	デザイン系	デザイン系	デザイン系	デザイン系	デザイン系	デザイン系	デザイン系	デザイン系	デザイン系	デザイン系	デザイン系	デザイン系	デザイン系	デザイン系	デザイン系	デザイン系	デザイン系	デザイン系	デザイン系	デザイン系	デザイン系	デザイン系	デザイン系	デザイン系	デザイン系	デザイン系	デザイン系	デザイン系	デザイン系	デザイン系								
40 NOUSAMU JUNPEI ARCHITECTS																																							
41 前川文雄建築設計事務所																																							
44 mm																																							
47 ARA																																							
53 ARCO Architects																																							
55 株式会社30W/mano																																							
59 Katsusada																																							
79 豊島大建築設計事務所																																							
83 OSTR - 構造設計事務所																																							
98 A-MANO DESIGN																																							
99 雄大工房																																							
108 アキオ・アキオ・アキオ																																							
134 Shikikan Kazuo Architectural Laboratory																																							
155 小塚 下町建築設計事務所																																							
165 あみいびた 豊文化センター																																							

図 2-3-10-1 「@設計+拠点運営」のリスト

2-3-11 ⑪設計+地域活動

○概要

設計とともに地域活動を行う建築的实践。32の実践主体が挙げられており、全クラスターの中で最も多い。

拠点を持って活動する「⑩設計+拠点運営」とは異なり、地域全体にわたって活動を行う建築的实践。拠点を持つ者もいるが、地域内に複数拠点を運営するなどより広域の地域の活性化と結びついている。

また、「②設計+まちづくり」のクラスターとも異なる。「②設計+まちづくり」クラスターの建築的实践が、まちづくりの方法論を全国各地で展開して行くのに対して、「⑪設計+地域活動」のクラスターは（多くの場合自身が住居や活動拠点を置く）ある特定の地域に活動が限定されており、より属人的で継続的なコミットメントが見られる。

○活動内容の特徴・傾向

活動内容については「A-5 建築設計」を全主体が行っているほかは、全体に共通するような活動内容は見られない。なお、コミットメントの一つの指標となる「C-1 居住・継続的参与」をみると、19/32主体と半数強程度である。これは、「⑩設計+拠点運営」の13/15主体よりは低いが、「②設計+まちづくり」の3/10主体よりは随分高い。また「D-1現場スタッフ」は7/32主体と少ない。このことから「⑪設計+地域活動」の実践主体は、地域に高いコミットメントを見せつつも、現場に立つプレイヤーにはなりきらないような距離を保つ傾向があると言える。

このクラスターには大きく二種類の建築的实践があると考えられる。ある地域で設計業務を基本としながら様々な地域活動にも参加する「ローカルアーキテクト型」の建築的实践と、設計に留まらず地域で様々な事業を展開する「地域事業型」の建築的实践がある。取り上げる事例としては事例1の403 Architecture [dajiba]と事例2のルートエー（高木俊）がローカルアーキテクト型、事例3のHAGI STUDIOと事例4の向こう三軒両隣が事業型であると言える。

ローカルアーキテクト型の興味深い特徴として、人やモノが連鎖的に影響しあって物事が進んでいくアクターネットワーク的なプロセスがしばしばみられることである。例えば、事例1で取り上げる403 Architecture[dajiba]では、キャリア初期に偶然の関係性から連鎖的に仕事が入ってきたという。

結果的に最初のプロジェクトとなった渥美の床だけではなく、同じクライアントから次に美容室内のバックルーム（「三展の格子」）を依頼され、それを見た不動産業の方からマンションのリノベーション（「海老塚の段差」）を依頼される

というように、クライアント同士のネットワークによって、1年目は仕事が連鎖的に入ってきました。⁹⁴

また、事例2のハウスモンクビートの事例はさらに興味深い。建築家の高木が知人の持つ山で間伐材を処分したいという話を偶然耳にし、それを柱にするつもりで伐り出して工務店の知人に見せたところ、その丸太材をそのまま屋根の垂木に使うアイデアが生まれ、かつ施工を担当してくれることになった。最終的にはその間伐材を用いることでおおらかな屋根の表情が生まれ、建築の表現として昇華されている。



図 2-3-11-a 間伐材を生かしたハウスモンクビートの屋根架構（筆者撮影）

このように偶発的な人とモノの出会いが次々と連鎖し、最終的な建築物にも大きな影響を持つというプロセスが見られる。これは建築家である高木自身がこの地域に多くの関係性を持ち併せていたことが大きく影響しており、属人的で継続的なコミットメントがあるからこそ生まれているものである。

地域事業型では、事例3の「HAGI STUDIO」による地域全体を機能分散した宿に見立てるまちやどのプロジェクトや、事例4の「向こう三軒両隣」による電気事業などのように建築設計の枠を超えて、地域全体を活性化するための仕組みづくりを行う例が見られる。

事例1：403 Architecture[dajiba]

静岡県浜松市を中心として活動する彌田徹、辻琢磨、橋本健史らによる建築設計事務所。学生時代からかわりを続けていた浜松周辺で数多くの物件を手掛ける。

⁹⁴ 松村秀一 ほか『リノベーションプラス——拡張する建築家の職能』（2016）ユウブックス

当初は、マンションのリノベーションなどの小さなプロジェクトを数珠つなぎに受けていたが、近年では「静岡理工科大学学生ホール」を手掛けるなど周辺地域の公共案件や、他地域での設計業務も受けている。また、設計活動だけでなく、商店街を舞台にワークショップの開催や、新規出店を促進するための仕組みづくりなどにも関わっている。

図 2-3-11-b デビュー作となった「渥美の床」.⁹⁵

図 2-3-11-c 静岡理工科大学学生ホール

事例2：ルートエー

⁹⁵ 403 Architecture [dajiba] HP 「about」 (<https://docs.google.com/document/d/1IFN50EMvTPoEQjrUgjlR-uWjQXQWt9aAWk8XF4gfKtc/edit>)

館山在住の建築家である高木俊による設計事務所。東京と館山の二拠点居住を実践しつつ、地域に高いコミットメントを行っている。なお、この建築的実践については、p177においてインタビューを含めたより詳細な経緯をレポートしている。

「ハウスモンクビート」という個人住宅の設計では、近所の山から放置されていた間伐材を、山の所有者と掛け合って交渉し、自分たちで切り出してそのまま屋根の垂木として利用している。この経緯に関して施主の山口がインタビューをうけたインターネット記事⁹⁶には次のように書かれている。

友人でもある設計士（引用注：高木のこと）が、共通の友人の祖父母宅で、35年前に裏山に植えたスギとヒノキを間引きしたいと言っていたのを聞きました。そこで「これを伐って家の柱に使ったらどうか」と提案したそうです。

そして2年前の夏にその裏山で間伐する木の皮を立木の状態で剥ぎ、半年間乾かして、冬の間には伐っておきました。この皮むき伐採という方法では、水分が蒸発した分だけ材が軽くなり、搬出が楽にできるというメリットがあるそうです。そして4月には仲間たちと重機を使わずに山から運び出しました。その数はなんと46本！

山口さん：

「山から木を伐り出し運び出すという行為はまさにご神事。自然の恵みを人が感謝と祈りを捧げながら頂戴するということを、仲間たちと共にできたことはとても幸せでした。地元の祭りで神輿を担いでいる人にも声をかけて、友人が太鼓を叩く中、音に合わせてみんなで山から木を下ろすという“祀りごと”になりました」

佳子（引用注：山口の配偶者）：

「その木を村上建築工房さんに持っていったら、驚かれたんです。三十年そこらの木でこんなに立派な木は見たことがない、と。それで私たちの家づくりの仕事を請け負うことを決めてくれました。“みなさんで気持ちを入れて運んだこの素晴らしい木を、一ミリも無駄にすることなく最大限に活かした家を建ててみたい”、と。そうして、最も長い二本の木を梁にした屋根の形にしてくれたんです」

つまり、このプロセスでは次のようなことが起きているとわかる。

「スギとヒノキを間引きしたい知人」→「高木が『家の柱に使ってはどうか』と提案」→「人を集めて間伐材を伐り出し運び出す」→「工務店の知人に見せる」→「材を生かした屋根架構のアイデア+工務店が施工に参加」。これらは設計の計画段階では当然予想されていなかったことであり、高木はこうした偶発的な状況の変化をうまく取り込みながら半ばアドリブ的に建築をつくっている。

⁹⁶ 無印良品 ローカル日本 房総「土壁に住まう。火と木と土と暮らす、本質に還る家」 (<https://localnippon.muji.com/6054/>)

図 2-3-11-d 木材の伐り出しで太鼓をたたく様子（左）と神輿のように担いで運び出す様子（右）⁹⁷

また、こうした偶然の連鎖が起こるにあたって高木や施主の山口の持つ多様な人間関係が重要である。間伐材を提供してくれた知人や間伐材を垂木にするアイデアをだした工務店との関係がなければ、こうした連鎖にはなっていない。なお、引用部には書かれていないが、施主の山口は音楽関係の仕事をしており、そこから伐り出しの際に「太鼓を叩いて祀りごとにする」というアイデアが生まれている。

高木はハウスモンクビートを作りにあたって他にも、土間打ちや土壁塗りに材料づくりから施工まで参加している。土壁づくりでは施主の山口が近所の知人の畑から土を、別の知人から稲藁をもらってきたという。



図 2-3-11-e 耕運機で土と稲藁を混ぜる施主の山口（左）⁹⁸と土間打ちの様子（右写真は筆者撮影）

さらに、高木は台風で甚大な被害を受けた地域の神社の神輿葺き再建＋本殿耐震補強にも関わっている。神輿葺きの再建にあたっては、大工いとうともひさの主宰するゴンジロウ塾と共同で、学生に大工技術を教えながら新しい神輿葺きを建設するプロジェクトを行っている。

⁹⁷ 新建築者Youtubeチャンネル「新建築住宅特集2021年2月号 | ハウス・モンクビート | 高木俊／ルートエー＋村上幸成／村上建築工房」より (<https://www.youtube.com/watch?v=cjPRrkPXLoM>)

⁹⁸ 無印良品 ローカル日本 房総「土壁に住まう。火と木と土と暮らす、本質に還る家」 (<https://localnippon.muji.com/6054/>)

図 2-3-11-f ハウスモンクビート外観⁹⁹



図 2-3-11-g 学生とともに神輿蔵用の材の製材を行う高木（写真左）（筆者撮影）



図 2-3-11-h 完成した神輿蔵（筆者撮影）

事例3：HAGI STUDIO

宮崎晃吉らによる東京都文京区の谷根千と呼ばれるエリアに拠点を置く建築設計事

⁹⁹ ギャラリーIHA「住宅建築賞2020結果発表」より (<https://galleryiha.wixsite.com/galleryiha/%E4%BD%8F%E5%AE%85%E5%BB%BA%E7%AF%89%E8%B3%9E2020>)

務所。設計事務所として全国各地での仕事をこなす一方で、谷中ではカフェ兼アートギャラリーである「HAGISO」、宿泊以外の機能を地域に分散させたまちやどとしての宿泊施設「hanare」、事務所兼教育事業のワークスペースとなる「KLASS」、産地を重視したお弁当・お惣菜屋の「TAYORI」などの店舗を多数経営している。

もともとは、宮崎が学生時代に住んでいた萩荘というシェアハウスを改装した「HAGI CAFE」を中心とした「設計+拠点活動」型だったのだが、その後次第に地域に拠点を増やし展開していった。特に、古民家を改修した「hanare」という宿は、宿泊以外の機能を地域に分散しており、その後他の事業を地域に展開する足掛かりとなっている。また自社で店舗を構える以外にも、他の店舗（銭湯や自転車やレストランなど）と連携も行い、地域全体を盛り上げる活動を行っている。

図 2-3-11-i hanareのコンセプト図¹⁰⁰

事例4：向こう三軒両隣

東京都の板橋を中心に街づくり活動を行う事業者。設計だけでなく様々な事業を展開しており、カフェ兼レンタルスペースの「おとなりstand&works」の運営や中古

¹⁰⁰ HanareのHP (<https://hanare.hagiso.jp/>)

住宅リノベーション事業の「創りノベ」といった他の建築的实践にみられるような活動のほか、「イタゴツアーリズム」という観光事業や、「めぐるでんき」という再生エネルギーを利用した地域密着型の電気事業など建築に限らない多様な事業を地域密着型で行っているのが特徴的である。

めぐるでんきでは、電気料金から出た利潤の一部を地域活動を行う事業者に還元する仕組みがあり、めぐるでんきと契約した個人は、「めぐるスイッチ」を通して応援したい事業をえらべる用になっている。電気自体は再利用エネルギー発電事業者から調達している。

図 2-3-11-j 「めぐるでんき」による地域への還元の仕組み¹⁰¹

図 2-3-11-k 「めぐるでんき」の電気供給の仕組み¹⁰²

¹⁰¹ めぐるでんきHP (<https://meguru-denki.com/>)

¹⁰² 同上

2-3-12 ⑫設計+フィールドワーク

○概要

地域性を引き出すようなフィールドワーク、社会実験や地域住人を巻き込んだ設計ワークショップ等を開催する建築的实践。

○活動内容の特徴・傾向

活動内容の特徴としては、全ての実践主体において「A-1 フィールドリサーチ・社会実験」および「A-5 建築設計」が行われており、「A-2 設計ワークショップ」も8/14主体が実施している点である。

フィールドワークやワークショップの目的や内容は様々だが、建築のプロセスを開き外的で偶発的な要素を設計に取り込もうとする点においては共通していると言える。具体的な事物や人間関係をきめ細やかに拾い上げながら、建築をつくろうとするアクターネットワーク理論（ANT）的な態度があるといえる。

「参加」も一つのキーワードとなっており、建築をつくるプロセスに施主や利用者を巻き込むことにより、出来上がった建物に愛着や当事者意識をもってもらったりすることが重視されている。公共建築の設計においては、合意形成の手段としてワークショップを開催することで提案をブラッシュアップするのみならず、反対意見を取り込みつつ建設前に改善し、建設のプロセスを円滑に進める効果もある。

事例1：tomito architecture

富永美保らによる横浜の設計事務所。設計において、プロジェクトごとに地域へのフィールドワークを行っているのが特徴的である。

「真鶴出版2号店」では、真鶴町を広くフィールドワークを行い、地域にあるさまざまなマテリアルの質感や景観を収集し、それらを設計における部材や納まりの判断の根拠としているだけでなく、実際にマテリアルを地域から集め建築の一部として利用している。例えば、漁師からもらったイカリを入口の扉の取手に加工してつかったり、郵便局のアルミサッシを譲り受けて窓として使ったりしている。

図 2-3-12-a 「真鶴出版2号店」イカリを加工した取手（左）と郵便局の冊子を再利用した窓（右）¹⁰³

図 2-3-12-b 「真鶴出版2号店」FIELD SURVEY「半島の質感の取材」

また、大阪府泉大津市でフジワラテッペイアーキテクツラボと共同で進めている図書館のプロジェクトでもフィールドワークおよび、市民を集めたワークショップを行っている。「まちの素材カルテ」というワークショップでは、市民と一緒にまちの素材を集め、一緒に作業をしながら分類している。

このようにtomito architectsでは、ある建物を考えるにあたって、その周辺地域へのリサーチやフィールドワークを丁寧に行い、設計の根拠としている。

¹⁰³ Tomito architects HP「半島の質感の取材」(<https://tomito.jp/fieldstudies/%e5%8d%8a%e5%b3%b6%e3%81%ae%e8%b3%aa%e6%84%9f%e3%81%ae%e5%8f%96%e6%9d%90>)

図 2-3-12-c 「泉大津図書館」 FIELD SURVEY 「まちの素材カルテ」¹⁰⁴

図 2-3-12-d 「泉大津図書館」 FIELD SURVEY 「泉大津まるごとフィールドワークからの学び」

事例2：o+h

大西麻貴と百田有希による設計事務所。設計のプロセスでは現場に入り込み、当事者との対話を重視しており、ホームページではそのプロセスも含めて公開しているのが特徴的である。

例えば、「GoodJob! センター香芝」という障害を持つ人が新しい仕事を体験したり、新しい仕事自体を生み出したりする施設の計画では、プロポーザルから二年間かけて協議を何度も繰り返しながら設計を進めている。このプロセスのそれぞれの段階でどのように案が変化していったかもウェブサイトに掲載されている。その中で次のようなコメントが見られ、建築家と事業者、専門家の対話の中で何度も案を変えながら建築が出来ていくと同時に、事業の内容自体にも影響を及ぼしている。

¹⁰⁴ Tomito architects HP 「まちの素材カルテ」 (<https://tomito.jp/fieldstudies/%e3%81%be%e3%81%a1%e3%81%ae%e7%b4%a0%e6%9d%90%e3%82%ab%e3%83%ab%e3%83%86>)

図 2-3-12-e GoodJob! センター香芝の設計のプロセス¹⁰⁵

(Good Job!センター香芝 センター長によるコメント) 施設の目的や意義を理解し、障害のある人たちの創造性を生かした仕事づくりに対して可能性を示してもらえたこと、異分野との連携を前提としたフレキシブルな空間を提案してもらえたことを評価。何よりも一緒に構想を進めていけるパートナーだと感じました。

(o+hによるコメント) Good Job! センター建設準備室のたんぼぼの家のスタッフや、デザイナー、研究者、地元企業の人たちが集まり、設計案をもとに「GJ! センターとは、どんな場所なんだろう?」と対話を繰り返しました。(後略)

¹⁰⁵ GoodJob! センター香芝HPより (<http://goodjobcenter.com/process/>)

(Good Job!センター香芝 センター長によるコメント) プロポーザルの時から何度も大きく設計図を変更。私たちは「こういう活動もしたいし、こういうことも考えています」と伝え、o+hからは「こういうイメージもどうでしょう」と事例を見せてもらい、議論を進めました。私たち自身、Good Job! センターにおける取り組みをどう考えるか、より深めることができ刺激的な時間でした。

(Good Job!センター香芝 センター長によるコメント) (前略) 同時に、これまで取り組んだことのないデジタル工作機によるものづくりを実験的にを行い、これからの仕事を考えていきました。

こうしたプロセス自体は当然のことながら2010年代特有のものではなく、昔から存在していたが、そうしたプロセスを公表することが建築家としての掛け金になりえているということが重要である。o+hはこうした発信により、事業者に丁寧寄り添い、一緒に建築をつくっていく建築家であるというイメージを獲得することに成功していると言える。

また、「多賀町中央公民館」というプロジェクトでは、約二年間にわたって地域住民や大学生、まちの職員らからなる「多賀語ろう会」という場を定期的に持ち、公民館の活用案を話し合うほか、o+hが「新!中央公民館ができるまで」というフリーペーパーを発行し地域住民に配布した。フリーペーパーは事業内容や公民館の周知とともに、人を巻き込むための仕掛けでもあり、主催した食のイベントの告知やレポート、公民館の愛称の募集なども行っている。

図 2-3-12-f o+hが発行したフリーペーパー「新!中央公民館ができるまで2」全8号¹⁰⁶

¹⁰⁶ o+hHP「プロセス>多賀町公民館」(<http://www.onishihyakuda.com/taga-town-central-hall-process>)

事例3：新居千秋都市建築設計

新居千秋らによる設計事務所。1986年に「梅が丘中学正門前ふれあい通り」をワークショップ形式で設計して以来、ワークショップを重視した設計を行っている。

特に2004年にプロポーザルコンペをとり2008年に竣工した「大船渡市民文化会館・市立図書館 リアスホール」では、ワークショップを通して集められた意見を取り込みながら、3Dモデリングを用いて複雑な造形の優れた建築ができたことで、公共建築の設計におけるワークショップという手法が広まっていくきっかけとなった。新居は決して若手の建築家ではないが、2010年代の建築の状況に大きな影響を与えている。

新居はワークショップを行うことで、民主的なプロセスを通して地域の固有性を持った建築をつくること、またそこに愛着を感じてもらうことを重視しているが、同時に、当初の設計からずれていくような他社性・偶有性を積極的に取り入れようとしているように見え、これは現在の若手建築家らのANT的な感覚とも近いものがあると言える。

《大船渡》について具体的にお話します。2004年に最初のワークショップがありました。110名ほどの方々が集まってくださり、話し合いをしました。「みんなで考えたほうがおもしろいものになるし、アンケートには何を書いてくださってもいいです」という話をしました。その次は「大船渡探検団」と称してバスツアーをして、一緒に地元の食べ物を食べたり、観光マップに載らないような場所に行きました。その後、敷地模型にボリュームを置いてもらうワークショップを行ないました。ここで、例えば元の平面計画が反転してしまうようなこともあります。機能的におかしくなければ何でも受け入れるのです。

地元の景勝地「穴通磯」の写真を持ってきた人がいましたが、そうしたアイデアを拡大・拡張していくのです。僕たちのワークショップの特徴は、専門家やコーディネーターに任せず、何でも自分たちでやることです。固有の文化を体で学び、人々と話し合うことで「地域に適したオンリーワン」の建築になるのです。当然さまざまな反対意見も出てきますが、じっくり話を聞いて、みんなで協力しようと伝えます。民主主義だけで設計することはできませんが、民主主義によっていろいろな意見が出てくるので、それらを吸収していくのです。みんなの記憶のなかにあるものや意見を「喚起」し、「成り行き」でつくっていくことが重要です。

¹⁰⁷

その後、新居は「由利本荘市文化交流館 カダーレ（2011）」「新潟市江南区文化会館（2012）」「新潟市秋葉区文化会館（2013）」など数多くの公共施設を手掛けているが、いずれもワークショップを通して設計を行っている。

¹⁰⁷ 10+1 Website「特集ワークショップと建築設計の最前線」 「ワークショップ的なものとの私的半世紀（新居千秋）」（<https://www.10plus1.jp/monthly/2017/02/issue-01.php>）

図 2-3-12-g 大船渡市民文化会館・市立図書館 リアスホールの当初案と最終案（10+1Websiteより）

事例4：ALTEMY

津川恵理らによる設計事務所。人の様々なふるまいを引き起こすような多角的なアフォーダンスを持った設計を強みとしている。また、ニューヨークのマンハッタンや神戸の三宮本通商店街では、鏡面状の風船を路上に配置し、それらに対する人々のふるまい方を検証する社会実験を行っている。（図 2-3-12-h）

代表作としてはポーラ美術館のチケットカウンター整列用の仕掛け「Spectra-pass」（図 2-3-12-i）と神戸三宮駅前アモーレ広場の外構（図 2-3-12-j）がある。

「Spectra-pass」では、あるグリッドに従ってひとつながりの線状の装置が配されており、オブジェクトのようでありながら、チケットカウンターの列へと自然に人を誘導する狙いがある。また、三宮駅前の広場の計画では、円盤状や帯状のオブジェクトを人が腰かけたりもたれかかったりできるような位置に配し、多様なふるまいを引き出すような仕掛けが為されている。

ALTEMYの作品は、人のふるまいをつぶさに観察することから生まれる、多義的で余白のあるアフォーダンスを持ったオブジェ的な仕掛けが特徴的である。

図 2-3-12-h 神戸三宮本通商店街での社会実験の様子。人の動きを自動計測するアルゴリズムも実装¹⁰⁸

図 2-3-12-i ポーラ美術館のチケットカウンター整列用の仕掛けSpectra-pass¹⁰⁹

図 2-3-12-j 神戸三宮駅前アモーレ広場の外構¹¹⁰

¹⁰⁸ ALTEMYHP 「HACKED SENSITIVITY」 (<https://www.alt-emy.com/projects/urban-experiment-vol003>)

¹⁰⁹ ALTEMYHP 「Spectra-pass」 (<https://www.alt-emy.com/projects/spectra-pass>)

¹¹⁰ 津川恵理のTwitter (@veryberryBERI) より

2-3-13 ⑬設計+施工

○概要

設計だけでなく自社で施工を行ったり、ワークショップを開催し施主や地域住民なども巻き込んで施工を行ったりする建築的实践。ただし、リテーリングを伴うものと、コンピューテーションによるデジタルファブ리케이션はここには含めていない。また、「⑪設計+地域活動」の事例に挙げたルートエーの高木のように、地域活動の一環で施工にも関わるものもいるが、それもここには含んでいない。

○活動内容の特徴・傾向

活動内容の特徴としては、ほぼすべての実践主体が「A-5 建築設計」（11/12主体）、「B-1 自主施工」（12/12主体）を満たしており、「B-2 施工ワークショップ」（9/12主体）を行う実践主体も多いことがあげられる。事例1にあげるドットアーキテクツはその先行事例であるが、彼らが活動を始めた2004年当時では、まだ設計と施工の分業体制が強く、設計と施工の両方を行う建築家はほとんどいなかったという¹¹¹が、2010年以降はリノベーションの案件が増えてきたことやDIY文化の普及により、建築家でも施工まで担っている者は少なくない。

このクラスターの建築的实践において重視されることは「設計+フィールドワーク」において重視されているものと類似している。

一つは、偶発性や他者性を重視し、プロセスの中で生じる様々な出来事や関係性、あるいは場所の特性、事物の質感などを取り込みながら設計・建設のプロセスを進めようとする点である。

事例1のドットアーキテクツの家成は、ある対談¹¹²において「考えながら自分で作っていく行為っていうのは、途中でどんどん寄り道できる」「なので常に粘菌みたいにその状況状況にアジャストし続けられるのがつくっていることの意味」などと述べており、施工のプロセスはデザイン的な思考のプロセスを兼ねていることがわかる。また、事例2のG ARCHITECTS STUDIOでは、施工の現場的な視点から発見された手法を建築表現にまで昇華している。

もう一つは、「参加」を重視する点である。つくるプロセスそれ自体に人を巻き込むことで、建物に対する愛着や当事者意識を持ってもらおうとする態度がこのクラスターの建築的实践においてもみられる。

「⑫設計+フィールドワーク」のクラスターと異なる点としては、建物の規模が小さく、公共よりは私的な案件であり、参加する人たちも広域の市民というよりは施主や近所の住人といった限定的な人であることが多い。なお、参加ができる施工の

¹¹¹ Youtube山崎亮のチャンネル「【対談】家成俊勝さん、最近なにしています？」（<https://www.youtube.com/watch?v=B6fRp0ckgRs>）

¹¹² 同上

内容は、壁の仕上げ、床の仕上げ、家具の造作など素人でも簡単にできるような内容が多く、技術不足による不均一さや失敗等も「味」として肯定される気風がある。

事例1：ドットアーキテクト

家成俊勝、赤代武志らによる大阪に拠点を置く設計事務所。建築だけでなく、アートイベントにおけるキュレーションや会場構成なども多く手掛け、施工まで行うものも多い。家成はもともと建築の施工の出身である。彼等にとっての施工は参加者を巻き込むというよりは、現場や事物から引き出される魅力やマテリアルの質感を拾い上げながら建築作品として昇華するというものである。

アートイベントの構成やインテリアなど比較的簡易にできるものは設計に加えて自主施工し、大がかりな建築等は設計のみを行っている。

図 2-3-13-a 代表作の一つ「千鳥文化」¹¹³

図 2-3-13-b 設計・施工を行った「dot architects展」

¹¹³ ドットアーキテクト HP (<https://dotarchitects.jp/works.html>)

事例2：G ARCHITECTS STUDIO

田中亮平による設計事務所。施工の現場的な視点から発見された手法を建築的な表現にまで昇華されているのが特徴であり、自ら手を動かしているからこそと思われる操作が数多くみられる。

たとえば、「名古屋のアトリエ」ではクロスを剥がした荒々しいコンクリートの壁に対して、市販のすべり止めシートをステンシル代わりに使いマスキング塗装を施すことによって、コンクリートの壁が滑り止めシートのテクスチャで半塗装されている。

図 2-3-13-c すべり止めシートによるマスキング塗装を施したコンクリート壁の「名古屋のアトリエ」。

114

他にも「駒沢通りのチャンポン」ではタイルの目地材に色をグラデーションにする操作を行っていたり、「糎谷の崩し割烹」では銅箔テープで作った壁面に塩化アンモニウムなどを調合した薬剤をスプレーで吹きかけ部分的に緑青を発現させたりしている。

¹¹⁴ G ARCHITECTS STUDIO 「WORKS 004 名古屋のアトリエ」 (<https://g-archi.info/#work4>)

図 2-3-13-d タイル目地材をグラデーションにした「駒沢通りのチャンボン」¹¹⁵

図 2-3-13-e 銅箔テープにスプレーを吹きかけ部分的に緑青を発生させた「糞谷の崩し割烹」¹¹⁶

また、古材を多く流通している山翠舎のストックをアーカイブするためにドローンによる3Dスキャンを手伝ったり、川越でお寺のもつ多くの借地を整理しながらまちづくりを行ったりと幅広い活動を行っている。¹¹⁷

¹¹⁵ G ARCHITECTS STUDIO 「WORKS 013 駒沢通りのチャンボン」 (<https://g-archi.info/#work13>)

¹¹⁶ G ARCHITECTS STUDIO 「WORKS 018 糞谷のくずし割烹」 (<https://g-archi.info/#work18>)

¹¹⁷ 2018第4回これからの建築士賞 (<https://tokyokenchikushikai.or.jp/award/pdf/korekara-vol.4.pdf>)

事例3：HandiHouse Project

「妄想から打ち上げまで」というコンセプトを掲げ、設計から実際に一緒に家を作るまでを一緒に行う事業者。住人による家づくりが当たり前の文化となることをビジョンに掲げ、建築のあらゆるプロセスを開いていくことを重視している。

HandiHouse Projectのホームページのプロジェクトのページは「ハンディと」と「ハンディの」という2種類のプロジェクトに分けられているが、住宅の設計や施工は住人と一緒に行ったプロジェクトだということで「ハンディと」の方に振り分けられている。このことから、家を建築家による作品ととらえるのではなく、実際にここに住む住人とのコラボレーションであるという態度がみられる。サムネイルとなっている写真も、住人と施工者が撮った集合写真となっている。

図 2-3-13-f HandiHouse project 「ハンディと」のページ¹¹⁸

なお、「ハンディの」に含まれるプロジェクトとしては、工房兼モデルルームとなっている「HandiLabo」、カスタマイズ可能な賃貸アパートとしてブランディングを行った「アパートキタノ」、子供向けDIY教育事業の「kopro」、小中学生向けの秘密基地づくりプロジェクト「セイシュンラボ」、逗子海岸で経営している海

¹¹⁸ HandiHouse projectHP「プロジェクト」「ハンディと」(<https://handihouse.jp/project/collaboration/>)

の家「シーサイドリビング」、DIYのオンラインサポート事業など様々な活動がある。

事例4：KUMIKI PROJECT

くわばらゆうきらによるD,I,T(Do It Together)をコンセプトに掲げ、お店、オフィス、公共空間における空間づくりワークショップを開催する事業者。ただ空間を作るだけでなく、ワークショップ参加者が施工を楽しむことや、その場所との関係を持ちファンになっていくということを重視している。

図 2-3-13-g KUMIKI PROJECT「みんなでもにつくるプロジェクト」¹¹⁹

難しい施工内容は施工業者などが担い、素人でも簡単に楽しめるようなワークショップが多く開催されている。具体的には、インパクトを用いた什器の組み立てや、ペンキ塗り、モルタル塗り、フローリングの施工など簡単に2-3日で終わる作業が多い。

¹¹⁹ KUMIKI PROJECTHP (<https://kumiki.in/projects/>)

図 2-3-13-h KUMIKI PROJECT施工風景の例¹²⁰

また、全国に7か所展開している会員制のシェア工房「KILTA」では、DIYのスクールやDIYサポート事業を行っている。（なお、KILTAはKUMIKI PROJECTと同じくくわばらゆうきが代表を務める一般社団法人KILTAが運営している。）

図 2-3-13-i KILTA ホームページ¹²¹

¹²⁰ KUMIKI PROJECT「元陶芸工房を、ふらっと立ち寄れる私設図書館に」 (https://kumiki.in/office/kyoto_library/)

¹²¹ KILTAHP (<https://kilta.jp/about/>)

2-3-14 ⑭設計+施工+リテーリング

○概要

設計と施工に加えてリテーリングも行う建築的实践。大きく二つのタイプがあり、「⑬設計+施工」のクラスターと殆ど同じように自ら設計した建築の施工まで行いそのパーツなどを販売するものと、建築の設計とプロダクトの制作+リテーリングを行っているというものがある。ただ厳密に区別できるわけではない。

○活動内容の特徴・傾向

これらの事例の特徴として、ばらばらで個別的な事物を扱いながら、それらを統御しデザイン的にまとめ上げるようなシステムの設計（メタデザイン）が見られる。例えば、事例1のSchemata Architectsの「SENBAN」というプロダクトは、サイズも種類もバラバラな木片を貼り合わせ、丸鋸を使って球面上に削って皿のようにするというものである。これらはすべてバラバラでありながら同じデザインシステムで統御されている。

図 2-3-14-a Schemata Architectsによる「SENBAN」¹²²

事例2で取り上げるtoolboxでは、机の脚だけ、天板だけといったパーツごとの販売を行っており、好きな天板を載せたり、大きさを変えたりといったカスタムが可能になっている。机を丸ごとデザインするのではなく、机のデザインの仕組みを設計することで拡張性が生まれ、具体的な事情に合わせて調節したり、個人的な嗜好性を反映させたりすることが可能になっている。

また事例3のモクタンカンも、施工が容易な木材を単管の規格にすることで、安価かつ拡張性の高いクランプ接合の仕組みを流用してさまざまな家具や内装を作ることができるようになっている。

このように、様々な具体性を取り込みつつ、拡張したりカスタムしたり出来るような仕組みのデザインが為されているのがこのクラスターの一つの特徴である。また、

¹²² Schemata Architects 「WORKS」 「SENBAN」 (<http://schemata.jp/senban-salone-del-mobile-2021/>)

こうした仕組みをデザインすることで、ビジネスとしてもスケーラビリティをもったものになっていることも重要である。

事例1 : Schemata Architects

長坂常らによる設計事務所。建築やインテリアの設計を行うほか、自らプロダクトのデザインと制作を手掛ける。マテリアルの質感や特性を引き出すような即物的な構成の作品が多い。出世作となった「Sayama Flat(2008)」は既存のマンションの要素を部分的に残して壊す、というアートインスタレーション的な操作によってリノベーションを行った。

図 2-3-14-b Sayama Flat.¹²³

このようにSchemata Architectsの作品はありふれた素材の面白さを、異質なコンテキストに置く、普通とはずれた構法で扱う、見慣れない造形にするといった操作によって引き出している。ミラノサローネに出品された「SENBAN」シリーズでは、様々な木の部材を重ね合わせ、円状にカットする等の操作を行っている。

常設の販売サイトなどはないが、プロダクトを制作した際は不定期に販売を行うことがあるほか、毎年年末には事務所でガレージセールを行っている。

図 2-3-14-c 長坂常 (@jo_nagasaka) のインスタグラムより¹²⁴

¹²³ Schemata Architects 「WORKS」 「Sayama Flat」 (<http://schemata.jp/sayama-flat/>)

¹²⁴ https://www.instagram.com/p/CI2OAQ_D0_K/

また、「武蔵野美術大学16号館」では、石膏ボードをむき出しにする、配線配管を露出する、単管パイプを用いた間仕切壁とするなど、あえてラフな設えとすることで事後的な改変や拡張を可能とすることで、利用者が能動的に場所を作っていくことが目指されている。

図 2-3-14-d 武蔵野美術大学16号館¹²⁵

事例2：toolbox

東京R不動産等を営むSPEACから派生した、DIY用プロダクトリテーリング事業。価格帯は他のDIYリテーリングサービスと比べて高めだが、ある程度本格的に、自分で手をかけた家づくりをしてみたい層に人気である。

toolboxのプロダクトの特徴は、拡張性が高いことと少し施工の手間がかかること、そしてマテリアリティや物語を重視していることである。

拡張性については、例えば「テーブル・デスク」という項目には、「テーブル・デスク本体」が丸ごと売られているほか、「テーブル脚」「天板」といったパーツだけの販売があるというように、一部の部材だけを購入し、アレンジして別の部材と組み合わせることが可能になっている。自分で選んで組み合わせることで、他にないオリジナルなものが作れたという満足感が得やすい商品設計になっている。

¹²⁵ Schemata Architects 「WORKS」 「Musashino Art University Building No.16」 (<http://schemata.jp/musashino-art-university-building-no-16/>)

図 2-3-14-e toolboxで販売されているテーブル脚の例。¹²⁶

少し手間がかかることも、自分で作ったという感覚を引き出すために重要な仕掛けとなっている。toolboxでは基本的に何もせずにそのまま使えるような完成品は販売していない。簡単なものでも、電球を取り換える、ビスで取り付ける、ニスを塗るといったちょっとした工程が必要な商品が中心である。

そして、マテリアリティや物語の重視について、他のリテーリングサイトではツーバイフォーや合板などといったホームセンター的な規格化された資材を中心に扱っているのに対して、toolboxではマテリアルの質感や物語性を重視した木材が販売されている。例えば、「内装壁材」というカテゴリーの一番上に表示されるのは物流の現場で使われてきた「パレット古材」である。傷や汚れが付いており時に穴の開いているものもあるが、それも含めて価値として転換されている。

図 2-3-14-f toolboxで内装壁材として販売されている「パレット古材」

¹²⁶ toolbox「テーブル・デスク」 (<https://www.r-toolbox.jp/genre/table/>)

toolboxの強みは、こうしたリテリングサイトで扱う資材や商品を用いて、デザインパッケージ化されたマンションやオフィスの定額リノベーションサービスを行っていることである。

「住環境ジャパン」という施工会社（「ファスト不動産」に分類）に委託して運営している「ASSY」というマンションの定額リノベーションサービスだけでなく、自社で施工等も請け負っているオフィスの定額リノベーションサービス「skeleton & tools」、キッチン周辺の内装パッケージ「SetUp」などがある。

事例3：アラキ+ササキアーキテクト

荒木源希、佐々木高之、佐々木珠穂らによる設計事務所。手を使って考えることを掲げており、施工スタッフがいて木工用の工房も持っている。

モクタンカン¹²⁷は単管クランプで接合できるΦ48.6の円注状の木材を用いて家具や小空間を作ることができるシステム商品。木材を用いているので素人でも簡単に好きな長さに調節することができ、すでに安価で一般に流通しているクランプを利用することで入手やアレンジが可能である。また、北海道下川町産のトドマツを使用しており、木材の流通についてのアプローチしている。

実際にこれらを使った内装の設計も行っている。

図 2-3-14-g モクタンカン¹²⁷

¹²⁷ モクタンカン HP (<http://moktankan.com/>)

No.	名称	設計者	デザイン系							施工系			地域系			不動産系							人材系			その他													
			A-1	A-2	A-3	A-4	A-5	A-6	A-7	B-1	B-2	B-3	B-4	B-5	B-6	C-1	C-2	C-3	D-1	D-2	D-3	D-4	D-5	D-6	D-7		E-1	E-2	E-3	E-4	E-5								
2	Schemata Architects		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○				
10	hoolox	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○				
20	美輪商店	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○			
29	夏水館 / Decor Tokyo	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○		
33	アラキ ササキ アーキテクト	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○		
64	Rebuilding Center Japan	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
95	ASTER	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
120	9 (Inn)	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
129	DDMA	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
184	宇野友成建築事務所	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

図 2-3-14-h 「④設計+施工+リテリング」のリスト

2-3-15 ⑮設計+コンピューテーション

○概要

コンピューテーションを用いて設計を行う建築的实践。高度な形態生成や制御技術などを用いて複雑な造形を行ったり、環境制御を行ったり、施工を効率化したりする。また、設計に関わる業務だけでなく、仕組みづくりのコンサルティングや実装の業務も行っている。

○活動内容の特徴・傾向

パラメトリックデザインにおいては、小さな単位の反復を用いたデザインが多用される傾向がある。（図 2-3-15-a、図 2-3-15-c、図 2-3-15-eなど参照）そうしたデザインが求められるのは大型の建物のファサード、インスタレーションやパビリオン、あるいは店舗棟の内装といった人目を引くための意匠が求められる部分であり、こうした実践主体の仕事内容としてもそうしたものが多くなる傾向がある。

また、デジタルファブリケーションとの相性がよく、設計したものをカッティングプロッター、木材掘削用のCNC、3Dプリンター等を使って、簡単にアウトプットすることができる。

加えて、この分野では教育に関する意欲が高く、7/9主体が「E-2 デジタル教育」を何らかの形で行っている。事例2のATLVのように無償で教育プログラムを提供しているものもあれば、事例1のnoizのようにノウハウ本の販売を通して行われるもの、有料の勉強会として行っているもの¹²⁸もある。

事例1：noiz architecture

蔡佳萱、酒井康介、豊田啓介らによる東京、台湾、ワルシャワに拠点を置く設計事務所。パラメトリックデザインを用いた複雑な造形の設計（図 2-3-15-a）を強みとしているが、それだけでなく仕組みづくりに関するコンサルティング業務もこなしているほか、Grasshopperのノウハウ本も出版している。

また、別会社ではあるが、同じく豊田が参加しているgluonという会社では、建築・都市のデジタル化、デジタルデータの統合プラットフォームである顧問グラウンド実装、コンサルティング・実証実験、AIによる機械学習のための教師データ生成システム作成など、デジタルを通して都市に介入するための様々な業務を行っている。

¹²⁸ 「設計ツールデザイン」のクラスターに含まれるGELが開催するTAECという勉強会など。

図 2-3-15-a noizがファサードとランドスケープの監修を行った台湾のITRI（工業技術研究院）¹²⁹

図 2-3-15-b ルーバーによる影の制御をおこなったShadow In Motion¹³⁰

事例2：ATLV

杉原聡らによるコンピューテーショナルデザインとそれらの技術を応用したリサーチを行う設計事務所。国内外でコンピューテーショナルデザインを駆使した建築のファサードを手掛けている。（図 2-3-15-c）

¹²⁹ noizHP 「ITRI」 (<https://noizarchitects.com/archives/works/itri-research-lab>)

¹³⁰ noizHP 「Shadow In Motion」 (<https://noizarchitects.com/archives/works/shadow-in-motion>)

また、「EDUCATIONAL RESOURCES」として、VectorやGrasshopper、Revit等の使い方を丁寧に解説したサイトも運営している。（図 2-3-15-d）

図 2-3-15-c ATLV 「Design Works」¹³¹

図 2-3-15-d ATLV 「EDUCATIONAL RESOURCES」 Grasshopperのページ¹³²

¹³¹ ATLVHP (<http://atlv.org/>)

¹³² ATLV 「EDUCATIONAL RESOURCES」 Grasshopperのページ (<http://atlv.org/education/grasshopper/>)

事例3：24d-studio

平川富実雄とマリナ・トプノバにより設立されたデザインスタジオ。もともとはニューヨークにスタジオを構えていたが、神戸に拠点を移している。パラメトリックなデザインを用いた小さな単位を繰り返すような意匠を強みとして、インテリアやプロダクトを手掛けている。

図 2-3-15-e 「KO ギャラリーのディスプレイデザイン」

特にプロダクトには力を入れており、販売用のサイトもある。販売されているプロダクトはデジタルファブリケーションで作ることができるものが多く、強化和紙の小さなパーツを組み合わせてできる「FlowerBall」や「Puff」等の照明のコレクション（図 2-3-15-f）や、木材用CNCを使ってできる「Storm Tray」（図 2-3-15-g）などがある。コンピューテーショナルなデザインとデジタルファブリケーションの相性の良さを生かした建築的实践である。

図 2-3-15-f 24d-studio 「PROJECTS」 1段目右が「FlowerBall」 2段目左が「Puff」¹³³

図 2-3-15-g 24d-studio store 「Storm Tray」¹³⁴

¹³³ 24d-studioHP (<http://24d-studio.com/jp/projects>)

¹³⁴ 24d-studio store (<https://24dstudio.thebase.in/2>)

No.	Project Name	Architect	Date	建築系				土木系		情報系				不動産系				その他						
				建築系				土木系		情報系				不動産系				その他						
				家	格	規	年	B-1	B-2	B-3	B-4	B-5	B-6	D-1	D-2	D-3	D-4	D-5	D-6	D-1	E-1	E-2	E-3	E-4
82	not architecture	豊田節介さんによるウェブサイトのデザインや情報発信を通じて、建築やプログラムの設計を行う会社。またインスタレーションや映像制作なども行っている。	11-30人 2007-																×	○	○	○	○	
161	IMOS	津田清史さんと園分節子さんによる設計事務所。池田さんは建築や環境デザインについて幅広くコンピューショナルデザインの可能性を幅広く研究を行う。	1995-																	○	○	○	○	×
165	HIROSHIMADESIGN LAB	杉田宗彦さんによる独立系工業デザイナー事務所。彼のモノづくりプロジェクト。	1-10人 2015-																					×
171	スタジオノラ	岩口善一朗さん、大川晶子さんによる設計事務所。環境シミュレーションなどを主としたデザインを行う。	1-10人 2015-																					×
172	ATLV	杉原悠さんによるデジタルアーキテクト事務所。デジタルアーキテクトのアーカイブやデジタルデザインを扱う。	2012- (日本では2018-)																					×
173	244-studio	宇川憲実さんとジョリチ・エブノさんによるデジタルスタジオ。コンピュータアーキテクトのデザインを行う。	1-10人 2010-																					×
174	TOSHIKIHIRANO DESIGN	宇野利尚さんによる設計スタジオ。研究と並行してコンピュータアーキテクトの発展に取り組む。	1-10人 2013-																					×
175	sanyama studio	朝山たけさんによるデザイン事務所。独自の視点を持つ。	2011-?																					×

2-3-15-h 設計+コンピューテーション

2-3-16 ⑩設計ツールデザイン

○概要

個別の建築を設計するだけでなく、設計のためのツールや、ファブリケーションの仕組みをデザインしたり、BIMの導入など業界のDX（デジタルトランスフォーメーション）のサポートを行ったりする建築的实践。

○活動内容の特徴・傾向

このクラスターの活動内容の特徴としては「A-5 建築設計」を行っている実践主体が2/5主体と少ないことが挙げられる。基本的にこのクラスターの実践主体は、建物自体を設計するというより、設計や施工のための仕組みをつくっている。また、BIMの導入やデジタル技術に関するコンサルティングを行っている事業者もある。

事例2の高木秀太事務所のように、パラメトリックな形態の生成とその評価を行うことで、人間の手仕事では行ききれないような数のスタディを行うことができ、また評価指標を設定することで最適化を行うことが可能になっている。特に環境や構造のシミュレーション評価ツールはしばしば使用されている。

2021年には建築情報学会が設立され「⑩設計+コンピューテーション」、「⑩設計ツールデザイン」等のデジタル系のクラスターに含まれる実践主体の多くが何らかの形で参加している。

事例1：VUILD

秋吉浩紀らによるデジタルファブリケーション技術を軸とした設計集団。デジタルファブリケーションの技術を利用した建築設計、ショップボットの販売と運用のサポートサービス、「EMARF」という木材加工のファブリケーションサービスという大きく三つの事業を展開している。

設計部門であるVUILD ARCHITECTSでは、加工を施した小さな木の部材によって構成される構造物をプロトタイプ的に制作している。（図 2-3-16-a）また、これらの作品のうちの一部（左上にEMARFのEのマークがついているもの）はそれらを好きなサイズにカスタマイズしたものを購入することができるようになっている。

また、EMARFでは「プリントアウトするように家具をつくろう」とうたっており、CAD等のツールで設計した形に木材を掘削することができる。また、そうしたツールの使用になれていない人向けのサポートサービスもある。これらが使われた事例は、加工時間と概算予算とともにレシピがアーカイブされており、アイデアをまねて作ることができるようになっている。

ShopBotの販売と運用サービスでは、国内83拠点に販売・導入している。メンテナンスやトラブルシューティングについてテクニカルサポートや研修なども行っている。

図 2-3-16-a VUILD ARCHITECTSの作品¹³⁵

¹³⁵ VUILD ARCHITECTS 「WORKS」 (<https://architects.vuild.co.jp/works/>)

図 2-3-16-b EMARFのウェブサイト¹³⁶

図 2-3-16-c EMARFサイトに併設された事例アーカイブ

事例2：合同会社高木秀太事務所

高木秀太らによる建築の設計ツールのデザイン等を多く行っている事務所。

高木は形態をパラメトリックに生成する「つくるしくみ」と、それらを評価し善し悪しを判断する「えらぶしくみ」の2つのツールを設計し、それらを組み合わせるこ

¹³⁶ EMARF ウェブサイト (<https://emarf.co/>)

とで「かんがえるしくみ」ができると述べており、実際の業務においても「つくるしくみ」と「えらぶしくみ」の設計を行っている。¹³⁷

図 2-3-16-d 「つくるしくみ」と「えらぶしくみ」のループにより「かんがえるしくみ」になる

たとえば、住宅と街に開放された畑の設計である「ヤギのいる庭」というプロジェクトでは、「つくるしくみ」としてフォリーや通路の配置を自動生成する仕組みを作り10,000通り以上のパターンを出したうえで、それらから「えらぶしくみ」として日射評価、耐風圧評価、建設コスト評価を行い、最終的な形態決定に反映されている。（図 2-3-16-e）

図 2-3-16-e 「ヤギのいる庭」での評価のプロセス¹³⁸

¹³⁷ 建築討論「論考 | 『つくるしくみ』『えらぶしくみ』から『かんがえるしくみ』へ」 (<https://medium.com/@kenchiku.touron.takagi.shuta?p=3252a7263d6f>)

¹³⁸ 同上

また、LIXIL、AMDlabと共同で開発した「A-SPEC」というクラウドサービスでは、多目的トイレのレイアウトを自動で生成し、そのレイアウトに対して評価を行うことで自動的に多目的トイレの設計が可能になっている。また、複数の評価指標のうち、どの指標において評価の高い案かも選ぶことができる。（図 2-3-16-f）

図 2-3-16-f 「A-SPEC」の仕組み

事例3：GEL

石津優子らによる建築ITコンサル会社。BIMの導入や建築関係のITコンサルティング、パラメトリックモデルの作成、デジタルファブリケーション用データの作成など様々な事業を行っている。

図 2-3-16-g GELの受託可能業務一覧¹³⁹

また、Grasshopperを用いたパラメトリックデザインのノウハウ本を出版したり、TAECというAEC（Architecture, Engineering and Construction）分野のテクノロジーに関する勉強会を主催したりと、教育系の活動にも力を入れている。

事例4：AMDlab

藤井章弘、松原昌幹らによる設計をサポートするデジタルツール制作会社。

事例2で登場したパブリックトイレ自動設計ツール「A-SPEC」の制作を共同で行っているほか、屋根／庇形状最適化ツール、駐車場自動設計ツール、建築計画により発生する土量の計算ツール、国土地理院が提供する地図データから3D地形や2D白地図を生成するGrasshopperプラグインなどを開発・提供している。

また、Grasshopperのノウハウ本の出版を行っているほか、「AMDhaus」という教育事業も展開予定である。¹⁴⁰

¹³⁹ GELHP (<https://geometryengineeringlab.tech/>)

¹⁴⁰ 2022年1月現在ではまだ開講されているコースはない。

2-4 クラスターの整理

本節では、前節でのクラスターを縦軸にメタ度合い、横軸にスケールをとったマトリクスに配置して整理を行い、建築的实践を三つの類型に分類する。

2-4-1 メタアーキテクトとプレイヤー

建築的实践を分析するために、「メタアーキテクト」と「プレイヤー」という概念を導入する。「メタアーキテクト」とは秋吉浩気による概念であり、建築をつくるための環境やツール、仕組みをつくる人のことを指している。対して「プレイヤー」は、自ら現場に立ち継続的にコミットメントを行うような人のことを指す。

メタアーキテクト

「メタアーキテクト」という言葉の厳密な初出は不明だが、現在VUILDの代表をつとめる秋吉浩気が、2014年の修士論文「建築生産におけるオープンデザインの研究—局所分解・構成を可能とする木質三次元曲面製作技法の提案—」において用いたのが最初であると思われる。¹⁴¹

オープンデザインの時代において求められるのは、完成された「形」をアップロードするのではなく、ユーザーがプログラム可能な「型=オブジェクト」を定義し、それをユーザーが容易に利用可能な「インターフェース=仕組み」を設計することではないだろうか。したがって、建築家を消滅させるのではなく、「システムの中に建築家を消去する」ことが必要となる。つまり、既存の建築家という職能は、地域ごとのローカルな「オブジェクト=ファイルフォーマット」を定義する「メタアーキテクト」へと解体されなければならない。

ここで秋吉は、ユーザーに開かれたデザインの仕組み自体をつくる職能としての「メタアーキテクト」を提言している。この論文を書いた2014年当初秋吉はオープンビルディングにおける構法的なフォーマットの設計者という意味でこの語を用いていたが、その後はより広い意味でこの語を使っている。例えば、2019年に行われたWIREDによるインタビューでは、秋吉は次のように答えている。

アーキテクトは建築物をつくる人であり、作家です。一方でメタアーキテクトをあえて日本語に訳すならば、建築起業家になるでしょう。それは、人が建築に参加できる環境をつくる人を指すんです¹⁴²

¹⁴¹ 秋吉の論文において、「メタアーキテクト」という用語の参照元が記載されておらず、調べた限りそれより先行する文献においてメタアーキテクトという用語は見られなかった。

¹⁴² WIRED「建築とデジタルファブリケーションの交差点：自律分散型の住環境生産サービスが、『限界費用ゼロ社会』を実現する」 (<https://wired.jp/2019/02/14/vuild/>)

すなわち、**メタアーキテクトとは、建築を一品生産的に設計するアーキテクトに対して、人が建築をつくるための環境やツール、仕組み自体をつくる者のことである**といえる。本論においては、このより広義なメタアーキテクトの解釈にしたがう。

そして秋吉は「人が建築に参加できる環境をつくる」ことをメタアーキテクトの要件としている。メタアーキテクトは自らがプレイヤーとして建築をつくるのではなく、環境や仕組みを整備することでプレイヤーをつくる（増やす）のである。最終的な成果物が各プレイヤーに委ねられているという点は、メタアーキテクトのつくる仕組みの一つの特徴である。

メタアーキテクトとは、人が建築をつくるための環境やツール、仕組み自体をつくる者のことであると定義すると、さまざまな建築的実践がこれに該当する。

たとえば、「④まちづくり」クラスターに含めた「リノベーション」は、全国各地でリノベーションスクールというイベントを開催し空き家オーナーとそこを活用したいプレイヤーをマッチングさせるという仕組みをつくっており、メタアーキテクト的である。また、「⑥ファスト不動産」クラスターに含めた「住環境ジャパン」は、さまざまな設計者と提携してデザインコードを設定した中古マンションの定額リノベーションサービスを提供しているが、これもメタアーキテクト的である。さらに、「⑩設計ツール・システムデザイン」クラスターに含めた「合同会社高木秀太事務所」と「AMDlab」がLIXILと共同開発した多目的トイレの自動設計ツール「A-SPEC」もまた、個別の多目的トイレをつくるための仕組みづくりである。

このように、秋吉が当初提案していた構法的なシステムの設計に限らず、多様な領域において建築を枠づけるようなメタな仕組みづくりが行われている。そして上記の例からもわかるように、メタの方向性は多元的であり、「リノベーションスクール」と「定額リノベーションのデザインコード」と「トイレの自動設計ツール」のいずれがよりメタ的かをいうことは難しい。

ただし、建築的実践のメタ度合いを測る指標として、その仕組みが他の事例にも横展開可能な「汎用枠組み」であるのか、ある具体的な事例においてのみ通用する「個別枠組み」であるのかは仕分けることは可能である。

たとえば、「高木秀太事務所」の仕事でいえば、「A-SPEC」はあらゆる多目的トイレの設計に適用できる「汎用枠組み」であるが、「ヤギのいる庭」における敷地内のフォリーと通路の自動生成および日射等に基づく評価のツール（図 2-3-16-e 「ヤギのいる庭」での評価のプロセス152）は、その具体的なプロジェクトに限定された仕組みであり「個別枠組み」である。

あるいは別の例として、「リノベーションスクール」は全国各地で行われているため「汎用枠組み」であるといえるが、「⑪設計+地域活動」のクラスターに含まれる「向こう三軒両隣」が東京都板橋で行っている「めぐる電気」という地域密着型の電気事業は「個別枠組み」である。

次項でのマトリクスにおいては、このメタ度合い=汎用性をひとつの指標として各クラスターを位置づける。

プレイヤー

「プレイヤー」とは、自ら現場に立ち継続的にコミットメントを行う人を指す。

本論において「現場」とは、さまざまな人やモノが出会い、相互に触発しあいながら、何かが出来ていく場所のこと、と定義する。「現場」でつくられるものは建築やモノの場合もあれば、社会関係の場合もあるし、その両方が組み合わさったものである場合もある。建築工場の現場も含まれるが、それだけではなく、例えばある地域全体にコミットメントを行っている場合はその地域全体が現場である。ただし現場は必ず物理的な広がりを持った空間である。

言い換えるならば、**人やモノの関係性がそれまでとは違った新たな関係性に組み直されているその場所を現場と呼ぶ。プレイヤーは現場に立ち、組みなおされる諸関係の一部として自ら関係性の網目に身を投じる。**プレイヤーは周囲から影響を受け、また周囲に影響を与える。

また、プレイヤーはそうした諸関係をアレンジメントしながら積極的に何らかの形や状態へと形成していく役割を担うものである。そのために、プレイヤーはその現場の環境に目を凝らし、モノの感触を肌で感じ、周囲の人たちと肩を並べて語り合い、現場に去来する様々なものを感じ取ることで、建築をつくる根拠を見出したり、現場の課題に対してアプローチを行ったりする。

こうしたプレイヤー的な態度については、浜松を拠点にした建築的实践を行っている403 architecture [dajiba]の彌田の次のような発言に顕著に表れていると言える。

——浜松のまちとはどのようにかかわっていますか？

まちとかかわるとは、さまざまな段階があって非常に難しいご質問ですが、先にお話しさせていただいた方々（引用注：403 architecture [dajiba]に設計を依頼した施主たち）とは、いわゆるサービスする、されるという関係を越えて、お互いに困ったときにお手伝いをしたり、相談にのってもらったりとより個人的、日常的なかかわりをもっています。みなさん、まちで活動する方々ばかりです。

その延長として、僕は近くの「ゆりの木通り商店街」の年中行事のような地域特有のイベントから、新規出店を促進するための仕組みの形成、買物客以外の方々がかわれるような場づくりなど、多角的な活動をサポートしています。その一方で、辻（引用注：同じく403 architecture [dajiba]のメンバー）は「教育」をキーワードに、「アンテナ」という団体を運営して近隣の大学生や他地域の人とまちにかかわるリサーチを行ったり、ときには「浜松まちなかにぎわい協議会」と連携し、商店街を舞台にしたワークショップを行っています。

このようにプレイヤーは現場で属人的な関係性を築き、建築の設計業務にとどまらず、その現場の状況に対して様々なアプローチをとる。また、建築家はかつてのよ

うな権威性やエリート性を伴う専門職としてではなく、フラットな友人的な関係性をとっていることが多い。

〈補足〉アクターネットワーク理論 (ANT) について

プレイヤーの定義等に関する言い回しはアクターネットワーク理論 (以下、ANT) を意識したものである。ANTとは社会学者のM・カロンやB・ラトゥールらが中心となって展開されている「連関の社会学」とも呼ばれる理論であり、それまで自明視されていた「社会」や「自然」などといった抽象的な概念により事象を説明することを嫌い、具体的な現場で実際に起こっている人やモノの連関 (作用しあい変化しあうこと) を具に追うことから事象を説明しようとする思想的態度である。登場する人やモノをアクターと呼び、それらがネットワーク的に連関しあうさまからANTと呼ばれている。

ANTの一つの特徴は、アクターを人間に限定していないことである。通常の社会学理論が人間同士の相互行為に限定して議論するのに対し、ANTでは次の展開に何か差異をもたらすような人間・非人間のあらゆる存在がアクターとして扱われる。例えば、AとBが口論になり、その場にあったリモコンでAがBを殴ったとすると、AとBだけでなくリモコンもまたアクターである。なぜなら、リモコンがなかったり、あるいはかわりにぬいぐるみや重い灰皿が置かれていたりしたならば結果は違ったはずであるからだ。つまりリモコンの存在によってAがBを殴るという行為に結びついている。そして、この行為はA自身の意志だけでも、リモコンのアフォーダンスだけでも起因できない。(なぜなら、例えば周囲に人がいたかどうか、AとBがどういう位置関係にあったか、など無数の要素がその結果に結びついているからである。)

ラトゥールの翻訳等を担当する社会学者久保明教は『ブルーノ・ラトゥールの取説—アクターネットワーク論から存在様態探求へ—』において、ANTについて次のように説明している。

既存の社会学的前提に反して、アクター(行為者)は人間に限定されない。差異を生み出すことによって他の事物の状態に変化を与えうるものはすべてアクターであり、それらは相互に独立したものでもない。各アクターの形態や性質は他のアクターの関係の効果として生み出される。アクターの働きによって異種混交的なネットワークが生み出され、アクターはネットワークの働きによって定義され変化させられる。このため「アクターネットワーク」とは、アクターであると同時にネットワークでもある。したがって、円形の項とそれをつなぐ線分で描かれるような一般的なネットワークモデルではアクターネットワークは捉えられない。円が線に、線が円になる。原理的に不安定な胴体の内部に自らの視点を位置づけることをアクターネットワークという概念は要求する。¹⁴³

¹⁴³ 久保明教『ブルーノ・ラトゥールの取説—アクターネットワーク論から存在様態探求へ—』(2019) 月曜社

円が線に、線が円になるという表現はやや難しい。先ほどの例を引くならばリモコンは一つのアクターとしての存在であるが、同時に金属やプラスチックやゴムや電池といったパーツの集合体であり、普段それを利用する家族から設計者、製造者、箱に詰めた人にいたるまでたくさんの人の関与を受けたものでもあり、様々な諸要素（アクター）の集まり（ネットワーク）でもある。すなわち、リモコンはアクターでもありネットワークでもあるのだ。

モノやその集積たる建築が人間と同等のアクターとして振る舞い、相互に影響を与えながら変化していく、というイメージは極めて2010年代の建築的実践と親和性が高く、建築家たちの言論においてもANTはしばしば引用されている。

しかし実際のところ、ANTは気軽に召喚するには厄介な理論でもある。なぜなら、「ANTは、『技術』や『自然』や『社会』を確固たる実態として見なすことをやめ、原理的に還元不可能な諸要素の原理的に制限のない結びつき（＝アクターネットワーク）から出発することで、『まだ残されているあらゆるもの』に目を向けるための方法論でもある」¹⁴⁴からである。つまりANTは不確定で動的なだけでなく、あらゆるものの関係の余地を保留するため無限に発散的でもあるのだ。

先ほどのリモコンがアクターでありネットワークであるという話から容易に想像ができるように、ANTはあらゆる自明と思われているような結合を一度連関にばらすことから始め、「まだ残されているあらゆるもの」を取り扱おうとする。それは現場に立ちモノや関係を作るプレイヤーにとっては、実際の感覚に近く魅力的な思想ではあるが、ANTに立脚して論を立てるのは極めて難しい。¹⁴⁵

一応、ANTも不確定で発散的で動的な状態を、暫定的に構造として見立てる次のような手段は提供しているものの、依然ANT的な立場に徹底することは困難である。

諸アクターの働きによってネットワークが生み出されると同時に、各アクターの性質や形態はネットワークの働きによって変化し、変化したアクターはさらに新たな関係性を取り結びネットワークを変化させていく。以上のように定義されるアクターネットワークは原理的に不安定なものである。だが、各アクターの行為を通じてネットワークが相対的に安定し、一定の持続性を持つようになると、アクターネットワークは暫定的ではあれ確固たる世界の有様を生み出す。¹⁴⁶

簡単に言えば、リモコンは確かに諸アクターの結合したネットワークでもあるのだが、そのネットワークの状況が比較的安定しているときは、単にリモコンという一

¹⁴⁴ 同上

¹⁴⁵ 同上

¹⁴⁶ 久保自身、次のように語っており、ラトゥールのANTを正面から扱うことの難しさを表明している。「簡単に言えばラトゥールはうさんくさい。(中略)社会思想史を専門とする筆者の友人は『ラトゥールは暇つぶしに読むには面白いけど、真面目に扱うものだとは思えない』と語ったことがある。科学技術の人類学を専門とする筆者自身もまた、研究生生活の最初期からラトゥールの著作に触れるなかで、しばしば同じ疑念を抱いてきた。」なお、引用元は同上。

アクターとして扱いうるというものである。AがBをリモコンで殴ったという出来事においては、リモコンがどのようなネットワークとして構成されているかは不問にしてよいだろう。しかしここでAがBをリモコンで殴ったことでリモコンが壊れた、となるとリモコンの「相対的に安定」していた関係性は解きほどかれ、どんな部材からできているのか、だれが設計し、だれが作ったのか、どのように使われたのかとリモコンは再びネットワークとして見られることになる。

こうした特性から、ANTに厳密に従って記述をするとすれば、例えば「情報通信技術の発展により、個人が自由に制作物を販売できるようになった」というような表現は須らく禁止されてしまうだろう。情報通信技術とは具体的にどんなアクターのどんな関係のことか、またその発展とはなにか？自由に制作物を販売とはどのような意味か？これまでどのようなアクターの関係性が不自由さを生んでいたのか、といったことから丁寧に解きほぐして考え直す必要がある。本論のように半ば常識的な了解を前提とした議論においては、そのいちいちの記述に差し支えるところが多く、ANT的な態度を徹底することはできない。

ANTは思想的には非常に魅力的であり、現場に立つ人間の感覚に近い理論であるが、本論ではこうしたANTが本質的に抱える難しさから、ANTを理論的な礎とすることは避ける。ただし、この思想が持つコスモロジーとしての「人やモノの連関」のイメージは重要であるため本論では形容として「ANT的」とあるという言葉をしばしば用いることがある。

2-4-2 クラスタ配置のためのマトリクス

本節では、前節でのクラスターに対してさらに整理を行い、建築的実践の特徴の抽出を行う。その為に、本項では各クラスターをマトリクスに配置する。

縦軸には前項でみたような「メタアーキテクト—アーキテクト—プレイヤー」という関わり方のメタ度合いをとる。対して、横軸には「プロダクト—インテリア—建築—界限—全国」という設計対象物のスケールをとる。（図 2-4-2-a）

このマトリクスの原点は「アーキテクト（縦軸）」かつ「建築（横軸）」であり、すなわち従来の建築家の職能を表している。

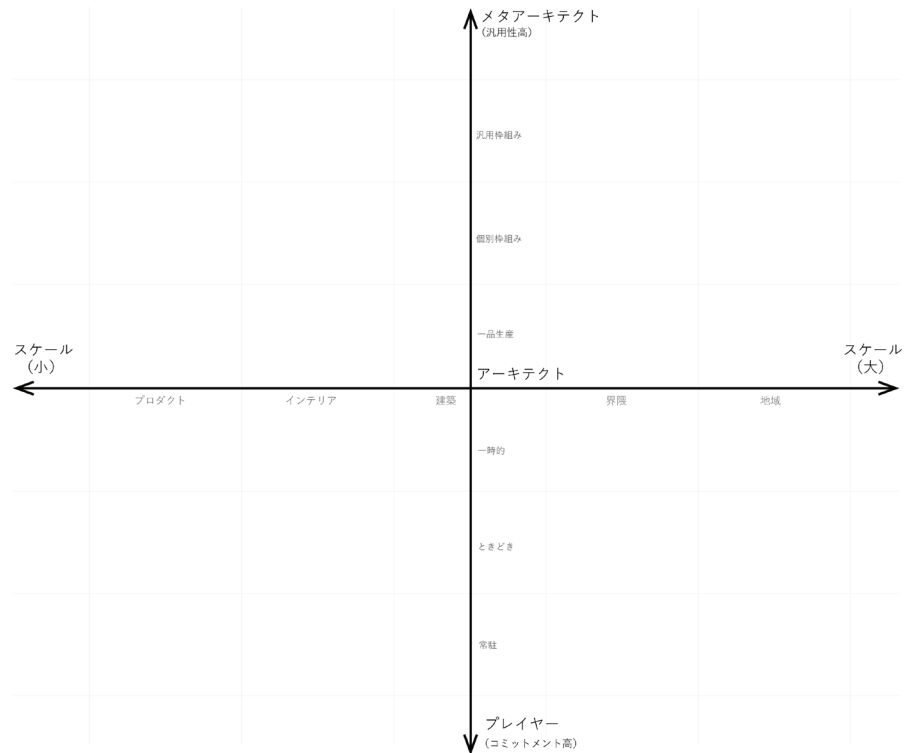


図 2-4-2-a マトリクスの座標

縦軸は原点にアーキテクトをとり、そこから上に行くほど汎用性が高くメタアーキテクト的であり、そこから下に行くほどコミットメントが高くプレイヤー的である。厳密にはメタアーキテクト的であることと、プレイヤー的であることは対極でも背反でもないが、一般的な傾向として汎用性の高い仕組みづくりを行いながら、ローカルな現場に継続的にコミットメントをするのは難しく、これらを両立する事例は殆ど見られないため、各クラスターの傾向を把握するには十分有効な分類が可能である。

縦軸のより細かい指標としては、メタアーキテクト側は汎用性が低く原点に近い方から「一品生産—個別枠組み—汎用枠組み」としている。改めて簡単に説明すると、「一品生産」とは設計対象の事物をひとつひとつ個別にデザインすることであり、「個別枠組み」とはある地域やある圏内だけに適用可能な複数のものをつくるための枠組み、「汎用枠組み」は横展開が可能で、複数の地域や圏域に適用出来たりそもそも適応対象を限定しなかったりするような複数のものを作るための枠組みである。具体例でいえば、個別の建築設計は「一品生産」、ある地域のまちづくりの仕組みづくりは「個別枠組み」、「リノベーションまちづくり」といこう全国各地に適用できる枠組み作りは「汎用枠組み」である。

また、プレイヤー側はコミットメントが低く原点に近い方から「一時的—ときどき—常駐」としている。一時的というのはある期間のみその現場に関与するようなもの、ときどきというのは常駐するわけではないが継続的に現場に関与するようなもの

の、常駐は居住していたり拠点を構えていたりするなど常にその現場に関与するようなものである。

これらの指標はあくまで汎用性やコミットメントの高低が何を意味するかを表す指標であり、厳密に三段階のどこかに収まるというわけではない。したがって、配置されるクラスターは段階を横断的に配置されることになる。なお、原点は汎用性からみれば一品生産的であり、コミットメントから見れば一時的である従来の意味でのアーキテクトがとられている。

横軸は主なデザイン対象のスケールの大小をとっており、原点にある建築から左に行くほどスケールが小さくなり、右に行くほどスケールが大きくなるようになっている。ただしこの指標は厳密に数学的なスケールではなく、むしろデザイン業務の質的な違いを重視して段階が割り振られている。例えば、インテリアと建築は時に単純なスケールだけでいえば同等程度、あるいはインテリアの方が大きいということもありうるが、ここでは建築全体をデザインすることにインテリアをデザインすることも含まれるというような意味でインテリア<建築としている。

「プロダクト」とは什器や生活用品、DIYキットというような人間より小さいか同等程度のスケールのモバイルな対象を指す。「インテリア」とは建築の設えや内装といったスケールで比較的私的な性質を帯びた対象を指す。「建築」とはその建物の全体的な構成から周囲に対する位置づけまで含めたような対象を指す。「界限」とは「スプーンの冷めない距離」というように人間が物理的に簡単にアクセス可能であり属人的で日常的な関係性が構築されうるような広がりを目指す。「地域」とはここでは、市町村や〇〇駅周辺エリアといったように地図的な俯瞰性をもって眺めたより広域的な広がりを目指す。

なお、このマトリクスでは縦軸も横軸も各段階を幅のある広がりとして表示している。例えば、縦軸が「個別枠組み」であり横軸が「インテリア」である場合、図2-4-2-bのように、それぞれの幅を持った帯の重なり部分が該当することになる。この全体を覆っていない場合でも、一部だけでもこの領域に重なっていればその領域の内容を含みもっているものとする。基本的には、ある領域に大きく重なっているほどその領域にクラスターの重心があるように配置している。

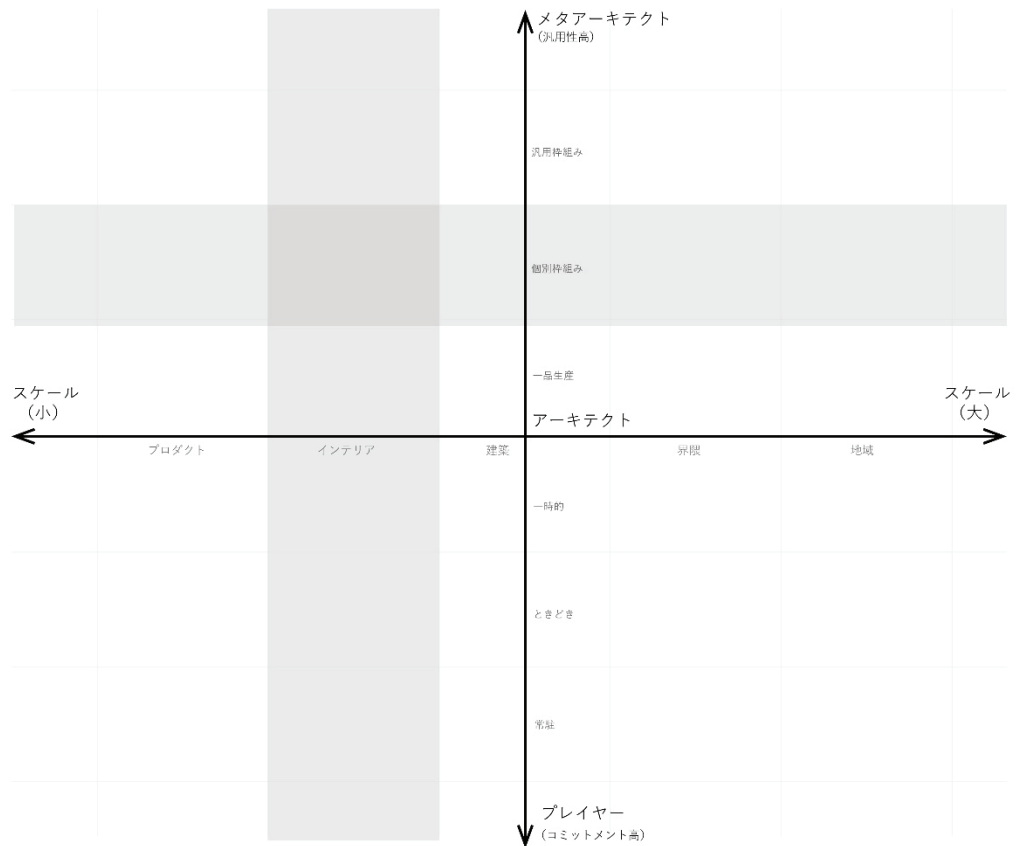


図 2-4-2-b マトリクスにおける配置の例（「インテリア」かつ「個別性組み」の領域）

2-4-3 マトリクスへの各クラスターの配置

前項で設定したマトリクスに対して、全16の建築的実践のクラスターを配置していく。この作業の目的は、各クラスターの傾向を相対的に位置づけ、2010年代以降の建築的実践の諸相を俯瞰する視座を持つことである。

基本的には、活動内容の主要なものが含まれる部分はその広がりを中心となり、かつその形状なるべくシンプルな楕円～角丸四角形になるようにマトリクス上に各クラスターを配置していく。

ただし、最終的にこれらの結果をすべて重ね合わせて次の分析を行うことから、次のような処理を行っていることに注意されたい。まず、あるクラスターに含まれている外れ値的な建築的実践に関しては、そのために領域を広げることはしていない。なぜなら、この作業の目的は各クラスターの主要な傾向を相対的に位置づけることであり、いたずらに各クラスターの領域を広げることは望ましくないためである。次に、各クラスターはひとつながりの領域となるようにしており、複数に分かれることはない。これも同様の理由によるものである。もし活動内容が複数に分かれる場合は、両方にまたがるように領域を広げるか、あるいはより本質的なひとつの領域に絞るかを行っている。特に大きな資本力と組織を持つ企業的な実践主体は広範

な活動を行っていることが少なくないが、建築的実践の全体に対する位置取りとしてより適切と思われる位置に配している。

また、各クラスターの大きさはこのマトリクス上の領域の広がりによるものであり、単純に各クラスターに含まれる実践主体の数を反映しているわけではないが、同様の広がりを表しうる場合は、実践主体の多いクラスターが大きくなるよう調整している。

各クラスターの色は、そこに含まれる建築的実践の活動内容として多く見られるものによって「A. デザイン系」は赤、「B. 施工系」はオレンジ、「C. 地域活動系」は黄色、「D. 不動産系」は青、「E. 情報系」は黄色としている。

①まちづくりコンサルタント

地方自治体等をクライアントとすることが多いことから、界限も含みつつより広域な地域を中心的な活動の対象としている。また、「リノベーションまちづくり」や「コミュニティデザイン」などある手法を様々な地域でアジャストしながら適応するというスタイルが多く取られ「汎用枠組み」～「個別枠組み」～「一品生産」を行っており、かつ「一時的なコミットメント」に該当すると言える。

②設計+まちづくりコンサル

「①まちづくりコンサルタント」と近い活動内容ではあるが、建築物の設計を含むことから、界限や建築といったスケールに重心があると見える。また「公共R不動産」を運営するOPEN Aのうおうに「汎用枠組み」をつくるものもいるが、基本的にはそれぞれの地域ごとの「個別枠組み」を作ることと重心があると見える。

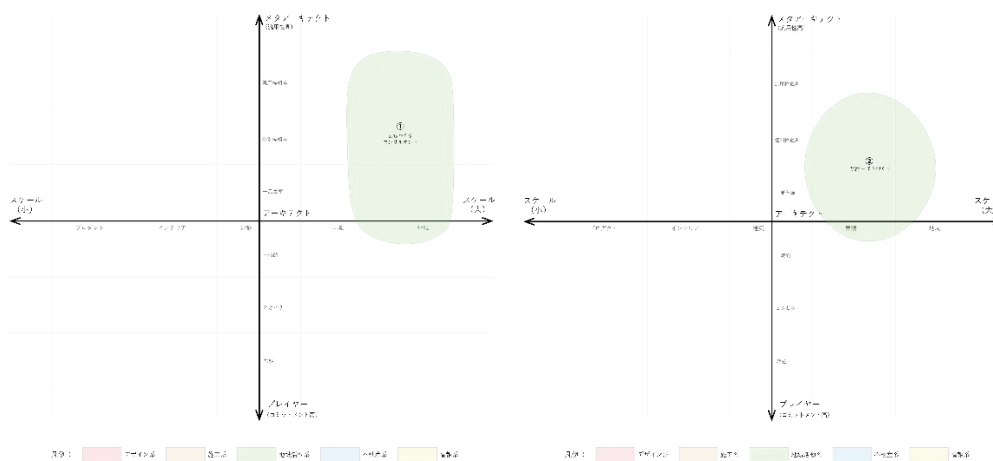


図 2-4-3-a ①まちづくりコンサルタント

図 2-4-3-b ②設計+まちづくりコンサル

③設計+不動産プロデュース

不動産的な企画の提案や資産運用のコンサルティングなど、スケールの的には「界限」にはみ出しつつも「建築」を中心としており、メタ度合いとしては「個別枠組み」あるいは「一品生産」にあたる。従来のアーキテクトにかなり近いが、より上流にあたる不動産的な与件までコミットしていることが特徴的である。

④設計+ブランディング

このクラスターは「建築」に対しては「一品生産」的であるが、「インテリア」は例えば一つの建物の中で部屋ごとに内装が少し異なるなど「個別枠組み」的であり、「プロダクト」においてはあるコンセプトやブランドのもと、どんどん系列の商品が作られるなど「汎用枠組み」的であるという変質的な分布を持っているので、ややいびつながら右下がりの斜めに伸びた配置になっている。

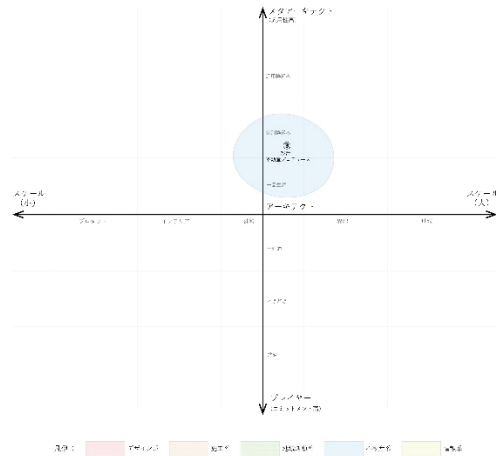


図 2-4-3-c ③設計+不動産プロデュース

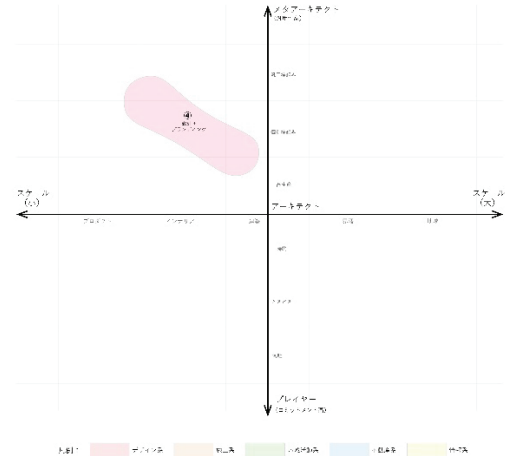


図 2-4-3-d ④設計+ブランディング

⑤不動産仲介

不動産仲介は一つの仕組みの下にあらゆる物件を扱うことができる点でかなり汎用性の高い「汎用枠組み」であるといえる。また、取り扱う対象としては、マンションやアパートの部屋といった「インテリア」的なスケールもあれば、建物を建てるために敷地から一緒に探すといったような「建築」～「界限」のスケールもある。

⑥ファスト不動産

ファスト不動産は、そのほとんどが中古マンション・アパートのワンストップリノベーションサービスである。そのため「インテリア」的なスケールである。メタ度合いとしては、デザインコードがカタログ化されているだけでなくカスタムの程度についても料金制度が敷かれているなど仕組みがされており、「汎用枠組み」であると言える。

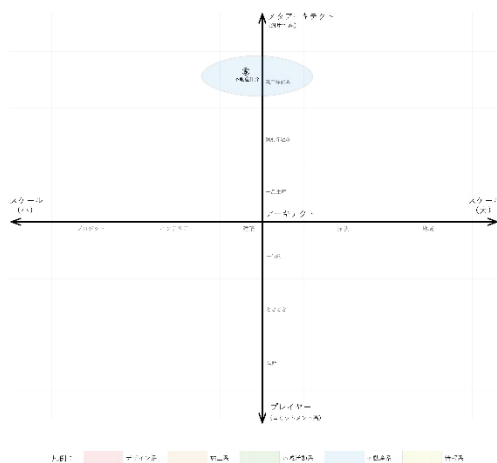


図 2-4-3-e ⑤不動産仲介

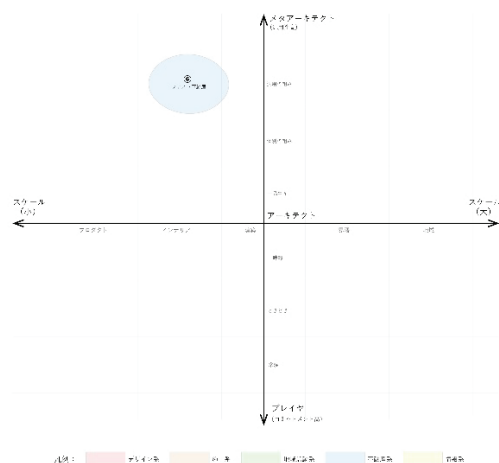


図 2-4-3-f ⑥ファスト不動産

⑦リテーリング

リテーリングは、多様な商品をつ一つの仕組みで販売が可能であることから「汎用枠組み」であるといえる。また販売対象は基本的に「プロダクト」だが、一部「インテリア」用品も扱っている。

⑧ノウハウビジネス

基本的に多くの人や事例に適応可能な情報を発信しているため、極めて汎用性の高い「汎用枠組み」である。また発信する情報の内容としては、内装や什器のおすすめなど「インテリア」的なスケールのもと、実際に住宅を建てる際の工務店の選び方、木造賃貸アパートの改築レシピといった「建築」的なスケールのものである。

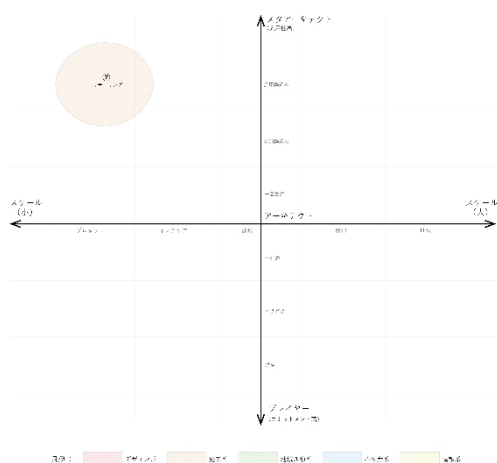


図 2-4-3-g ⑦リテーリング

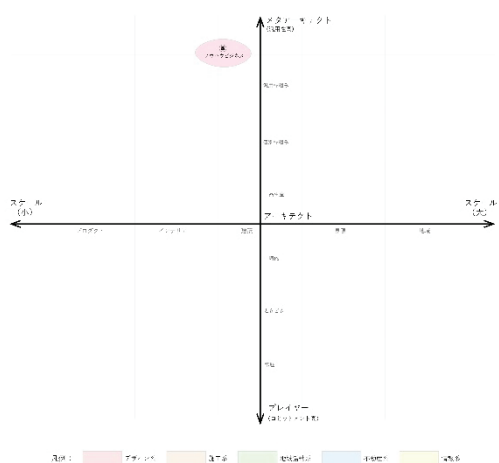


図 2-4-3-h ⑧ノウハウビジネス

⑨アウトドア可動産

アウトドア的な実践により、「界限」の賑わいを創出しようとするものであるが、実際の仕掛けはモバイルハウスであったり、タクティカルアーバンイズムであったりと「建築」的な広がり敷地に対するものであることが多いため、その中間に位置

付けた。また、個別の地域ごとの「個別枠組み」であると同時に、別の地域へ展開可能な仕組みや仕掛けの提案であるため「汎用枠組み」としての側面も大きい。

⑩設計+拠点運営

実際に拠点を持っており、自分自身が常に現場に立っている人もたくさんおり非常に高いコミットメントをみせており「ときどき」～「常駐」と位置付けた。また、活動のスケールは多岐にわたり、「プロダクト」スケールのものづくりから、「地域」全体にわたる活動まで幅広く行っている。

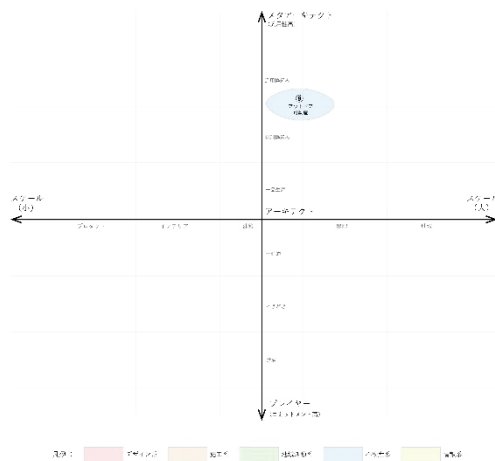


図 2-4-3-i ⑨アウトドア可動産

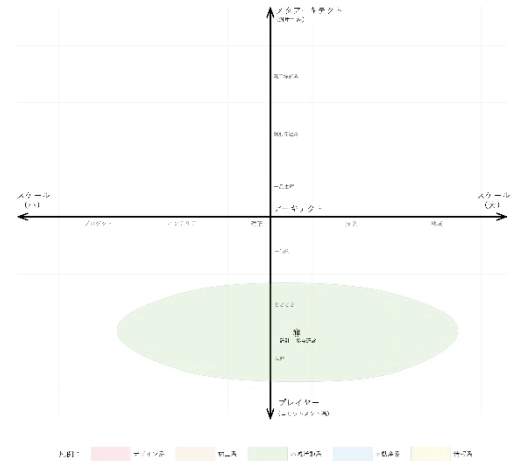


図 2-4-3-j ⑩設計+拠点運営

⑪設計+地域活動

「⑩設計+拠点活動」と近い傾向を持つが、よりまちづくり的なニュアンスが強く、「プロダクト」や「インテリア」まで手を伸ばしているわけではない。また、拠点を持って活動している人に比べてコミットメントの度合いも（頻度としては）低いことが多く、「一時的」～「ときどき」のものも少なくない。また、プレイヤー的な貢献だけでなく、「HAGI STUDIO」や「向こう三軒両隣」のように地域全体を活気づける「個別枠組み」をつくるものもある。

⑫設計+フィールドワーク

このクラスターは従来型の建築家（アーキテクト）にかなり近いが、建築物の設計にあたり地域でフィールドワークやワークショップを行うなど、「一時的」ではあるがプレイヤー的なコミットメントが見られる。また、地方自治体の公共建築など地域全体に影響を及ぼす設計対象で、地域全域から人を集めたワークショップなども行っていることから設計対象は「建築」～「地域」まで幅広く取っている。

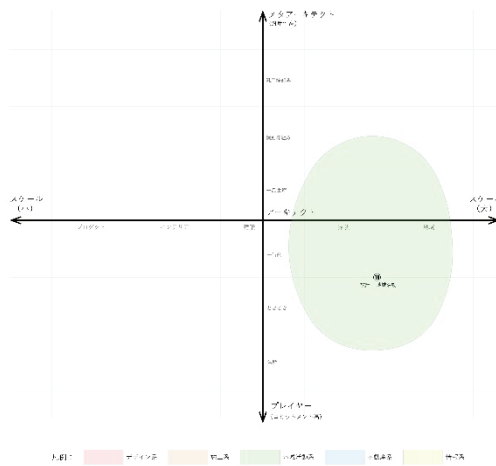


図 2-4-3-k ⑪設計+地域活動

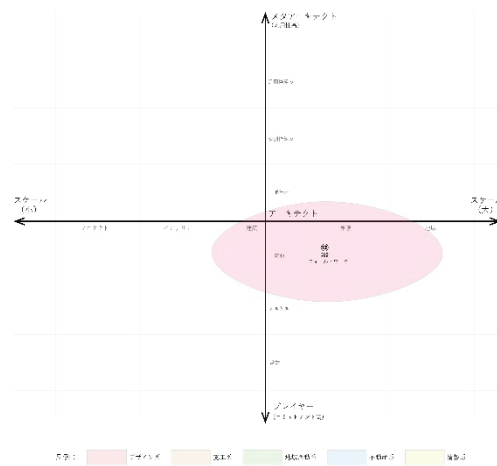


図 2-4-3-l ⑫設計+フィールドワーク

⑬設計+施工

自ら手を動かすことから設計対象は「プロダクト」～「建築」までと幅広い。自ら現場に立って既存の事物の感触を感じ取ったり、その場所の人間関係に身を投じたりと、「一時的」なものではあるが現場へのコミットメントは高いと言える。

⑭設計+施工+リテリング

このクラスターはやや複雑で、「インテリア」や「建築」の設計業務を行うと同時に、「プロダクト」の制作も行っているというものが多い。また、「インテリア」や「建築」は比較的「一品生産」的な傾向が強いのに対し、「プロダクト」は「一品生産」的なものから何らかの仕組みを用いた「個別枠組み」的なものまで見られるため、ややいびつではあるが図のようなL字型の配置とした。

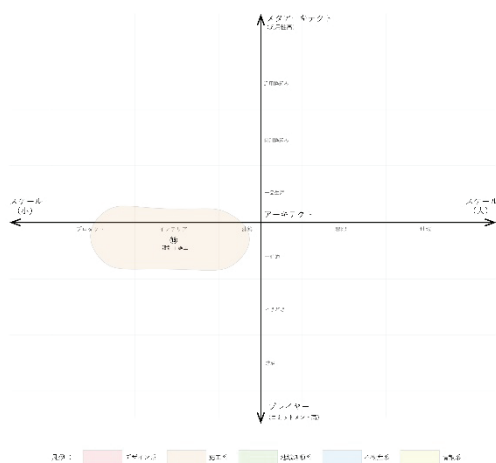


図 2-4-3-m ⑬設計+施工

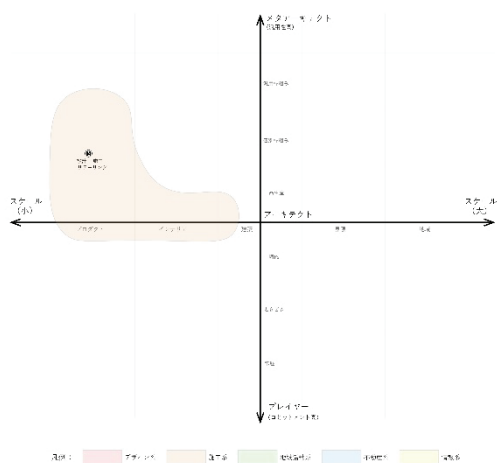


図 2-4-3-n ⑭設計+施工+リテリング

⑮設計+コンピューテーション

このクラスターは個別の建築物のためのファサードや内装といった「インテリア」～「建築」スケールのものものとデジタルファブリケーション等を使った「プロダクト」のデザインが多い。建築設計の一環としてパラメトリックデザインを用いるな

ど「一品生産」的な使われ方と同時に、デザインコードの設定など「個別枠組み」的な使われ方もなされている。

⑩設計ツール・システムデザイン

個別の建築のための「個別枠組み」であることもあるが、より様々な建築に対して適応可能な「汎用枠組み」であることが多い。ただし、例えば「A-SPEC」であれば多目的トイレの設計が専門であるなど、ある程度パラメーターの共通する限定的な対象に対するものであるため、「汎用枠組み」の中での汎用性は低めとした。なお、デザイン対象は「インテリア」～「建築」である。

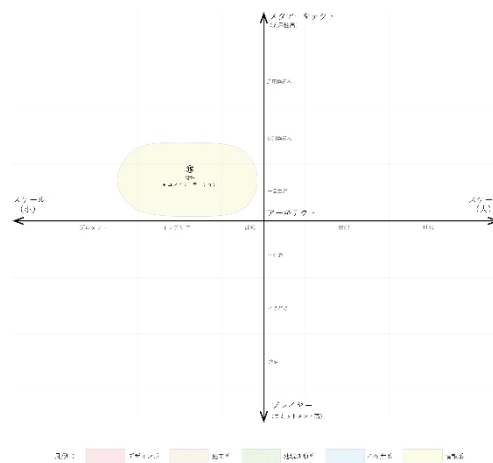


図 2-4-3-o ⑩設計+コンピューテーション

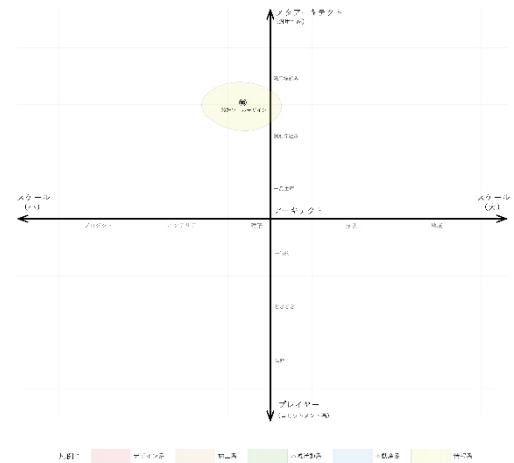


図 2-4-3-p ⑩設計ツール・システムデザイン

これらをまとめると、次の図 2-4-3-q ようになる。

左下の第三象限に当たるスケールが小さく（＝すなわちモバイルで流動性が高く）かつコミットメントが高いという領域はその意味内容がややナンセンスであることから、該当するクラスターがあまり存在しないが、それ以外の領域には満遍なく広がっている。

特徴としては、下に行くほどスケール横断的であり、上に行くほどスケールごとに細かく分割されているといえる。これは現場において一人の人間がプロダクトを制作するところからまちづくりに参加するまでは滑らかに接続しており、むしろスケールの分的に分節する必要がないのに対し、汎用性の高い仕組みはその取り扱う対象ごとに異なる仕組みが必要とされるためであると考えられる。

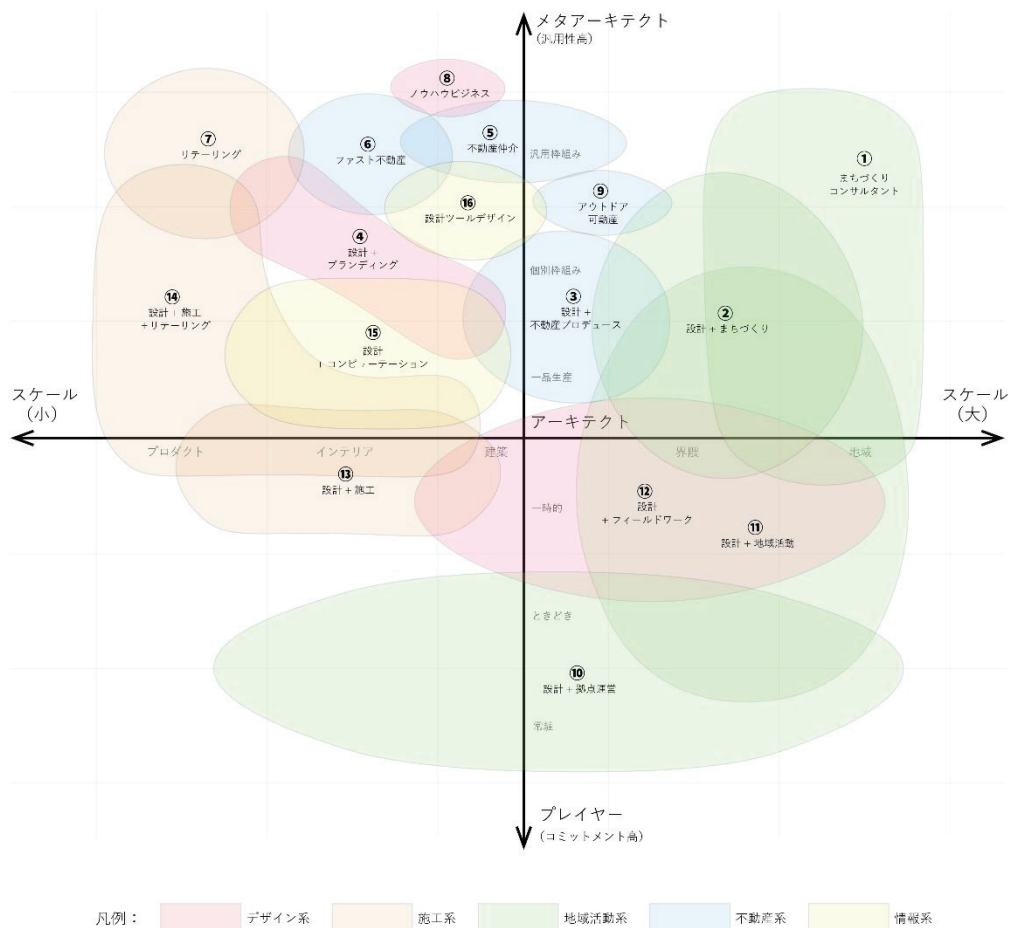


図 2-4-3-q 各クラスターの整理

2-5 2010年代の建築的実践の三類型

2-5-1 クラスターのグルーピング

前節でマトリクス上に配置した16の建築的実践のクラスターについて、本節ではさらに大きく三つの類型にグルーピングを行う。

マトリクス上での近接関係に注目して、その活動としての質が近いものをグルーピングすると、図 2-5-1-aのように三つの類型に分けることができる。

右下の類型はプレイヤー的に現場に立ってその場で生起する諸関係を編み合わせていくような特徴があり「関係づくり」の建築的実践といえる。右上の類型はメタアーキテクト的に一定の汎用性のあるシステムによって建築をつくったりつかったりするための環境を整えているという特徴があり「仕組みづくり」の建築的実践といえる。また左側の類型は、自ら手を動かして現場でものを作ることから制作物をシステムを通じて販売するまで、さまざまなメタ度合いに横断

的に配置されていることが特徴であるが、その中心軸にはプロダクトなどの「もの」があることから「ものづくり」の建築的实践ということができる。

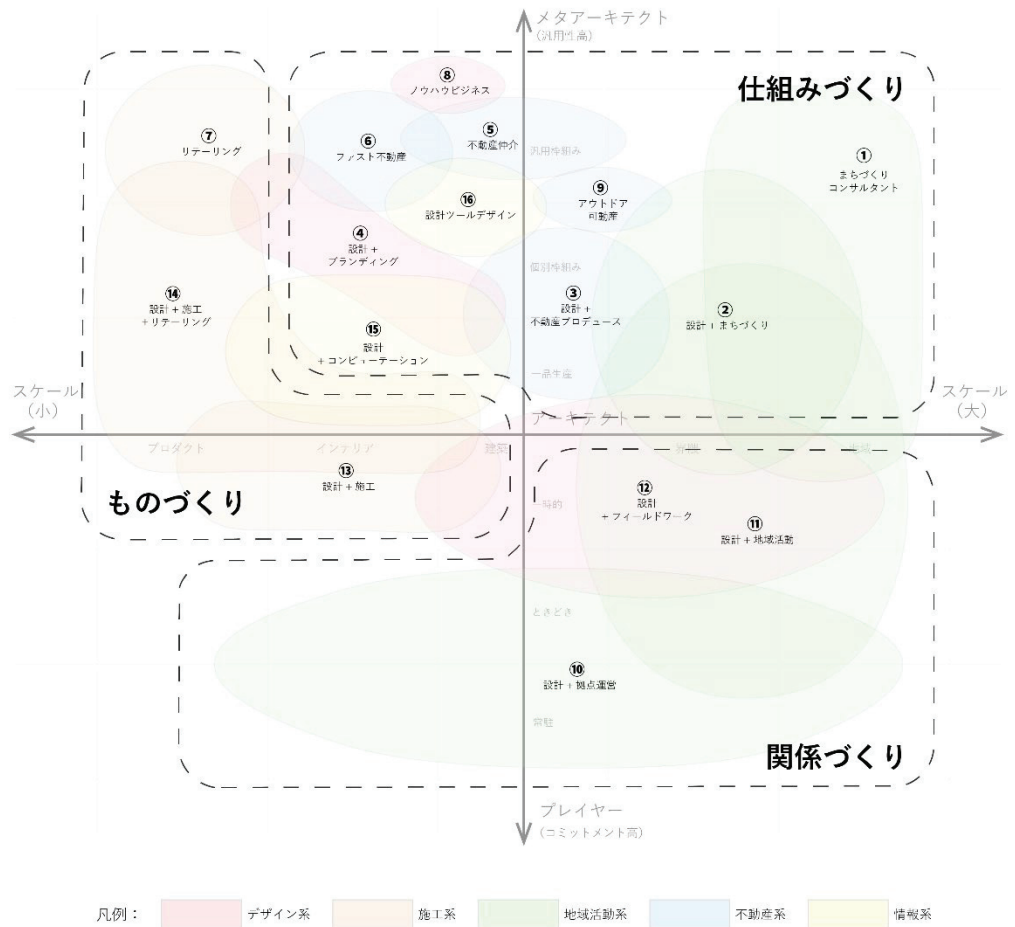


図 2-5-1-a 建築的実践の三類型

なお、他の類型の範囲に裾野を伸ばしている建築的実践が存在することからもわかるように、完全に三つの類型に分類されるわけではなく、所属している以外の類型の性質を持っている建築的実践も存在する。しかしここでは、それぞれの活動の特性を抽出するために、この三類型に基づいて分析を行う。

各類型に含まれる建築的実践の数は次の図 2-5-1-bの通りである。クラスター数が最も多い「仕組みづくり」の建築的実践が96と最も多く、「関係づくり」と「ものづくり」はそれぞれ3クラスターずつながら、包含する建築的実践の多い「⑪設計+地域活動」などを含む「関係づくり」が61と二番目に多い。「ものづくり」はたとえば施工を行っていても地域活動が主体の場合は「⑪設計+地域活動」に含まれているものがあることもあり、最も少なく30となっている。

各クラスターの詳しい分析は第3章「建築的実践の理論」で扱うが、

関係づくり	61
10 設計+拠点運営	15
11 設計+地域活動	32
12 設計+フィールドワーク	14
仕組みづくり	96
1 まちづくりコンサルタント	6
2 設計+まちづくりコンサル	10
3 設計+不動産プロデュース	26
4 設計+ブランディング	10
5 不動産仲介	5
6 ファスト不動産	15
8 ノウハウビジネス	9
9 アウトドア不動産	2
15 設計+コンピューテーション	8
16 設計ツール・システムデザイン	5
ものづくり	30
7 リテーリング	4
13 設計+施工	12
14 設計+施工+リテーリング	14

図 2-5-1-b 各類型ごとに含まれる建築的実践の数

2-5-2 「関係づくり」の建築的実践

「関係づくり」の建築的実践に含まれるのは、「⑩設計+拠点運営」、「⑪設計+地域活動」、「⑫設計+フィールドワーク」の3つのクラスターである。「⑫設計+フィールドワーク」はデザイン系として赤色で示されているが、実質的には地域活動的な側面が強くある。

「関係づくり」の建築的実践の一つ目の特徴は、プレイヤーとしてのコミットメントの高さである。生身の人間として自ら現場に立ち、そこで設計者であると同時に一人の人間として関係を築き、継続的にコミットメントを行う。特に、「⑩設計+拠点運営」「⑪設計+地域活動」では、実際にその地域に住みながら日常的な関係性を持っていることが多く、そこから仕事を得たり、あるいは設計以外の地域のプロジェクトに参加したりと様々な活動を行っている。

二つ目の特徴は、活動領域の横断性である。建築設計という専門性を軸にコミットメントの仕方を選ぶというよりは、まず先にコミットメントの対象となる地域や界限があり、そこに生じている課題や起こっている出来事に対して自分のできるコミットメントを行うという仕方に近い。そのため、設計に限らない多様な活動が見られる。

例えば、「⑩設計+拠点運営」に挙げられている「ARA」ではカフェ「MIAMIA」を運営しながら、事務所兼店舗である「I AM」という場所でこの地域に住む知人

の結婚式を行っている。「⑪設計+地域活動」の「向こう三軒両隣」は、設計業務だけでなくシェアスペースの運営から地域密着の電気事業まで行っている。あるいは「⑫設計+フィールドワーク」の「o+h」は公民館の設計にあたってフリーペーパーの発行を行ったり、地域の食のイベントの運営を行ったり、地域のデザイナーと協同して什器の設計を行ったりと幅広い活動を行っている。

2-5-3 「仕組みづくり」の建築的实践

「仕組みづくり」の建築的实践に含まれるクラスターは多くあり、「①まちづくりコンサルタント」、「②設計+まちづくり」、「③設計+不動産プロデュース」、「④設計+ブランディング」、「⑤不動産仲介」、「⑥ファスト不動産」、「⑨アウトドア不動産」、「⑮設計+コンピューテーション」、「⑯設計ツールデザイン」といった10のクラスターである。

「仕組みづくり」の建築的实践の一つ目の特徴は、汎用性の高い仕組みを作ることである。たとえば、メタアーキテクトという言葉の提唱者でもある秋吉が主宰する「VUILD」は、CADなどのモデリングソフトが扱えれば誰でも安価で簡単にデジタルファブリケーションが行える「EMARF」という仕組みを作っている。あるいは、繰り返し例に挙げている「リノベリング」による「リノベーションスクール」や「⑥ファスト不動産」のクラスターに含まれる「定額リノベーションパッケージ」なども一つの仕組みである。

「仕組みづくり」の建築的实践のもう一つの重要な特徴は、システムによりただ同質的なものを複製するだけではなく、個別具体の事例に合わせて調整できるような余白が設けられていることである。例えば、「⑤不動産仲介」の「東京R不動産」は全国各地で現地業者と提携して「〇〇R不動産（〇〇には地域名）」を展開しているが、それぞれの地域ごとに不動産を評価する指標が異なり、金沢なら「金澤町屋」「百万石の景色」「用水/川/海」、鎌倉なら「（海に対する展望の良さを表す）一列目」「海見え」「リス注意」、山形なら「蔵/倉庫」「庭・木がある」「星空・夕焼け」といった項目が挙げられている。また、それぞれの物件のより詳しい特徴については記事の中で質的に記述されている。



図 2-5-3-a 左から順に金沢R不動産、鎌倉R不動産、山形R不動産の「特徴」リスト(再掲)

一つ目の特徴の際に例に挙げた事例も同様である「EMARF」もプラットフォームを提供しているだけで個々人が自由に設計したものを出力することができる。「リノベーションスクール」は現場に対してコミットメントを行うプレイヤーと空き家をマッチングさせて再生のアイデア出しを手伝うといったいわば触媒的な活性化を行うだけであって、実際に案をつくり建物をなおし事業を運営していくのは現場のプレイヤーであり、大きな余白が残されている。「定額リノベーションパッケージ」も当然構造形式も間取りも個々に異なる物件を対象とするので、具体的な間取りや工法はその度ごとに調整されているほか、施主の希望に応じて少しカスタマイズを加えたり、あるいは建築家と組んで丁寧に設計しなおしたりするオプションも用意されている。

それぞれの仕組みごとに、調整のための余白の作り方やその程度は大きく異なるが、その余白の設計が丁寧に行われていることは重要なポイントである。

2-5-4 「ものづくり」の建築的实践

「ものづくり」の建築的实践に含まれるのは、「⑦リテーリング」、「⑬設計+施工」、「⑭設計+施工+リテーリング」の施工系の3つのクラスターである。

「ものづくり」の建築的实践には大きく二つの種類があり「自分でつくる」ものと「みんながつかれる環境をつくる」というものである。

「自分でつくる」ものについては、自ら現場に立つことで現場にある事物のマテリアリティの豊かさや事物が持つ偶有性が引き出され、時に元の設計を変更しながらつくるプロセスが進行していくことが特徴的である。これまで設計と施工が分離されていたときには、基本的には設計側が作成した図面が最終稿であり、監理での現場判断はあるにしても、現場での感覚や発見が設計にフィードバックされることは難しかった。

「みんながつかれる環境をつくる」ものの例としては、「アラキ+ササキアーキテクツ」が開発、販売を行っている「モクタンカン」があげられる。これはすでに流通している単管パイプとクランプの規格を流用して、だれでも容易に加工がしやすい木材を単管パイプの規格であるφ48.6の棒材に加工し、クランプを用いて机や棚やあるいはちょっとしたブースなどが作れるような仕組みを作っている。あるいは、「KUMIKI PROJECT」ではD.I.T. (Do It Together) というコンセプトのもと、みんなが施工できるワークショップを開催したり、シェア工房を運営したりしている。

こうした建築的实践の両方に共通する特徴として、「つくること」がそこに固有性・独自性を発生させる行為として位置づけられている行為として位置づけられていることである。「自分で作る」人たちも設計のまま完全に忠実に施工するのであれば、外注してしまった方が楽で高い質のものを作りうるが、自ら現場に立つことで見えるものを建築表現にまで高めようとしている。「みんながつかれる環境をつ

くる」の例においても、たとえ作るための仕組みとしてお膳立てされたものであったとしても、それを自分でつくることによってそこに愛着が生じ個人にとって特別な意味を持ったものとなる。

第3章 建築的実践の理論

3-1 本章の目的と概要

本章では、2010年代の建築的実践は建築の在り方、あるいは建築行為の在り方をどのように変質させたのかに注目し、その理論化を図る。具体的には、前章の「関係づくり」「仕組みづくり」「ものづくり」という三類型をそれぞれ注意深く分析することで、より動的かつメタ-ローカル複合的になりつつある建築の状況を理論化する。

3-2 事例としてのハウスモンクビート

ここでは建築的実践の重要な性質をみるための事例として再び、「⑪設計+地域活動」の事例として取り上げたルートエーの高木俊による「ハウスモンクビート」という民家建設の例（p112）をより詳しくみてみたい。

ハウスモンクビートとは、館山にある民家であるが、近所の山から放置されていた間伐材を、山の所有者と掛け合って交渉し、自分たちで切り出してそのまま屋根の垂木として利用しているのが特徴的なプロジェクトである。

このプロジェクトでは今和次郎の『民家論』の「小屋とはその土地で無代で得られる材料で自給的に造ること」という一節がキーワードになっており、丸太以外にも

土、石、稲藁、籾殻、畳、建具といったものまで、関係性を駆使して無償で集めている。



図 2-5-4-a ハウスモンクビートの外観と内観。丸太材を架構に用いた屋根が特徴的である

以下の内容は、2022年1月9日にzoomにてオンラインで行った、著者による高木へのインタビューに基づいている。また、高木と著者の個人的なつながりから知りえた内容も一部含まれている。

3-2-1 建設のプロセス

①背景

高木は東京のアトリエ系設計事務所で長年勤めていたが、その後子育ておよび生きるための環境を求めて千葉県館山市に移住した。館山は急峻な地形のため、海から

ほど近くに山が立ち上がっており、海からも山からも様々な資源がとれる。また、館山は東京へのアクセスの良さもあり、移住者も多い。高木自身も東京で大学の講師も務めているため、東京にも拠点を持ち週に一度は東京に通うという二拠点生活を行っている。

ハウスモンクビートは高木の友人である移住者の山口が家族で住むための住宅である。施主の山口は音楽プロデューサーであり、自然の音を取り込んだ音源の作成なども行っていることから、自然から取れる素材を使った家を望んでいた。しかし、山口が提示した予算では足りないと感じた高木は、「銀行に増資を申し込んだりするのではなく、山を持っているような古民家の人から木をもらおう」と山口に提案する。

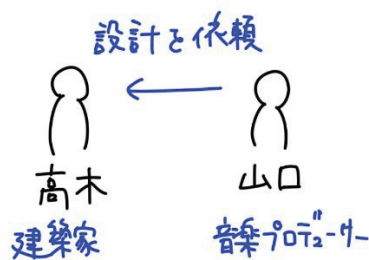


図 3-2-1-a 施主山口と建築家高木の関係

① 「やすべえ」との関係

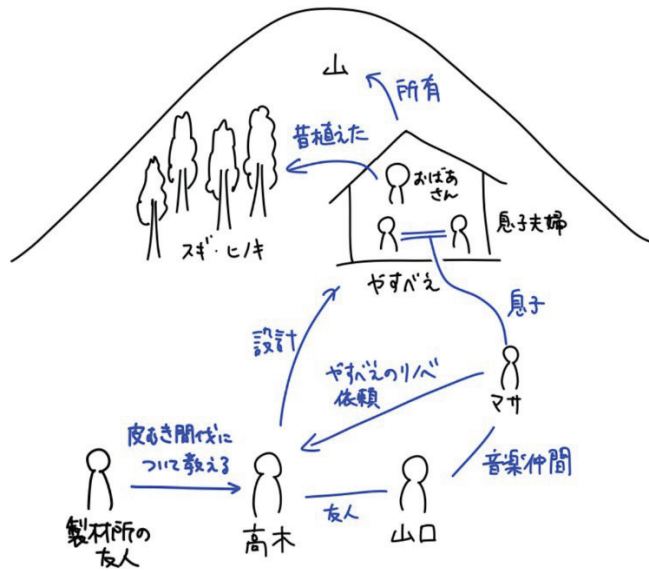


図 3-2-1-b 「やすべえ」との関係

そこで浮上したのが「やすべえ」という屋号の農家である。「やすべえ」には90代のおばあさんと60代の息子夫婦が住んでおり、山を所有している。「やすべえ」の息子夫婦のさらに息子にあたるマサは施主の山口の音楽仲間であった。実は、モン

クビート以前にマサが「やすべえ」のリノベーションを検討していた際に、山口が建築家の高木を紹介し、高木は「やすべえ」のリノベーションを行っていた。そのため、山口と高木はともに「やすべえ」との関係性を既に持っていた。

高木たちが「やすべえ」のおばあさんに使っていいような木材はないか打診したところ、おばあさんが30-40年ほど前に植えたスギやヒノキがあるという。元々は薪炭材として利用するために、山には定期的に植樹を行っていたそうだが、電気やガスが開通し、いつしか植樹は行われなくなり、植えられた木々は放置され、その周辺は下草などが茂る荒れた状態であったという。その手入れ（下草刈り）と引き換えに、高木たちはその木を使っていいということになった。

②皮むきワークショップと伐採ワークショップ

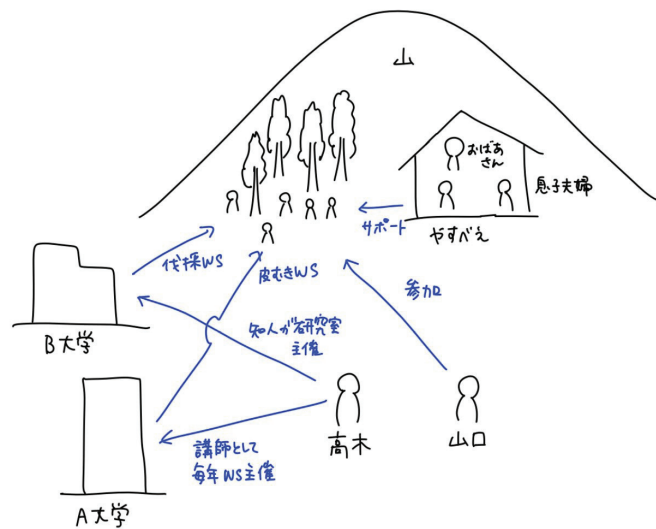


図 3-2-1-c 皮むきWSと伐採WSの人手集め

荒れた山から木材を伐り出すには大量の人手が必要であった。幸い高木は、講師を務めているA大学で毎年夏に館山でのワークショップを開催していたため、興味を持った学生を集め、その年のワークショップとして下草刈りと皮むきのワークショップを行った。また、その半年後には、知人が研究室を主宰しているB大学から興味のある学生を集め伐採ワークショップを行っている。また、この過程で「やすべえ」の面々はワークショップのサポートを行った。





図 3-2-1-d ワークショップの様子（写真提供:高木俊 一枚目：下草狩り、二枚目：皮むき間伐、三枚目：皮むきが終わった一帯の様子）

③丸太を見た村上による提案

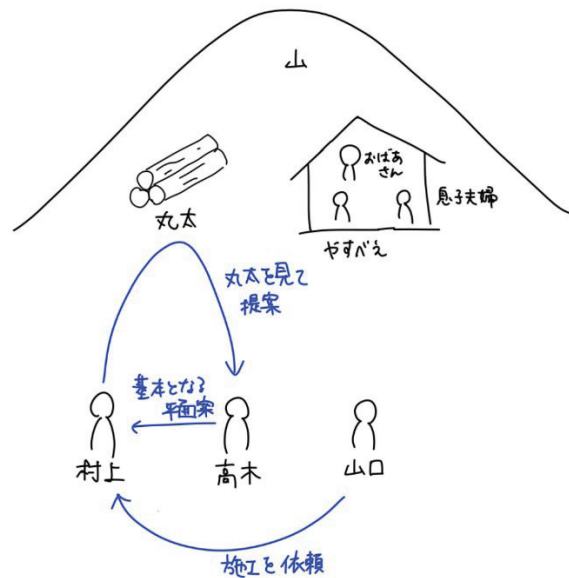


図 3-2-1-e 丸太を見た村上による提案

さらにここで、もう一人の重要なアクターが登場する。山口が施工を依頼していた村上建築工房という工務店の代表を務める村上である。村上建築工房では施工を主としているが、村上自身が建築系の大学出身であることもあり設計も行っている。

高木はもともとこの丸太の使い道を決めていなかった。製材して柱などに使う足しになればなという程度であったという。高木は次のように言う。

「それから丸太を大工さん（村上）のところまで運ぶことになるんですが、その時点でまだ丸太は何にしようかっていうのは決定されてないし、あ、そうだ、僕は本当は製材所に持っていくつもりだったんだ。で、要はなんかの足しになればいいとくらいにしか思ってなくて、でもそれを見た村上さんが『丸太のまんま使いましょう』と、『こんなの挽いたらろくな材にならない』、要は製材すると善し悪しができちゃいますよね、まっすぐな丸太かどうかとか、何寸角の材がとれるかどうか、そういう話になっちゃって、伐り出したものはそこまでのいいものではなかったの、丸太が一番バリューだよと、まあそれは大工村上さんの意見。で、マジですかって感じで、例えばそれじゃあ柱は丸太でやりましょうかねえとかそんな話はしてたけど、その時は決まらなくて。その先は、ある時村上さんから『屋根で使うことにしました』って言われて、屋根で！と驚きました。」

——その判断は村上さんに委ねていたんですね。

「ああ、もうそれは完全に。で、僕も平面図は手掛けていたんですけど、どういう風に屋根をかけるかっていうのは、切妻だのなんだの色々スケッチは書きましたけど、いずれにせよあの丸太が前提になっているわけでもないし、仮に前提としたとしてもああいう発想にはならなかったですね。（中略）まあ、村上さんとしては軸組みは自分たちで決めたいというか、そういう大工さんですね。僕はあんまり平面構成上支障が起きなければ、その上の架構みたいな話はいろんなアイデアが入ってきていいんじゃないかと。そこが一番大工が時間とか手間のかかるところなんで、完全に託していましたね。村上さんがいいっていうんだったらいいですよっていうかね、それ絶対やってくれるんですよって（笑）こっちが提案して予算オーバーですとは言われられない関係ですね。自分でやるって言ったんでしょ、みたいな。」

要するに、伐り出したまま現場に置かれた丸太を見た村上は、製材してもいい材がとれない為、そのまま丸太として使おうと提案したのである。そして、丸太を屋根の架構として利用する案を提案する。この時のことを村上は次のように書いている。

僕が初めて設計者と建主とで材料を見に山に入った時、皮剥き間伐したスギの小径木が乾燥させてあった。樹齢は30年程度で半年間立木のまま乾燥させて伐倒されたものである。製材される前の間伐材はかなり太く感じ、まだ玉切り（原文注：枝払いした後、木の特徴に合わせ一定の寸法に切断すること）していなかったので長さも10m近くあった。建築材としては最高だったので、丸太のまま無駄にしないで全部使う方法を考えることにした。通常丸太を建築材として使う場合、非常に手間がかかる。柱や梁として使う場合はほぞを切ったり、光付け（引用注：礎石の凸凹に合わせて柱の足元部分を加工すること）が必要だったり、ひと

つひとつの作業が手加工となってしまうのだ。今回はそのような作業を避けるため、丸太はすべて垂木として使うことにした。垂木は桁の上に載っているだけで継ぎ手、仕口をつくらなくて済む。また、丸太の材積を最大限有効に使うために丸太を太さや長さによって三種類に分けた。長くて太い丸太のスパンを11尺、細くて短い丸太のスパンを9尺、その間の丸太のスパンを10尺とした。¹⁴⁷

施工を担う村上からすれば、長い丸太材は魅力的であったが、柱に使うには手間がかかりすぎると考えた。そこで、垂木として使うことを提案したのである。高木は、「あまりにも在来工法に慣れすぎて、屋根に行けば行くほど最後の垂木が一番小さいメンバーで構成されててというのが常識だって刷り込まれすぎてるから、とても思いつかない案だった」と述べている。このアイデアは、設計者である高木が施工者である村上に架構の作り方を委ねていたからこそのものである。

なお、11尺といった長い木材をそのまま残すことができたのは、この山と村上建築工房の作業場、ハウスモンクビートの敷地が比較的近接しており、軽トラックで運びうる状況であったことが影響している。



図 3-2-1-f 伐倒後の木材の様子（写真提供：高木俊）

さらに、高木や山口の妻の佳子の話によれば、村上はこの丸太を見たことで、ある程度採算度外視でも面白いことができそうだから、とこのプロジェクトに乗ってくれるようになったという。佳子は次のように述べている。

「その木を村上建築工房さんに持っていったら、驚かれたんです。三十年そこらの木でこんなに立派な木は見たことがない、と。それで私たちの家づくりの仕事を請け負うことを決めてくれました。“みなさんで気持ちを入れて運んだこの素晴らしい木を、一ミリも無駄にすることなく最大限に活かした家を建ててみたい”、と。そうして、最も長い二本の木を梁にした屋根の形にしてくれたんです」

¹⁴⁸

¹⁴⁷ 「新建築住宅特集2020念2月号 特集／平屋という選択」

¹⁴⁸ 無印良品 ローカル日本 房総「土壁に住まう。火と木と土と暮らす、本質に還る家」 (<https://localnippon.muji.com/6054/>)

さらに村上は今和次郎の『民家論』を高木に見せ、「小屋とはその土地で無代で得られる材料で自給的に造ること」という一節を引いて、他にもできる限り地域から材料を「無代で」集めて作ろうと提案する。高木はもともと木材を少し手に入れるくらいのつもりであり、建物全体をそのようにつくる考えはなかったが、そこで意気投合し、その他の部材も様々な関係性を駆使して地域から集めてくることになる。

④「祀りごと」化した運び出しワークショップ

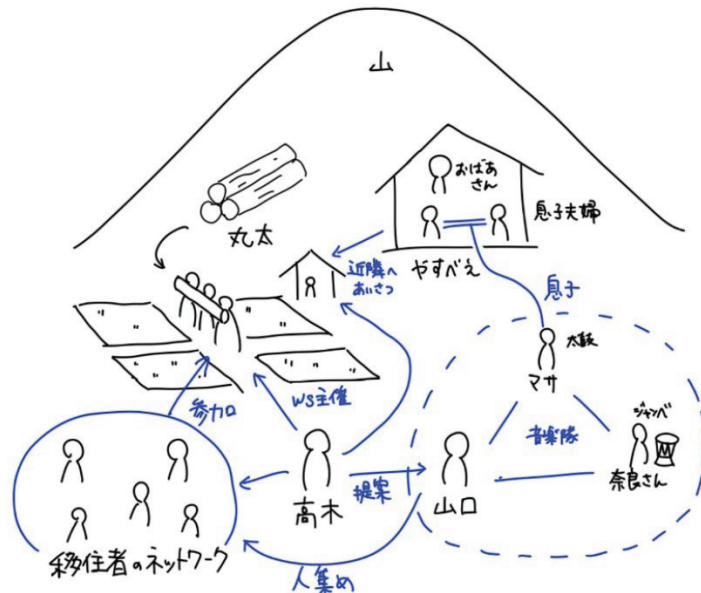


図 3-2-1-g 運び出しワークショップの様子

その後、伐り出した丸太を道路に運び出しのためのワークショップが行われた。ここでは、移住者のネットワークに高木や山口が声かけを行い人を集めた。

なお、このワークショップでは、高木の発案で太鼓やジャンベなどのリズム隊が結成され、神輿のように丸太を担いで出す運び出しは一つの「祀りごと」のようになった。このリズム隊には、山口やマサ（「やすべえ」の息子）の共通の知人である有名なジャンベ奏者の奈良さんが加わり、運び出す人たちに活気を与え、鼓舞した。

（高木）「ちなみに、僕はこの丸太ワークショップをやるときに、運び出しの時には絶対太鼓が必要だということは主張していて、それは山口さんにも伝えていて。山口さんは音楽プロデューサーだから、これがなかったらダメだよと。まあちょっとやってみたい企画で。それは僕が館山にきて安房神社のお神輿を担ぐようになって、そういうことの起源ってどこにあるのかなといたら、いただきものを山から出すとかそういうときなんじゃないかと思っていてやってみたかったんですよね。絶対鼓舞するようなお囃子とかそういうのもあったらいいと実験のように思っていて。でもやって本当に良かったです。」

また、施主の山口も次のようにいっている。

「山から木を伐り出し運び出すという行為はまさにご神事。自然の恵みを人が感謝と祈りを捧げながら頂戴するというのを、仲間たちと共にできたことはとても幸せでした。地元の祭りで神輿を担いでいる人にも声をかけて、友人が太鼓を叩く中、音に合わせてみんなで山から木を下ろすという“祀りごと”になりました」

149



図 3-2-1-h 運び出すという「祀りごと」にあたって音を響かせるリズム隊

なお、このワークショップでは周囲の田んぼのあぜ道を通る必要があったが、そうした周辺地域の住人に対する説明やあいさつにあたっては、「やすべえ」の面々が協力している。

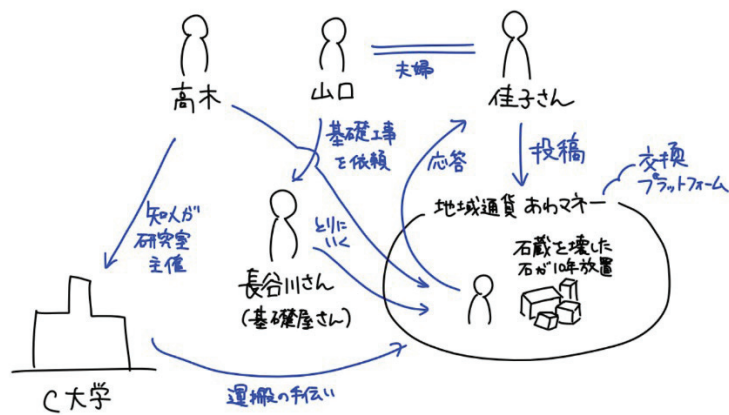


¹⁴⁹ 無印良品 ローカル日本 房総「土壁に住まう。火と木と土と暮らす、本質に還る家」 (<https://localnippon.muji.com/6054/>)



図 3-2-1-i 運び出しワークショップの様子（写真提供：高木俊）

⑤石場建て基礎用の石をもらってくる



石場建て基礎のためには、多くの石材が必要であり、予算的には購入する余裕はなく、また加工も容易でないため木材のように自分たちで伐りだすわけにもいかなかった。そこで、山口の妻の佳子が地域の交換プラットフォームともなっている「地

域通貨あわマネー」に石の募集投稿を投げたところ、それまで面識のなかった人から応答があったという。その方は、10年近く前に自宅の石造の倉を壊した際に石を廃棄するとかなりお金がかかることから、何かに使えるだろうとっておいたものの使い道がなく、偶然や佳子の投稿を見かけて反応したという。高木たちが見に行ったところ程よいサイズと形状の石材であったことから、そのまま石場建ての基礎として使われることになった。また、余った石材は外構に用いられている。ちなみに、この石の運搬の際には高木の知人がC大学で主催している研究室から人を集めて手伝ってもらったというが、結局重たい石は殆ど高木が運んだそうである。



図 3-2-1-j 石造の蔵の石材を再利用した石場建ての基礎と外構（写真提供：高木俊）

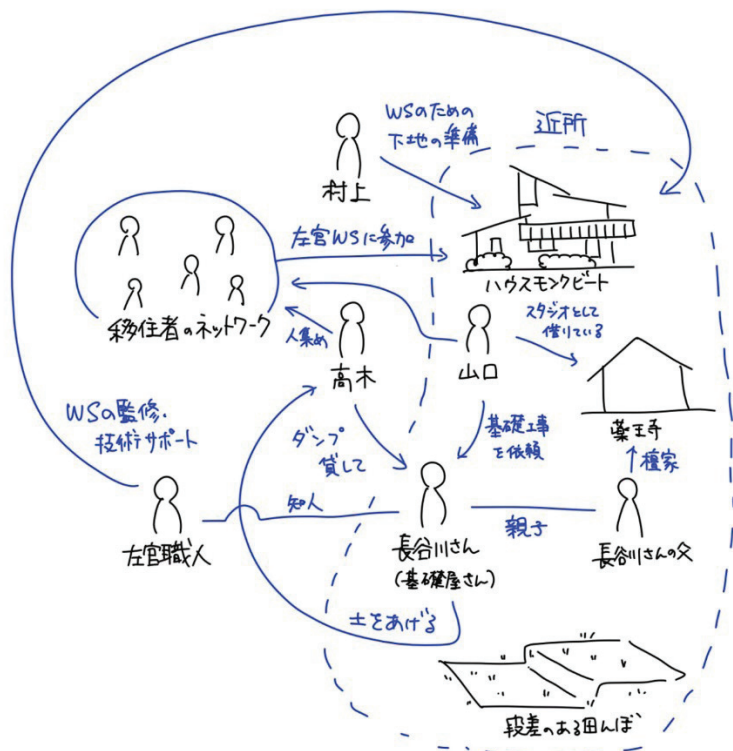
⑥丸太を屋根架構にする

丸太は村上建築工房で加工され、屋根の架構として使われた。比較的まっすぐで長い材は梁として使われ、短くうねりのあるようなものは垂木に使われた。梁の間に調整のための材を噛ませることで材ごとの個別性を受け止め、また垂木は上面だけを平らにすることでそのまま天井材が据え付けられるようになっている。こうした構法が可能であるという判断は、実際に日常的に建築を自らの手でつくる村上であったからこそできたものであると言える。



図 3-2-1-k 丸太を使った屋根架構（写真提供：高木俊）

⑦土と藁をもらってくる／土壁塗りワークショップ



内装は、施工の手間を省くという意図もあり、村上による大壁づくりの土壁にしようという提案が採用された。村上ら施工者は下地材だけ整備し、あとは素人でも壁塗りができるような状態をセッティングした。

土壁に用いる土は、山口の隣人であり、今回の基礎屋としても参加している長谷川が提供したものである。もともと高木は基礎屋である長谷川に、「土をとりにいくためのダンプを貸してほしい」と依頼したのだが、「それならばちょうどもっている田んぼが段状になっていて、それを均したいと思っているから、土を持って行ってもいいよ」と土をくれることになったのである。（結局土をもらっても段差を均すには遠く及ばなかったという。）この田んぼが敷地に程近かったこともこの判断に影響している。



図 3-2-1-1 土をとる前の長谷川の田んぼ

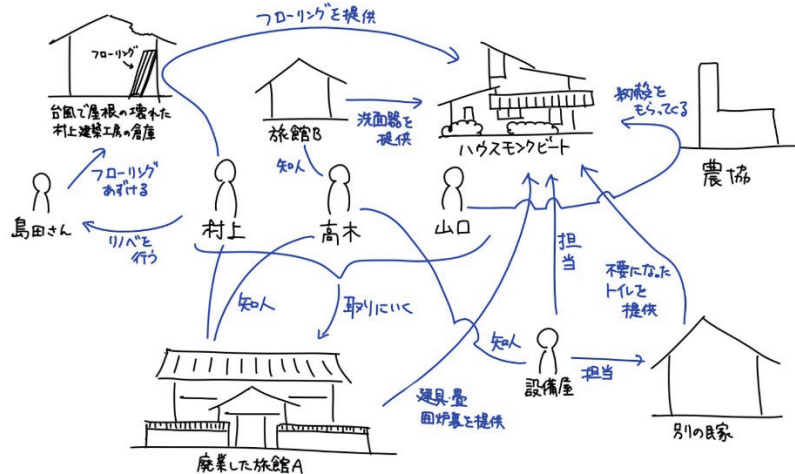
山口はもってきた土に、さらに知り合いの農家からもってきた稲藁を混ぜ込んで、敷地の周辺にしばらく放置して発酵土をつくった。さらに庭に掘った穴では墨を作り、それも混ぜ込んで土壁の材料とした。

土壁塗りは、再び移住者のネットワークを駆使して人集めし、ワークショップとして開催された。基礎屋の長谷川の知人の左官職人が技術指導をしてくれ、数日かけて家中を塗り上げたという。



図 3-2-1-m 発酵土づくりと土壁塗りワークショップ

⑧ 建具・畳・囲炉裏・トイレ・洗面台・フローリングをもらってくる



ハウスモンクビートでは丸太や土だけでなく、そのほかにも建具・畳・囲炉裏・トイレ・洗面台・フローリングといった様々な部材をあちこちからもらってきている。知り合いの設備屋を通してまだきれいなのに捨てられてしまいそうだったトイレをもらい受たり、台風で屋根が壊れてしまった村上建築工房の物置に置かれていたフローリングをもらい受たりしている。（そのフローリングはもともと島田さんという方が自宅回収の際に不要になった材を村上建築工房に預けていたものであったが、屋根がこわれ濡れてしまうと痛むので、ハウスモンクビートで使わせてもらえることになった。）また、断熱材として使うための穀物は山口が地域の農協にもらいに行っている。

中でも最大の提供口だったのは廃業してしまった旅館Aであり、建具や畳などをもらい受けている。その旅館Aに建具や畳を取りに行った時の面白いエピソードがある。たまたま囲炉裏を見つけた山口が「囲炉裏も欲しい」と言い出し、その場にいた村上がそれを取り外せることを知っていたため、急遽囲炉裏を取り外して、ハウスモンクビートに設置することになったのである。

（高木）「建具や畳を実際取りに行くときに、村上さんと僕と山口さんの三人で現場に行っていて、運び出していた最中に、こうやって取りに来てくれる人に友人の池田さん（廃業した旅館Aの主人）がね、お茶を出してくれたりしたんですよ。それは囲炉裏で火を起こしてくれてたんで、囲炉裏があることは知ってたんですけど、『そういえば囲炉裏も欲しい』なんていうことを山口さんが言っているわけですよ。そんなん絶対無理だなんて思って『はいはい』って俺は思ってたんです。でも『ここに囲炉裏があるけど持って帰れんのかなあ』と三人で頭を抱えていると、村上さんが『外せますよ』っていうんだよ。囲炉裏の周りにぐるり一周回っている木の枠を炉枠っていうんだって。これは固めてない、要は釘止めとかしてないから取れるはずだとか言って、玄能でコンコンコンコンってやると取れるんですよ見事に。まあそういうことを知ってる村上さんがいたから、じゃあもう出すしかないでしょ、ってなって、コンクリートの塊ですごい重かったんですけど、確かにあれを一から作ろうってなるよりは、ここで引き揚げた方が楽かなと思って頑張って引き出しましたね。」



図 3-2-1-n 一枚目：囲炉裏を引き出した村上（写真左）と山口（写真右）、二枚目：畳を運び出す様子

⑧土間づくりワークショップとやり直し

ハウスモンクビートでは入ってすぐに土間があるのだが、それも自分たちで叩き固めたものである。実は土間づくりは二度行っており、一度目は山口が寒さ対策として土に断熱材として籾殻を混ぜ込んでしまったため、うまく締め固まらず失敗している。二度目は竣工後少し経ってから改めて行われたものである。高木は、建物が出来たら完成なのではなく、暮らしの中で絶えず作り直していくものだという。





図 3-2-1-0 土間づくりワークショップ

⑨布良崎神社の復興・再建プロジェクトへ

これはハウスモンクビートに関するものではないが、実はハウスモンクビートに取り組んでいる期間中に、館山一帯は台風15号により甚大な被害を受けた。多くの家々の屋根や壁が損傷し、ブルーシートが仮設的に敷かれている状況があちらこちらに見られたが、その中でも高木の住むエリアに近い布良崎神社では、神輿蔵が倒壊し、本殿が傾くという大きな被害を受けた。

高木はある日たまたま知人を連れて館山の被災状況を紹介する一環として、布良崎神社に立ち寄ったそうだが、そこには地域の高齢者が集まり心配そうに傾いた本殿を眺めていたという。高木がそこで話しかけると「建築家ならなんとかできるか」と言われ、「できると思う」と答えたところ、そこからトントン拍子に話が進み、この神社の本殿の修繕と神輿蔵の再建を任されることになった。

そこで高木は村上に声をかけ、一緒にこの本殿の修繕を行うことにした。村上はかつて淡路島での下詰み時代に阪神淡路大震災とそこからの復興を経験しており、斜めになった建物を立て直すにはどのようにすればいいかを熟知していた。そのため、村上はすぐにジャッキで建物の傾きを直し、翌日には衝立を立てて補強した。

また、高木は別の縁から、「ゴンジロウ塾」という学生向け大工塾をつくろうとしていた大工のいとうともひさと出会い、共同で学生を集めた神輿蔵の再建プロジェクトを実施している。筆者はこの再建プロジェクトに参加して高木と知り合った。また、このプロジェクトに参加し、大工仕事にほれ込んだ筆者の大学の後輩は村上建築工房に就職し、館山で大工の道を進むことになった。

このように布良崎神社の修繕・復興プロジェクトが実現したのは、ハウスモンクビートにおいて高木が村上と関係性を構築していたからである。



図 3-2-1-p 倒壊した神輿蔵 (東京新聞より¹⁵⁰)



図 3-2-1-q 仮設的な衝立に支えられる本殿と再建途中の神輿蔵 (筆者撮影)



図 3-2-1-r 完成した神輿蔵と参加したメンバー (高木は中央右、いとうともひさは中央左)

¹⁵⁰ https://www.tokyo-np.co.jp/article_photo/list?article_id=62761&pid=149937

3-2-2 プロジェクトの特徴

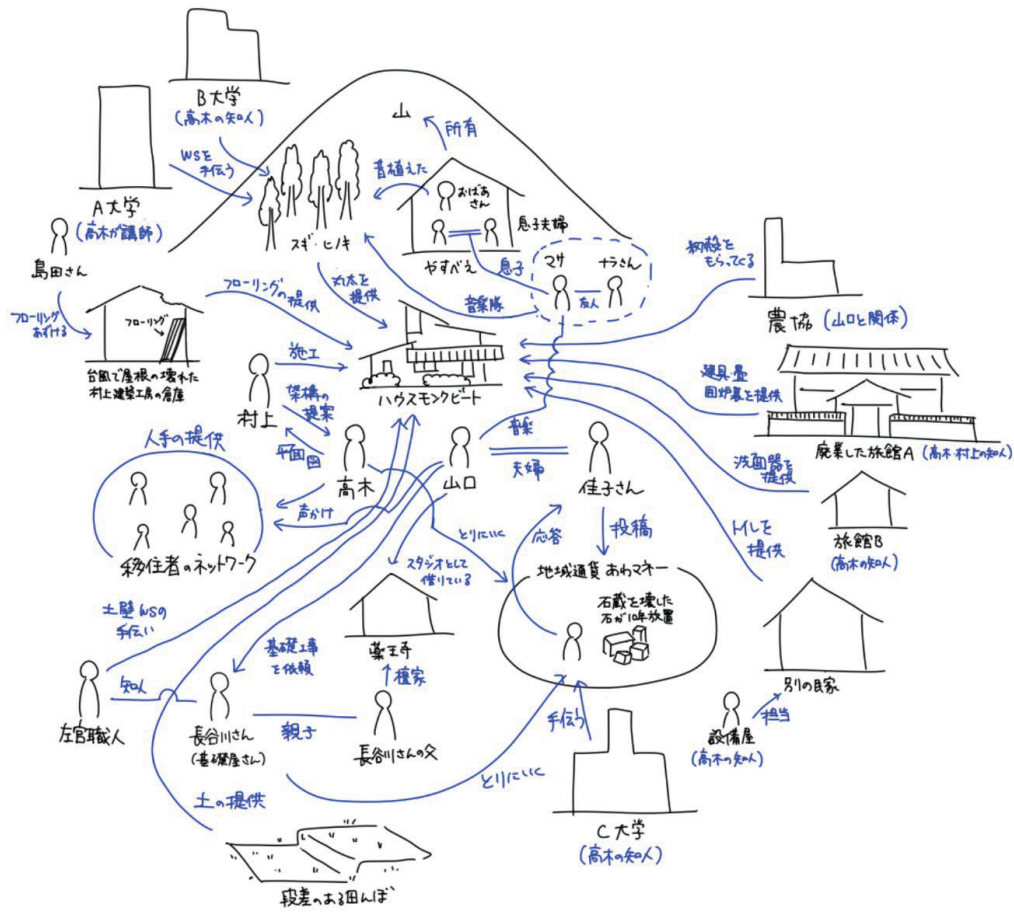


図 3-2-2-a ハウスモンクビートのネットワーク図

ハウスモンクビートについて、注目すべき点は大きく四つある

膨大な人と物のネットワーク

一つに、このハウスモンクビートという一軒の民家を巡って膨大な人とモノのネットワークが出来ているということがある。図 3-2-2-aにその関係性の主要な部分を図示したが、多くの人とモノが家をつくるプロセスに関与していることがわかる。

こうした関係性は事前に予期されていたものではなく、基本的にすべてプロセスの中で生じてきたものである。そしてこうしたネットワークを生起し活性化させる要因もさまざまである。人間関係を伝手にモノや人手や知識や道具を手に入れることもあるし、逆にモノや知識といったことをきっかけにして人間関係が出来ることもある。

例えば、最初に山から伐り出した丸太については、もともと高木や山口が「やすべえ」と関係を持っていたことが契機となって、たまたま「やすべえ」に植えっぱなしのヒノキや杉のあることが分かり、皮むき・伐り出し・運び出しと三度にわたるワークショップが行われた。また、石場建て基礎用の石については、山口の妻の佳子が「地域通貨あわまねー」に投稿したことをきっかけに、それまで面識のなかっ

た人との関係性が生じている。つまりは、その石を接点として関係性が生まれているということである。（むろん「地域通貨あわマネー」というプラットフォームの存在もまた重要である。）

また、こうしたプロセスの中で、既存の関係性の強化や活性化も行われている。

例えば、多用されたワークショップを通しては、もともと少し面識のあった程度の移住者ネットワークの知人と仲が深まり（現在ハウスモンクビートではカフェ営業も行っているのだが）、竣工後改めてハウスモンクビートに訪れたりもしている。ワークショップはただの作業という意味合いを越えて、ともにつくることで関係性を強化し、またこの場所に対する人々のオーナーシップを育てているといえる。

他にも高木と村上の関係性もこのプロジェクトによって強化されている。両者はこのプロジェクト以前は同じ地域で活動しているもの同士として何となく知っている程度の関係であったが、このプロジェクトで仲を深め、その後の布良崎神社の本殿修繕プロジェクトにつながっている。

こうしたネットワークの生起・活性化のプロセスは極めてANT的である。（詳しくは、p159で説明している。）すなわち、それぞれの人やモノがアクターとして、次の展開に差異をもたらす要素として作用しあっている。

フラットな関係性／等価交換ではない与えあいの圏域

二つ目に、このプロジェクトでは高木や村上をはじめとしたプレイヤーが、周囲の人間とフラットな関係でプロジェクトに取り組み、建築設計や施工という専門性を越えて、またサービスの提供者と受け手という関係性を越えて関わっているということである。

特に高木の関わり方は従来の建築家のそれとは大きく異なる。東京のアトリエ系事務所に長年勤めていた高木はいわゆる建築家的な関わり方を熟知したうえで、あえてそうした関わり方を放棄し、最終的なかたちに影響するような設計判断の大部分を他のメンバーに投げ出している。高木は「平面図をかいたに過ぎない」と自ら述べているように、架構の作り方やディテール、あるいは細かい建具などは殆ど設計していない。しかし、高木はワークショップのために人を集め、時に自宅で歓待し宿泊させ、近隣にお菓子を持って挨拶に回り、針葉樹の皮を剥き、伐り倒したものを担いで運び、石や土を取りに軽トラで奔走し、土壁を塗り土間を叩いている。ここにはいわゆる高木の専門性はそれほど発揮されているわけではなく、ただ仲間の一人としてできることをやっているというように見える。高木は次のように話している。

「竣工して二年ぐらい経ってくると、自分が何を作ったのかというのがやっとわかってきて、こういうのって建築とか住宅とかって言うよりは民家に近かって思っていて。まあ民家の民（みん）の民（たみ）になりたいんですね。民衆に

なりたい。何か専門家とか施主とか工務店とかそういう立場を超えた、同じ地域に住んでいてそういう中に根付こうとしていたりする人たちが民で、そういう人たちが家をつくれれば民家ですよ。っていう、その水準で自分も生活者になって、そういう人が雑誌に書く機会を得て¹⁵¹、で出た言葉が『民主化』だったんです。まあ要はちょっと皮肉を込めて、『君たち専門家だけど、僕は民としてやってますよ』って。民が、民って僕だけじゃなくて、民たちが家つくりましたよって、それを民主化と言って何が悪いんだって思っている。でもそれは建築学会とかの話じゃないですよ、どちらかといえば家政学会とかそっちの方なんじゃないんですかね。」

高木は建築家である以前に一人の民として参加していたと話している。民という言葉は生活者と言い換えられているが、すなわちその土地に根付き生活する者のことであり、建てるという行為もその生活の一環として考えられている。高木たちの感覚は現代的なサービスの提供者／利用者という分節以前に、ともにその場所に生きるための営みとして互いにできることをするというものである。

また、事物の交換の場面においても、市場的な価値観やサービス関係とは異なる態度が見られる。高木は村上が提案した今和次郎の『民家論』の「小屋とはその土地で無代で得られる材料で自給的に造ること」という考えにのり、主要なマテリアルを金銭交換を伴わずに入手している。

例えば、丸太や石材、建具や土などを入手しようと思えば、市場ではお金を払って交換するのが普通である。しかし、ハウスモンクビートの場合は、丸太は植えっぱなしで放置されていた間伐材で、石材も廃棄にお金がかかるものの10年放置されていたものである。また建具も良いものながら旅館の廃業に伴い廃棄してしまうのがもったいないと思っていたもので、土も有り余っているものの一部であった。

このように自分で使用価値がなくなってしまった（あるいは低くなっている）人が、使用価値を見出せる別の人に譲り渡すということが行われている。見返りはないか、支払われたとしてもわずかである。その代わりに、「荒れっぱなしだった裏山がすこし整備できた」「邪魔だった石が処分できた」「思い入れのある建具が使ってもらえた」あるいはもっと単純に「たのしかった」「人の役に立ててうれしい」といったような私的で多元的な価値が発生している。

こうした相互の貢献の関係は必ずしも一回ごとに清算されるわけではなく、ある一定の広がりをもったコミュニティの中で相互に貢献しあうことで、連鎖的にめぐりめぐってまた返ってくるというように「情けは人の為ならず」的な、等価交換ではない与えあいの圏域が築かれている。

¹⁵¹ ハウスモンクビートは「gallery IHA住宅建築賞2020」で大賞を受賞したことで、新建築住宅特集2021年2月号に掲載された。なおハウスモンクビートは建築家らが問題提起性のあるプロジェクトを取り上げる2021年のWADA賞でも受賞している。

施主の山口や妻の佳子は次のように述べている。

（山口）「ご縁ある人たちからのギフトがなければ、この家はできなかった。譲ってもらえるものはありがたく譲り受け、既製品を買わずに済んだお金をお礼や大工さんの技術に支払う謝金などに変えていく。確かに時間はかかりますが、友人知人に声をかけて手伝ってもらおうということをしていくうちに、住んでいる地域での縁とか信頼関係が出来上がっていきます。

本来、家を建てるというのは人ごとではなく、もっと身近なものではないかと思えます。地域にあるもので家を手作りすることで、人が関わり、お金でないお礼が循環して、喜びが増していく。そのことがコミュニティを育てることにもつながっていくのではないかと思います。お金を払ってプロに任せるといった時代がずっと続いてきたけど、時代はどんどん変わっていますね」¹⁵²

（佳子）「私たちがこういう家を作っていく過程で、関わってくれた人が“自分の家もこうやって作りたい”と思って建てようとするなら、“じゃあ次は手伝いにいくね！”と喜んでお手伝いにいきますね。お金でなく、ご近所の人からの支え合いで成り立つ暮らし。家づくりを通してまさに実践させてもらった気がします」

こうした関係性の中で高木も、半分は設計者としての有償のサービスとして、半分は単に友人であり、同じ地域に住む「民」としての貢献としてこのプロジェクトに取り組んでいる。このように完全に経済的な仕事でもなく、私的な交流でもないようなバランスの中で高木は活動を行っている。

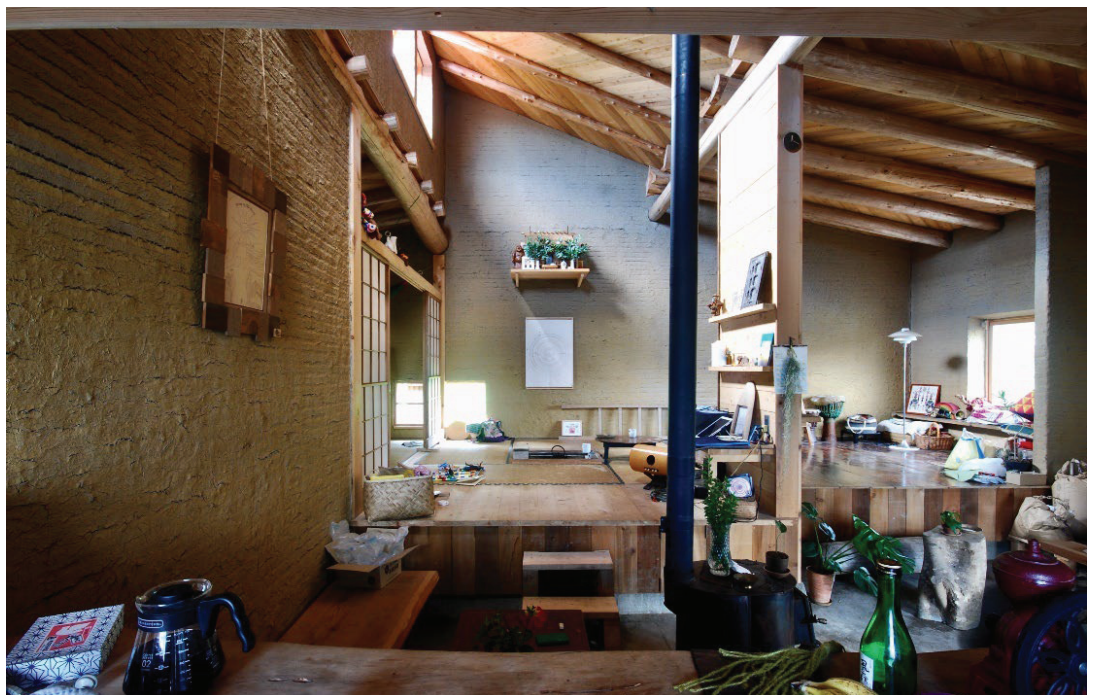


図 3-2-2-b ハウスモンクビート内観。丸太の垂木は象徴的な意匠となっている

¹⁵² 無印良品 ローカル日本 房総「土壁に住まう。火と木と土と暮らす、本質に還る家」 (<https://localnippon.muji.com/6054/>)

偶然の出来事・事物の偶有性に導かれるプロセス

三つ目に、このプロセスが偶然的な出来事や事物が持つ偶有性に影響を受けながら進行していることである。予め描かれた設計図の通りに一直線に進むプロセスではなく、様々な要素に影響を受けながらフリーハンドで線を引くように少しの揺らぎを持って進行している。

ここでの偶有性とは、ある事物がある状態になることができるし、ならないでいることもできるという性質を表す。簡単に言えば、事物が含みもつ潜在的な可能性のことである。例えば長谷川さんの田んぼの土はきめ細やかで粘土質であったから、土壁への偶有性を持ち合わせていたと言える。あるいはもっと身近な例でいえば、物差しは背中をかく道具への偶有性をもっている、ということができる。

このプロジェクトにおいて最も象徴的なのは、垂木として使われた丸太である。この丸太は、もともと「何かの足しになれば」という程度の気持ちで、「やすべえ」に声をかけたところから、村上の発案により丸太のまま垂木として使うことになり、最終的な建築の意匠としても重要な象徴性を持つこととなった。(図 3-2-2-b) それはここまで見てきたように決して最初から予定されていた訳ではない。

高木は住宅特集の記事で次のように書いている。

しかし頭上の架構を軽くする常識を覆したのはものの力だ。頭上で迫り上がる丸太の迫力や土壁の抱擁感は当初から見えていたわけではなく、関係者が現物の力を引き出しあう中で共通の思いとして導かれたのだ。自力で物を集めプロセスを民主化し、作業を共同する中に新たな質感を見ることができるのである。

ハウスモンクビートにおいて象徴的な丸太の垂木が実現したのは、高木も「ものの力」と書いているように、丸太自体が持っていたある種の偶有性によるものである。それは丸太の諸性質——素人でも人の手で伐りだし運ぶことができるような大きさで、垂木として使用できる程度にまっすぐで、長さがあり、丈夫であり、そして何より力強さやおおらかさを感じさせる質感がある——からくるものである。つまり丸太は垂木として使われることへの(もっといえば象徴的な部材となることへの)偶有性を持ち合わせていたと言える。

その偶有性を必然へと導いたのは(すなわちそれらの丸太を垂木として実現させたのは)「関係者が現物の力を引き出しあう」そのプロセスであった。より具体的には、高木が山で植えっぱなしになっていた木を伐り出して使おうとし、その丸太を見た村上が製材せずにそのまま垂木として使う提案をし、またそれにあわせて意匠を整えていく…といったプロセスである。事物は多様な在り方への偶有性を持ち合わせているが、それを引き出し現実化するのは人である。

事物の偶有性を引き出した事例は丸太だけではない。石倉として使われていた石は一つ一つの大きさ、形、耐候性など、石場建ての基礎への偶有性を持ち合わせていた。それを実際に引き出したのは、「地方通貨あわマネー」に石の募集投稿をした

佳子であり、その投稿を見て自分の家に余っている石が使えるのではないかと反応した元の持ち主であり、石を見て基礎として使えると判断し施工した長谷川らである。

また、偶然の出来事も多く起こっている。例えば、台風が来て村上建築工房の物置の屋根が壊れたことで、預かっていたフローリングを、雨に濡れてダメになるくらいなら使ってしまうということになった。あるいは、廃業した旅館Aに畳や建具をもらいに行ったとき、たまたま囲炉裏の存在に築いた山口が「囲炉裏がほしい」と言い出し、たまたまその取り外し方を知っていた村上が同席していたことで、囲炉裏ももらっていくことになった。もし仮に、畳や建具を取りに行くのを業者に外注していたとしたら囲炉裏を手に入れることはなかっただろう。

このようにハウスモンクビートをつくるプロセスは、その過程で出くわす様々な出来事や事物に対して、そこに潜在する偶有性に敏感に耳を傾け、その可能性を引き出すように随時進む方向を修正しながら進行している。¹⁵³

ハイブリッドな生態系の中での建設行為

四つ目に、ハウスモンクビートは自然素材を多く使用しているが、それは原理主義的なものではなく、工業生産品や現代的な加工技術も当然のように使われていることである。

例えば、柱は市場に流通している角材をプレカットで加工しているし、市販の金属プレートで接合を行っている箇所もある。ビスも当たり前のように使っており、土壁塗りでは土壁を保持する釘を打ち込むために空気釘ガンコイルネイラーを使っている。外観に目立つ赤いトタンの屋根材もごく一般的な市販のもので、そこに取っついて雨樋もよくある合成樹脂製のものである。窓も一部を除いては購入したアルミサッシの窓が使われている。また、施主の山口家で自主施工したという風呂のタイルやその接着剤も市販のものである。本来は、こうした事物のネットワークも同様に図 3-2-2-aのネットワーク図に含めるべきものであろう。

施主の山口が自然素材へのこだわりが強く、また館山という恵まれた環境があったために、自然素材やもらい受けた材を多く使用することができたし、全体としても土壁や丸太の垂木のおかげでかなりナチュラルな印象を受ける。しかし、実際のところ、この家が建ちえたのはそうしたグローバルな生産・流通網を通して安価で容易に入手可能な材があったからである。もし仮に本当にすべての材を、自然から取り出すまたは知り合いから貰い受けることにしていたとすれば、このプロジェクトの人的コストは何倍にもなって、実現不可能に近いものであっただろう。

¹⁵³ なお、インタビューの中で高木は、こうしたプロセスが可能であった背景には確認申請不要な立地であったことに言及しており、仮に確認申請が必要な都心部で仕事を受けた場合どんなことができるかは正直まだよくわからない、と話していた。

むしろ、こうした自然素材を多用した家が可能だったのは、木材のプレカット技術やトタン屋根の仕様やアルミサッシの取り付け方がある程度オープンな仕組みになっていたことによるのではないだろうか。もし仮にプレカット同士でしか接合できないような仕様であったとしたら、あるいは特定の野地板にしか設置できないトタン材だったとしたら、内装を限定するようなアルミサッシの作りだとしたら、丸太の梁や垂木、土壁といったシステム外のものを持ち込むことは許されない。

しかし、敢えていえば、上記のような工業的な生産・流通・組み立てシステムの中にあるマテリアルもまた、システム外のものと接合するための偶有性を持っているのである。しかもたまたま持ち合わせていたというよりは、敢えてそのようにつくられている。

すなわち、ハウスモンクビートにおいて、集めてきた自然素材と既存の流通システムの生産品がキメラ的に組み合わせることができたのは、システムがある程度オープンな性格をもって（すなわちシステム外のものと接合するための偶有性をもって）作られていたことのおかげでもあるのだ。

また当然、こうした異他的なシステム同士を翻訳し接合させる技術と知識を持った設計者や施工者がいたからこそ、こうしたハイブリッドでキメラ的な建築が可能になったのも忘れてはならない。プレカットの柱材と丸太の梁をどのように接合すれば良いのか。また、一本一本少しずつ違ううねりを持った丸太の垂木を、またそれ自体もうねっている丸太の梁の上にどうすれば歪みなく載せることができるのか。そうしたマニュアルにない判断と施工を出来るだけの知識と技術があって初めて、ハウスモンクビートはできたのである。

（高木）「ある種現場って合議とは言いつつ、現場で力があるのは物事を進められる職人たちで、その人たちが気持ちよく仕事ができるのが必ずしも天然素材かどうかはわからない。でもそういうのもひっくるめて全部100%うまくいく（＝すべて天然素材でつくる）とかそういうことじゃなくて、（工業生産品も含めた）こういう生態系の中にいるんだって思っ。」

——それも重要なところなんですね。

「こうじゃなきゃいけないってのは厳しいですよ、なんでも。それの方がいいよねっていうのにどれだけ近づけるかっていうだけの話なので。今回で全て100%達成したいというのは、建設っていうのを重んじているようできて、何かをはき違えているっていうかね。建設なんて言うのは、もちろん工期っていうのはあるけど、暮らしの連続で建物つくってんだろって。安心感を与えたり、納得感を与えられるのは、そういう材料（＝工業製品）を使わなかったことではなくて、これがあそこからやってきた材料だとか、この部分はあの人がやったことだとか、手跡がついてるとか、そういうこと。あとは、関係が繋がっているっていうのは、結構人が自分の一生を生きる上で大事というかね。」

高木は「生態系」という言葉を用いているが、これは重要な言葉である。館山がいくら豊かな自然の恩恵を受けているとしても、現代的でグローバルな物流や通信技術などのネットワークから逃れ出ているわけではない。そのいずれにも純粹には割り切れない、ハイブリッドな生態系のなかに生きている。その中で高木は「その方がいいよねっていうのにどれだけ近づけるか」という実践を行っているのだ。そうしたハイブリッドな生態系のなかでの建設行為やその成果物としての建築は、様々な生まれや事由をもつ人やモノが混淆したキメラ的なものである。

最後に、ハウスモンクビートのプロジェクトの四つの特徴を改めてまとめておきたい。

一つ目は、膨大な人とモノのネットワークが形づくられているということである。ここでは人のつながりからモノに結びつくこともあれば、モノの存在によって人のつながりが活性化されることもある。また、ワークショップにおいてともに作ることで人と人の関係が活性化、強化されるのみでなく、場所へのオーナーシップも生まれている。

二つ目は、それぞれのプレイヤーが周囲の人間とフラットな関係でプロジェクトに取り組み、建築設計や施工という専門性を越えて、またサービスの提供者と受け手という関係性を越えて関わっているということである。そこでは市場的な交換価値に基づく交換ではなく、関係性に基づいて他者にわたった方がより使用価値が高いということをもとに事物や能力が相互に融通されている。そしてその与えあいが連鎖的に発生し、「情けは人の為ならず」と言えるような圏域が築かれている。

三つ目は、建設のプロセスが偶然の出来事や事物の偶有性に影響を受けて、随時少しずつ方向を変えながら進行したことである。それはあらかじめ決められたゴールに向けて既定の素材を既定のやり方で組み上げていくのとは異なり、現場で事物の偶有性に感覚を澄まして引き出し、偶然の出来事を積極的に取り込みながら進行するのである。

四つ目は、このプロジェクトもまた現代的でグローバルな生産・物流システムの恩恵を受けて可能になっている側面があることである。そしてそれは、工業的な物流・生産のシステムがある程度オープンな性格を持っていること（すなわち、システム外のものと接合するための偶有性をもちあわせていること）と、それら異他的なシステム同士を接合するような知識と技術をもった人がいることによって可能になっている。

次節以降ではこれらの特徴をもとに、概念的な整理を行い、建築的実践全体の特徴を表すキーワードを抽出する。

3-3 「関係づくり」とコレスポンド

本節では、人類学者のティム・インゴルドによる「コレスポンド」という概念について検討を行う。この概念は、ハウスモンクビートの事例を説明するうえでも、また2010年代の建築的実践の全体を説明するうえでも最も重要なキーワードとなるものである。

なお、本節では哲学的な議論と実際の建築に関する議論を乖離させないため、また実感をつかみながら哲学的な議論を進めるため、やや変則的ながら、哲学的な議論を一步進めたら次はそれを建築に置き換えた議論を一步進めまた哲学的な議論へ戻る、という人の二足歩行のような構成になっている。

3-3-1 二つの作り方

『メイキング』において、インゴルドは二種類のものの作り方があると述べている。

一つはインゴルドが「質料形相論」的だとするものであり、人があらかじめデザインしたとおりに、モノを従わせていくような作り方である。

「質料形相論」というのは、ギリシャ哲学における概念であり、諸性質をもった実態としての物質をあらゆる質料因と、その抽象的な表象あるいは本質としての形相因が一致するという考え方を表すものである。ここでは、ものづくりにおいてあらかじめ製作者が意図したもの（形相）に、実際の物質（質料）を従わせるような作り方という意味で用いられている。

質料形相論的なものの最たる例としては、近代デザインの最高傑作の一つである「イームズシェルチェア」があげられるだろう。イームズシェルチェアはチャールズ・イームズとレイ・イームズの夫妻がデザインした椅子であり、シンプルな曲面状の座面と、それを支える脚からなっている。座面と脚にはそれぞれバリエーションがあり、組み合わせることもできる。現在は意匠権が切れたことでリプロダクト（複製品）も多く出回っている。

このイームズチェアは、ありとあらゆるマテリアルで座面部分が作られている。正規代理店であるハーマンミラーで取り扱われているだけでも、プラスチック、金属ワイヤー、木といった三種類の素材が展開されている。

リプロダクトにおいてはさらに多様な展開が見られ、様々な色のプラスチック、木、金属、布張り、革張り…と節操がないといって差し支えないほど、ありとあらゆるマテリアルが使われている。

ここでは、この特徴的なシェルの座面部分の形状が「形相」になっており、そこにあてはめられている数々のマテリアルが「質料」である。「質料」はそのそれぞれ

の特質に関わらず、無理矢理ひとつの「形相」へとあてはめられている。このように先行するデザイン＝「形相」に「質料」が従うような発想をインゴルドは質料形相論的であるとしている。

図 3-3-1-a ハーマンミラーホームページより¹⁵⁴

図 3-3-1-b Re:HOMEホームページより¹⁵⁵

そして、インゴルドは質料形相論の哲学は「物質と形式の区別」に依拠していると指摘する。すなわち、（イームズシェルチェアにみられるように）私たちはマテリアルとデザインを別個のものとして捉えており、もっと言えばマテリアルを決定する前にすら、形式だけをデザインしうると考えている。素材が何であれ、とにかく

¹⁵⁴ https://store.hermanmiller.co.jp/c/eames_shell_chairs

¹⁵⁵ https://www.rehome-japan.com/products/detail/204?gclid=CjwKCAiAz--OBhBIEiwAG1rI0tJgXew07RclRpzEseVNsF75Q1PFDgRbel1BYEjGoqOvMz_wzgmlwBoCdeIQAvD_BwE

先に形をデザインすることができ、そのデザインに素材を従わせることができると考えている。

そのような「質料形相論」的なつくり方について、インゴルドは次のような言い方をしている。

「達成したいと思った頭のなかの観念や、それを達成するための生の素材を準備するところから、それははじまる。そして、素材が意図した形をとったとき、完了する。」

「あらかじめ考えた決定済みの帰結にむかって目新しい経験のなかを進んでいく創造性」

「実践者が『そこにある』物質的世界に心のなかで描いた形状を押しつけるという質料形相論が機能する」

すなわち、この質料形相論的なつくり方においては、あらかじめ完成形のイメージは想定されており、つくるプロセスはただ決められた通りに淡々と進むものである。つくるプロセスにおける物質の諸性質や偶然の出来事は不要であり、むしろ円滑な進行を妨げる邪魔な存在でさえある。

もう一つのつくり方は、インゴルドが「コレスポンドダンス」的であるとするものであり、つくるプロセスにおける様々な事物との交感を通して、相互に影響を受けながら進行し、あらかじめ見えていなかったような形にたどり着くようなつくり方である。インゴルドは次のような言い方をしている。

「作業がすすむにつれてうまく解決していくような即興的な創造性」

「この考え方（＝質料形相論）に代わって、わたしはつくることを『成長』の過程だと考えたい。そうすれば、最初からつくり手を能動的な物質の世界に囲まれた参加者に位置づけることが出来る。彼らはそれらの素材を使って作業する。そして、ものをつくるプロセスのなかで、何が現われるのかを予測しつつ、それらを寄せ集め、バラバラに解き、統合し、生成しながら、物質と『力を合わせる』のだ。」

すなわち、このコレスポンドダンス的なつくり方においては、つくるプロセスそのものが最終的な形態を導き出していくために必要な過程として位置づけられている。そして、そのプロセスにおいては「物質と『力を合わせる』」と表現されているように、物質がもつ性質を感じ取り、調整し、引き出していくのである。

また、こうしたプロセスが「コレスポンドダンス（co相互の-rrespondance応答）」と呼ばれているのは、人間が事物を感じ取り調整していただくだけではなく、事物の方もまた人間の干渉を受けて何らかの反応を返し、時に変化するというように、お互

いがお互いに変化を与えあい、またお互いの変化の様子をリアルタイムで感じあう中で進行するプロセスだからである。

一つの例としてインゴルドは先史時代においてネアンデルタール人の仲間だとされるムスティエ文化が使っていた握斧（ハンドアックス）を挙げている。

図 3-3-1-c 握斧のイメージ¹⁵⁶

握斧とは、旧石器時代につかわれた石器であり、原石をより固い石で打ちつけることで少しずつ削り取り、鋭利な形状をつくったものである。握斧は、ものを削る、切る、掘るといった様々な用途に使われたとされている。この握斧をつくるプロセスでは、石に変化を加え、またその石の変化を見て、あるいは手に残る感触を感じて、随時次の動作を変更しながら繰り返し殴打を行うことで、鋭利な形状が「出現する」のである。

握斧をつくる作業工程において、剥片の一枚一枚を分離していく行為は、素材の内部と外部の両方における諸力の複雑な相互作用が生み出すものである。片手で石を押さえ、もう片方の手でハンマーの強打を加えるという筋肉を使った諸力がある。地質学的な堆積の内側に物質を組みこみ、それを圧縮する諸力も存在する。それらの力が解放される時、石の破面に特徴的なパターンをもたらす。つまり、握斧の形状は事前の認識や生物力学によって強要されるのではなく、諸力の場に本来備わっている潜在性を解放することによって形づくられる。それは、実践者たちが石という素材と接触するなかで切りだし、生涯にわたって物質との格闘に従事し、彼らがようやく編み出した方法によって確立されたのである。握斧の形状を出現するものとして理解することは、まさに力の場が押し開かれることで生成されたのだと認識することだ。

この描写にも表れているように、インゴルドにとっての「コレスポンドンス」とは、「諸力の場」である人やモノが相互に作用しあうことであり、それによって「本来備わっている潜在性を解放する」プロセスなのである。握斧の具体的な例であれば、原石は地質学的な堆積やその後の風化などの中である一群の物理的諸性質を持つことになった一つの「諸力の場」である。そして、人間もまた筋肉や骨格などの（あるいはエネルギーを摂取し分解し配分する仕組みも含めた）一つの「諸力の場」である。そしてそれらが交わり、相互に作用しあうことで、原石の「本来備わっている潜在性」が解放され、破面を生み、そして石斧へと「形づくられる」のである。

¹⁵⁶ 「世界史の窓」より (<https://www.y-history.net/appendix/wh0100-08.html>)

本論での用語を用いるならば、原石はあらゆる形状の石斧への偶有性をもちあわせていた。しかし、それだけで原石が石斧になるわけではない。それが具体的な身体をもった人間と作用しあうことによって、ある具体的な形状をもった石斧として形づくられるのである。それはつくった人の性質を表してもいるし、原石の性質を表してもいる。

インゴルドはこうした二つのつくり方を挙げたうえで、我々はあまりに近代的な質料形相論の考え方に慣れ親しみすぎていて、ものをつくることの本質を見誤っていると批判する。ある物質の形状はあらかじめそれだけをデザインできるようなものではなく、物質それ自体が持つ性質と、それに作用した諸力の関係性のなかで引き出されるものであり、「質料形相論の哲学が依拠する、物質と形式の区別は容認できない」と強く断罪している。そしてまさにこのことこそ、『メイキング』という本の主題なのである。

本書の目的は、質料形相論のモデルを無批判に適応したことで生じた幻影から、つくること（メイキング）を表舞台に引っ張りだし、つくることが成し遂げてみせる創造性を祝福することにある。

3-3-2 デザインとコレスポンドンスの関係

前項ではインゴルドが、先行する完成形のイメージを物質に押し付ける「質料形相論」的なつくり方と、つくるプロセスの最中でつくる人と物質が相互に感じあい作用しあうことで最終的な形態に辿り着く「コレスポンドンス」的なつくり方の二つに区別したのを見た。

これだけを見ると、インゴルドは先行して何かのイメージを抱くことを禁止しているように見えるが、実は「コレスポンドンス」的なつくり方においてもデザインをすることやイメージを思い描くことそれ自体は、禁止されていない。インゴルドはそれどころかむしろ、デザインとつくることはある種の緊張関係にあると考えている。コレスポンドンスは無策な即興とは一線を画するのである。

インゴルドは、デザインとは「その実行に先立って計画を立てる」のではない、と明確に断ったうえで、リチャード・セネットの職人技術に関する研究から「予期」という概念を導入している。セネットによれば「予期」とは、「素材に対してつねに一步先んじていること」である。

そして、インゴルドはドローイングにおいて線を引くときのことを例に挙げる。ドローイングで線を引いているある瞬間において、人は握ったペンを通して紙との間で起こっている相互作用を感覚しているが、意識の中では次の瞬間にそのペンが向かう先を予期している。そして、もしその軌道が好ましくない方向へ向かいつつあると感覚すれば、次の瞬間の進路を微修正する。それは、予め線の軌道をすべて決

めているのとは異なり、瞬間ごとにその次の瞬間を予期し修正することの微分的な連続性の中で軌跡が出来てくるのである。

インゴルドは、フィンランドの建築家ユハニ・パルラスマの「デザインとはつねに前もってわからない何かを探ることである」という言葉を引いたうえで次のように言う。

「芸術家、建築家、作家も同様に、つねに遠方へと放たれる傾向にある創作力の閃きを捕獲して、それを物質的な作業の直接性へと呼び戻すことに夢中になる。」

「デザインとつくることの関係性は、希望や夢を引き寄せることと、物質的な束縛への抵抗のあいだの緊張にあるのであり、認識的な思考と機械的な執行のあいだの対立にあるのではない。それはまさに想像力の広がり、物質の抵抗に出会う場であり、野生の力が人間の住まう手つかずの周縁と接触する場なのである。」

ややまどろっこしい言い方ではあるが、つまるところインゴルドは、物質とのリアルタイムな相互作用の最中にありながら、その状況に一步先んじたイメージへと導いていくことこそデザインであるとしているのである。デザインは完成形として初めからゴールに居座っているのではなく、実践するものを誘うように今この瞬間の少しだけ先に行くのである。

時に、田舎の畦道などを歩いていると、トンボが道案内をするように自分の進む少し先を行っては、こちらを待つかのようにそのまま空中にとどまり、そのあとを追っていきとまた少し先へと飛んでいくということがあがるが、デザインはこの道案内トンボのように、私たちが実践しているこの瞬間の少し先に行く未来のイメージなのである。

3-3-3 建設におけるコレスポンドンスとは

インゴルドは、手作業的なスケールでつくることから、さらに広げて建築をつくること＝建設についても言及している。

インゴルドは中世の石工や大工に注目し、彼らは現場的な判断が許され、また求められる状況にあったと描出することで、当時の建築のプロジェクトがコレスポンドンス的な性格を持っていたと主張している。たとえば次のように。

すでに見てきたが、中世の大聖堂の建設業者が従った規則は、細かな部分まで彼らの実践を規定できなかつたし、そうしてもいなかつた。そのかわりに目の前の緊急の事情に応じて、精密な微調整をする自由を認めていたのだ。

ただし、建築についてのインゴルドの主張はやや歯切れが悪い。特に中世における図面の存在を巡っては、図面が存在したことは認めるが、それは石工や大工が目の前の作業の詳細を詰めるための準備や補助的なものであって、全体的なゴールを規

定したものはなかったはずである、というような論となっており、言い訳がましい印象をぬぐえない。

それは、質料形相論的な在り方を徹底的に批判しようとするインゴルドの立場によるものであるが、実際に建設行為を完全に純粋なコレスポンド的プロセスとみるのは難しい。なぜならある程度大規模な建築（ここでは中世の大聖堂など）は、複雑な構造を有しており、意匠的にも力学的にも生産過程としてもある程度の計画が求められるものであり、また必ず複数の人間がイメージを共有しながら進める必要があるため、仮設的なものであれ何らかの見取り図が必要になる。

インゴルドは、再建されたシャルトルのノートルダム大聖堂が左右で異なる構成をもち即興的な作業の痕跡が見られることから「良く観察してみれば非規則的に配置されたちぐはぐな建築的要素のパッチワークといった趣になっている」と評することで、いかに現場的な判断が最終的な形に影響を及ぼしているかを主張しようとしている。しかし、だからといって全体の見取り図が存在しなかったということにはならない。確かにシャルトルの大聖堂は非対称であり、即興的な作業の痕跡も見られるが、それでも十分に意匠的に構成されており、また明らかに当時としては高度な構造技術が用いられている。これらを現場での即興的な判断のみに起因するのは不可能である。

図 3-3-3-a シャルトルのノートルダム大聖堂¹⁵⁷

¹⁵⁷ Wikipedia「シャルトル」より (<https://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%82%B7%E3%83%A3%E3%83%AB%E3%83%88%E3%83%AB>)

だが確かに（インゴルドも言うように）、現場的な判断の積み重ねにより実際の建築が当初の見取り図から少しずつずれていく、あるいは、偶然の出来事や現場での気づきがフィードバックされて全体の見取り図自体が変容していく、といったプロセスは経ていたとしてもおかしくない。

筆者としては、それは十分にレスポンス的なものであると考えている。あらゆる見取り図やマスタープランの存在を否定することがレスポンスなのではない。

例えば、ハウスモンクビートではプロジェクトの最初の時点で、高木は平面図をかいたし、立面や断面に関する凡そのスケッチも描いている。しかし、それは完成形を予告するものではなく、それを軸に建設のプロセスを駆動させるものとして書かれたのである。そして実際、丸太や石や土や囲炉裏や建具といった様々な事物との出会いの中で何度も軌道を修正しながら、最終的な建築に結実している。もし平面図がなかったとしたら、丸太を見たときに垂木として使えそうだという判断をすることすら不可能である。

建設におけるレスポンス的なプロセスは、マスタープランや先行するイメージを否定することによってではなく、それらに流動性や仮設性を認めることによって可能になる。哲学的に厳密にみればそれは質料形相論的な発想を抜け切れていないが、現代社会において質料形相論を完全に抜け出たところでの建設行為は殆ど不可能である。

前節の内容も併せていうならば、レスポンス的な建設プロセスにおけるデザインとは、現場で生じる諸関係の相互作用に一步先んじてプロジェクトを駆動しながらも、現場で起こる出来事や現場での発見・判断に影響を受けて絶えず微分的に変化していくものである。

3-3-4 あらゆる事物は生成変化の過程にある

さらにインゴルドは、「つくること」という限定的な場面に留まらず、あらゆる事物はいつも相互に作用しあっておりいつも生成変化の過程にある、というところへと議論の射程を広げる。つまり、つくる過程で行われていたレスポンスな相互作用が事物にはいつも働いているというのである。すなわち、ここからインゴルドの議論はモノづくり論ではなく、存在論になる。

しかし、これもまた（というこちらの方がより一層）2010年代の建築的实践を理解するうえで重要なものである。

インゴルドは、小高い丘としての「マウンド」を例に挙げる。インゴルドが写真として挙げているのは人の腰高ほどまである直径2-3mの森林アリの巣と木々が20-30本茂り芝生に覆われた直径20mほどの小高い丘であり、具体的なサイズや形式を

指定するようなものではなさそうである。古墳などを想像してもらってもいいだろう。

マウンドは絶えず雨風によって浸食され、草木や動物によってミクロに改変され、時に人間が何かを積み上げ、地面の隆起によって長い時間をかけて盛り上がる。マウンドは静止しているようにみえても、巨視的にみれば絶えず動いている存在なのである。

「マウンドを観察するということは、現在のその成り行きを目撃することでもある。それは積み上げる行為において存在しているといっている」

「それは世界に対して開かれている。マウンドは、尽きることのないさまざまな力〔宇宙の諸力〕と生命を宿した物質との相互作用の結果として出現するのであり、建てられるのではなく成長するのだ。」

「それ（＝マウンド）は人間に気づかれないうちに、徐々に測り知れない地質学的な時間をかけて、それ以前から現在にいたるまで進行中である堆積、圧搾、隆起、浸食といった過程を通して形成される。こうしたプロセスは特定の時点ではじまるものでも、終わるものでもない。山はまだ完成されていないし、完成されることもない。」

つまり、マウンドは動的な存在であり、いつも周囲の様々な事物や事象とコレスポンダンス的な相互作用を与えあっていると見える。もっといえば、マウンドはたえず「つくられている」のである。そのことをインゴルドは「生成変化の過程にある」と表現した。そして、それは永遠に完成することのないものである。

そして、インゴルドはマウンドに対するものとして、モニュメントを挙げている。モニュメントは記念建造物とも訳されているが、これはマウンドと反対に、ある時点において周囲との動的な関わりをやめ、半永久的に不変な存在として残り続ける事物を指している。インゴルドは次のように言う。

永遠性と堅牢さという点では見事なモニュメントの構造は、それを建設した人びとによって、永久不変の生命を付与することを意図されたものではあるが、後にモニュメントに遭遇することになる人びとに対しては、過去は死、すなわち、完全に終わってしまったということを意味する反駁出来ない証拠となる。

ここでインゴルドが死と言っているのは、そのモニュメントが、それが作られた時点より変化をやめてしまったことで、完全にその時点に帰属することになってしまったということを指している。過去に帰属するものはすなわち死んでいる。

そして、さらにマウンドとモニュメントを対比して次のようにいう。

ものとしてのマウンドは、その堆積に参加するものとしてわたしたちを歓迎する。他方、モニュメントはわたしたちを閉めだすのだ。それは閉じられて、完成されている。

ここでのわたしたちとは、インゴルドとその仲間たちの意味ではない。この世に存在する有象無象のあらゆる存在のことである。マウンドは、そうした有象無象の者たちによって変化することへと自らを開いている。それに対して、モニュメントは変化を嫌い、あらゆる有象無象からの影響を無化しようとしている。それゆえにモニュメントは完成していて、また同時に死んでいるのである。

実はこのマウンドとモニュメントに対応する区分は、哲学者のマルティン・ハイデガーがすでに行っている。ハイデガーはもの (thing) と対象 (object) を区別している。

哲学者のマルティン・ハイデガーは、有名なエッセイである「物」のなかで、ものと対象の区別をしようと努めている。ハイデガーいわく、対象はそれ自体で完成されたものであり、それが置かれた状況において、直接的な、まさに真正面からの対立的な対峙によって定義される。わたしたちは対象をみて、それに触れることができるかもしれないが、その形成の過程に加わることはできない。対象とわたしたちとの相互作用がどんなに計量的に近づいたとしても、感情的にはまだ遠いままだ。対象がわたしたちに「対する」のであれば、「もの」はわたしたち「とともにある」。ハイデガーにとって、すべての「もの」は、素材が運動においてひとつに結びついたものである。「もの」に触れるにせよ、「もの」を観察するにせよ、そういった行為は、私たち自身の運動と「もの」を構成する素材の運動を、親密で情動的なコレスポンドンス（引用注：「一致」と訳されている）へと導くことになる。（中略）この点を強調するために、ハイデガーはthingから派生した、「もの」thingという語の起源を重視した。それは語の古い用法からきている「集める」という意味である。「もの」を目にするためには、そこから締め出されてはならず、集まりに招き入れられねばならない。

インゴルドはここにおいて、先ほどもでの「参加する・集まりに招き入れられる」／「閉め出される」という対立に加えて「親密である」／「よそよそしい」という感情的な距離感、親密さを持ち出している。私たちがその生成変化の過程に参加するような「もの」は私たちにとって親密な存在であり、私たちの参加を拒むような「対象」は私たちにとってよそよそしい存在なのである。

さらにもう少し読み進めてみよう。

円いマウンドはすでに見てきたように「もの」であり、「もの」によって形づくられた土地において、人びとの集まる場所である。家屋や石塚も同じなのだ。ハイデガーが書くように木や池、小川や丘もそうである。マウンドが辛抱強く堆積を続けるように、小屋、石塚、池、小川、丘といったそれぞれが独自の方法で持続し、「もの」たりえているのだ。そうしているうちに、おのずと世界が世界として生起する。ハイデガーが彼独自の方法で表現するように、集まりに加わることは「世界化する世界からあらわれた“もの”化する」「もの」とコレスポンドンス（引用注：「一致」と訳されている）することである。

ここにきてようやくわかってきたのは、インゴルドおよびハイデガーは、基本的に、世界を相互に参加しあい生成変化の過程にある「もの」を基調としてとらえているということである。ここにインゴルドが描くようなコスモロジーがある。小屋、石塚、池、小川、丘といったようなあらゆる存在が「もの」として様々な変化を受け止め、また他の「もの」に影響を与えながら響きあっているようなコスモロジーこそインゴルドのイメージするものである。なお、さらっと含められているが、小屋という建物も生成変化の過程にある動的な「もの」として位置づけられている。

さて、ではこうしたコスモロジーにおいて対象(object)は何を意味するか。先ほどの引用部分は次のように続いている。

しかし、こうした「もの」をモニュメントへと、その風景の背景を特徴づけるものに変えることは、そのコレスポンドンス（引用注：「万物照応」と訳されている）を中断させることを意味する。そうなれば、私たちが招き寄せていたものは、行く手をさえぎる対象となってしまうのだ。

つまり、「もの」が対象になってしまうことは、関係性の連鎖の中で相互に作りあう集合的な生成変化のうごめきから退出して、関わりようのない存在として疎外されることなのである。

3-3-5 建物 (BUILDING) と建築 (ARCHITECTURE)

やや抽象的な議論が続いたので、ここで一度建築に引き戻して考えたい。

雑誌『Whole Earth Catalog』でも有名な作家・批評家のスチュワート・ブランドは、建てられた後にも建物が時間の中で少しずつ変化していくさまを記した『HOW BUILDINGS LEARN —What happens after they're built—』という本を出している。

この中で、ブランドは建物が建てられた後には「THE LOW ROAD」「THE HIGH ROAD」「NO ROAD」という三つの道があるという。

「THE LOW ROAD」とは「なかで何をしようとだれも気にしない」ような建物であり、使用者の都合や好みによって好き勝手に改築が重ねられていく建物である。例にはMITの20号館が挙げられており、これは戦時中の仮設的な建物で、戦後すぐ取り壊される予定だったというぼろの木造三階建ての建物である。夏は暑く冬は寒い建物だったが、「ここはMITのなかでただひとつ鋸で切れる建物だ」とある者が言うように、自由に手を加えることができる建物だったため、研究者がそれぞれの実験や研究の目的に応じて勝手に作り替えることが許されていたという。それゆえ、このバラック風の建物は多くの研究者に愛され、その後も長く残り続けたという。

「THE HIGH ROAD」とは「Houseproud」と題がつけられているが、長い年月にわたって高い関心と愛情が注がれ続けた立派な建物のことを指している。例に挙げられているのは、アメリカの三人の大統領（ワシントン、マディソン、ジェファソン）の邸宅やボストン図書館¹⁵⁸などであり、これらは用途の変更や家族構成の変化などに応じて、丁寧に改修を重ねられた事例として描かれている。

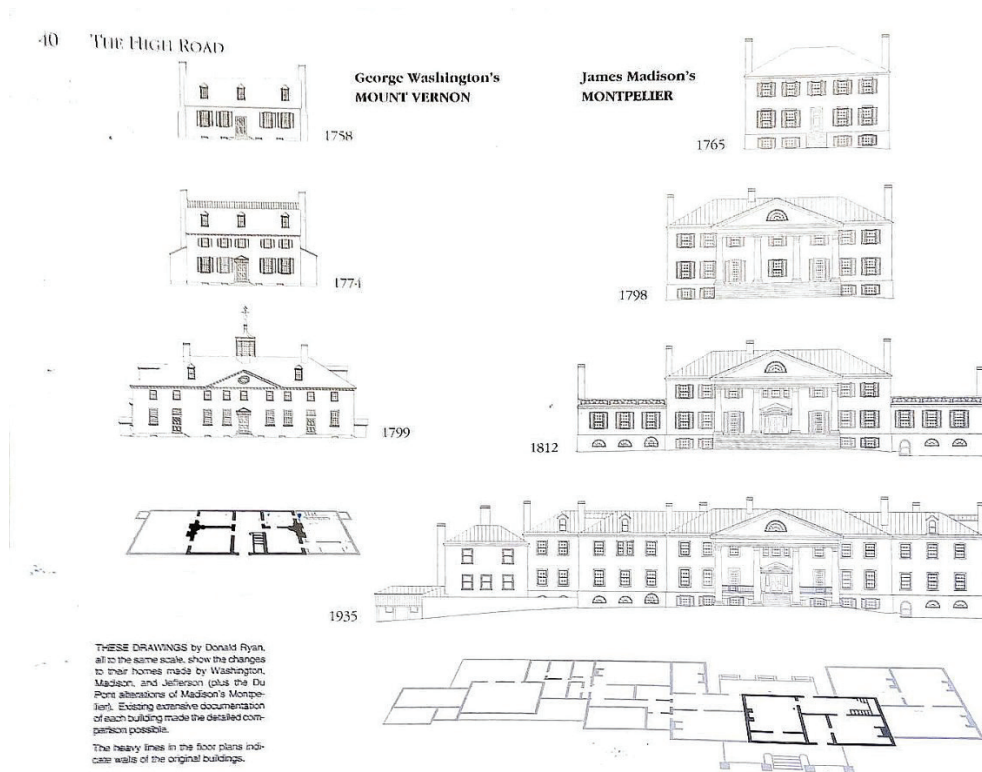


図 3-3-5-aワシントンとマディソンの自邸の改修の過程¹⁵⁹

「NO ROAD」について、ブランドはこの章の冒頭で「ほとんどの建物は、High RoadとLow Roadいずれの美德も持ち合わせていない。代わりに、それらは時間を伴うあらゆるものやその価値を損ねると考えられるものと関わり合いを持つのを徹底的に避ける」と述べており、つまり完成した時点から変化することを嫌うような建築のことを「NO ROAD」といっている。

さらにこの章には「MAGAZINE ARCHITECTURE」と題がつけられており、いわゆる建築家による建築雑誌的な建築が特に標的とされている。ブランドはI.M.ペイによるMITのメディアラボを引き合いに出しながら、そうした建築は雑誌にのせる建築写真としての見た目を重視してつくられており、非機能的・非実用的であるだけでなく、あらゆる改変も拒むような態度を持っているとしている。

¹⁵⁸ Boston Athenaeumのこと。The Boston Public Libraryの方ではない

¹⁵⁹ STEWART BRAND『HOW BUILDINGS LEARN—What happens after they're built』（1994）PENGUIN BOOKSより引用

そして、ブランドは建物（Building）と建築（Architecture）を明確に区別する。建物（Building）とは「THE LOW ROAD」や「THE HIGH ROAD」のような時間のなかで絶えず建てられ、手を加えられながら変化しつづける建造物のことであり、建築（Architecture）とは「NO ROAD」のように最初のままのオリジナルな状態を半永久的に保とうとする建造物のことである。

ブランドはこの「NO ROAD」の建築（Architecture）を批判する。建物とは本来、使い込まれ改変されていく中でそこに生きる人との関係を深め、その年月こそが建物を愛されるものにするのだという。そして、それは建物を変えるだけでなく、その関わり合いの中で人もまた変わるのだとしている。

ブランドは近代建築の一つの標語となったルイス・サリバンによる「Form ever Follows Function（形態は機能に従う）」という言葉と、その逆方向を向いているというウィンストン・チャーチルの「We shape our buildings, and afterwards our buildings shape us（私たちは建物をかたちづくり、それから建物は私たちをかたちづくる）」という言葉を組み合わせて、次のようにいう。

First we shape our buildings, then they shape us, then we shape them again—ad in finitum. Function reforms form, perpetually.（まず私たちは建物をかたちづくり、それから建物が私たちをかたちづくり、そしてまた私たちは建物をかたちづくりなおす——永遠に。果てしなく機能は形を作り直す。）

このようにブランドは、建物（Building）を私たち（住み手、使い手）と相互に影響を与えながら、ともに変化していく存在だと考えている。対して、そうした関わりしろのない建築（Architecture）は用途や状況の変化に応じて自らを変えられない為、融通が効かず、愛着を蓄積していくこともできないとしている。

ブランドは本来すべての建造物は、時間による変化を免れ得ない建物（Building）であるのだが、建築家たちが、すでに完成されたものとしてデザインし、竣工後の変化を視野に入れず、また積極的に時間の影響を排除しようとすることによって、多くの建物が不変で融通の効かない建築（Architecture）となってしまうという。

この建物（Building）と建築（Architecture）という区分けは、前項におけるインゴルドおよびハイデガーの「もの」（thing）と対象（object）の区別に対応している。ここで改めて、インゴルドによる「もの」と対象の説明を見てみよう。以下の文章は「もの」を建物（Building）に、対象を建築（Architecture）と置き換えてみてもすんなり意味が通る。

ハイデガーいわく、対象(=Architecture)はそれ自体で完成されたものであり、それが置かれた状況において、直接的な、まさに真正面からの対立的な対峙によって定義される。わたしたちは対象(=Architecture)をみて、それに触れることがで

きるかもしれないが、その形成の過程に加わることはできない。対象(=Architecture)とわたしたちとの相互作用がどんなに計量的に近づいたとしても、感情的にはまだ遠いままだ。対象(=Architecture)がわたしたちに「対する」のであれば、「もの」(=Building)はわたしたち「とともにある」。ハイデガーにとって、すべての「もの」(=Building)は、素材が運動においてひとつに結びついたものである。「もの」(=Building)に触れるにせよ、「もの」(=Building)を観察するにせよ、そういった行為は、私たち自身の運動と「もの」(=Building)を構成する素材の運動を、親密で情動的なコレスポンドンス(引用注:「一致」と訳されている)へと導くことになる。

建物(Building)を「もの」と、建築(Architecture)を対象と対応させて、先ほどの議論を振り返ってみると、完成された建築(Architecture)は閉ざされていてあらゆる有象無象の干渉を拒み変化しないのに対して、建物(Building)は絶えず周囲のものとコレスポンドンス的な相互作用を及ぼしあいながら、その中で自身も生成変化していくような動的なプロセスのなかにあると言える。

本論においてコレスポンドンスという概念が重要なのはまさにこの点においてである。

「3-3-3建設におけるコレスポンドンスとは」までの議論は、建設のプロセスがいかにコレスポンドンス的に進行するかに焦点をあてたものであった。しかし、2010年代の建築の説明においてより重要なのは、建築がその存在論として「完成された不変不動のもの」から「周囲の有象無象とのコレスポンドンスの中で生成変化していく動的なもの」へと移行していることである。これについては後程詳しく扱うこととする。

3-3-6 近代における建築観と原作者としての建築家

こうした静的で不変なものとしての建築(Architecture)は、実は近代に特有の建築観である。本項では、歴史の中でどのようにして建物(Building)が建築(Architecture)に置き換えられていったのかを見たい。

西洋建築史を専門とする建築史家の加藤耕一は、一六世紀と一九世紀に決定的な転機があったとしている。

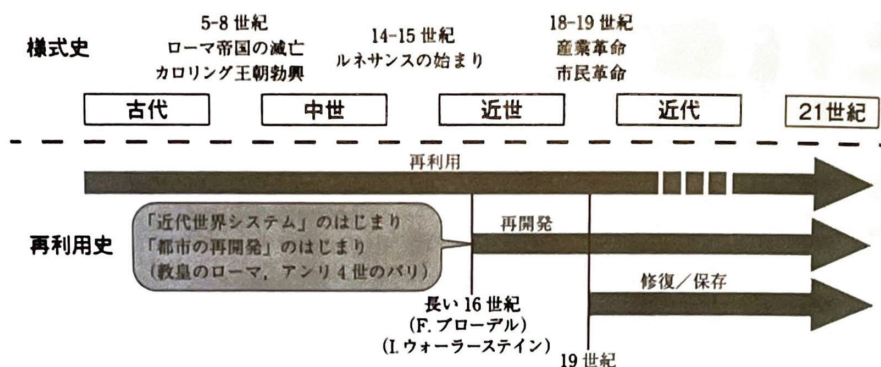


図 1-2 「3つの態度」とその歴史的枠組

図 3-3-6-a 加藤による三つの建築観¹⁶⁰

加藤によれば、古代から人はずっと「再利用的」な建築観を持っており、建物（Building）は何度も手を加えられ、用途や機能を変えながら、また時にはスポリアを通して部材を転用しながら使いつがれるものであった。

それが最初に変容したのが一六世紀であるという。一六世紀になって「再開発的」な建築観が登場する。それは都市の再開発と大きく関係しており、「野蛮」で「悪趣味」な¹⁶¹既存の環境に対して、理性を行使して考えられたより良い構造がそれを上書きするのは当然であるというようなスクラップアンドビルド的な価値観である。

一六世紀以前にも無論、まっさらな新築は多数存在するのだが、既存建物がそこにあれば、それを再利用することはごく当たり前のことであった。しかし一六世紀になると、そこに建つ既存建築がいかにも由緒あるもので、あるいはまだ使用に耐えうる頑丈さを有していたとしても、それを取り壊して、まったく別の建物を新築するという再開発的な建築観が登場する。それは当初は直線道路や広場の建設という都市の整備、都市の美観を作り出すという観点で進められた。そして、真っ直ぐな道路に面してデザインの統一された新築の建築が立ち並ぶようになると、不揃いな建物、曲がりくねり先が見通せない道、密集した市街地といった前時代的な建築と都市のあり方は「野蛮」で「悪趣味」なものとなさされるようになっていく。

¹⁶⁰ 加藤耕一『時がつくる建築——リノベーションの西洋建築史』（2017）東京大学出版会より

¹⁶¹ 加藤は、ウォーラーズテインの議論を参照しながら、近代とは「中世」や「非ヨーロッパ圏」を「野蛮」で「悪趣味」なものとなすことによって、そうした「他者」への介入を肯定した「野蛮に対する干渉の正当化」の時代であると位置づけている。ウォーラーズテインはそれを「ヨーロッパ的普遍主義」と呼んでおり、「独善的、威圧的、傲慢」な「他者」への介入としている。

その中で「再開発」的建築観も、古く雑然とした既存の建物や都市環境を「野蛮」と見做すことによって、新たな構造へと置き換えることを正当化したものとしている。

一六世紀におけるこうした「再開発的」建築観はスクラップアンドビルドの都市づくりを推し進めることにはなったが、しかしまだここでは「再利用的」建築観が消し去られることはなく、しばらくの間二つの建築観が併存していたという。

もう一つの転機が一九世紀である。加藤は一九世紀において、上記の「再開発的」建築観のもとで歴史的建造物が次々に失われていくことへの危機感から、文化的な価値をもつ建築物をそのままに保存したり、あるいは修復して当初の姿に復原したりする「修復／保存的」な建築観が生じてきたという。

「修復／保存的」建築観とは、「建築の時を止める」ことによって、それが取り壊されたり損傷したりすることを防ごうとする考え方である。そして、「建築の時を止める」際に重要になるのが「オリジナル」という概念である。「建築の時を止める」となったときに、では一体どこで時を止めるのか、戻るべき参照点はどこであるのか、何が本来の姿であるか、という問題が生じるのである。

一九世紀以降は「修復／保存的」建築観のもと、建設当時の姿に戻すべきなのか、現在までの経緯はすべて歴史の一部であるとみて現在の状態を残すべきなのか、という議論が行われてきたが、それらは畢竟「オリジナル」をどこにするかという違いでしかなく、その「オリジナル」のまま「建築の時を止める」ことは前提とされているのだ。

そして、加藤によれば一見無関係に見えるこの「修復／保存的」建築観こそが、「再利用的」建築観を決定的に棄却することにつながったとしている。それは「オリジナル」の状態のまま「建築の時を止める」という価値観の誕生であり、それこそが二〇世紀のモダニズムへと接続するのである。

建築の「時を止める」という考え方は、一見するとモダニズムとは無関係そうに見える十九世紀の建築行為の中で登場してきた。歴史的建築の「保存」である。むろん、歴史的建築は「若い」建築ではない。年老いて、時には崩れかけて廃墟と化した、そんな建築である。「修復」はその建築を若返らせる行為であり、「保存」はその若さを永遠に保つための手段であった。

実はこのころには、新築の建築においても「オリジナル」を措定するための文化的な土壌が整っていた。それはすなわち、建築家が事前に作成した設計図こそ「オリジナル」であるとする考え方である。

建築家に原作者性をもたせ、その図面を「オリジナル」なものとしたのは、ルネサンスの建築家アルベルティである。アルベルティ以前の中世では、設計と施工は切り離されたものではなく、石工たちが自分たちで建物の構想を練り、それを自分たちで建てていた。しかし、アルベルティはその設計だけを担う建築家という職能を確立し、また建築家による図面を「オリジナル」なものとして、そのコピーとしての建築を建てるという関係性を作り上げたのである。

(引用注：アルベルティ以降、) 建築家の仕事は「設計」となり、「施工」は建築家の責務から切り離された。しばしば「中世には建築家はいなかった、いたのは石工の親方（マスター・メイソン）だけであった」という言い方がなされることがあるが、たしかにマスター・メイソンは設計構想者であると同時に施工責任者であった。もし両者を切り分け、設計だけに責任を負うのが建築家の定義とすれば、たしかに中世には建築家はいなかった、ということになるだろう。

建築史家のマリオ・カルポは、アルベルティ以降の設計と施工の分離、建築家の原作者性、オリジナルとしての図面とそのコピーとしての建築、というような一連の枠組みを「アルベルティ・パラダイム」と呼んだ。このアルベルティ・パラダイムのもと、建築家という職能は確立されていったのである。

ここにおいて、二〇世紀のモダニズムに結びつく大きな流れが出そろったことになる。まず、一六世紀からの「再開発的」建築観により、「野蛮」で「悪趣味」な既存建築や都市環境に介入してスクラップアンドビルドすることが肯定され、一九世紀の「修復／保存的」建築観によって、「オリジナル」のまま「建築の時を止める」ことが肯定される。さらにそれが、建築家を「オリジナル」の原作者とするアルベルティ・パラダイムと接続して、二〇世紀のモダニズムに決定的な影響をもたらすのである。

二〇世紀のモダニズムにおいては周知のとおり、スクラップアンドビルドにより都市がつくられ、白紙（タブラ・ラサ）になった土地は建築（Architecture）で埋め尽くされていった。建築家による作品だけでなく、あらゆる建造物が設計図をそのまま建てただけのメンテナンスフリーで無時間的な建築（Architecture）になっていった。

そして、急速な経済成長および工業的な生産システムと結びついた二〇世紀モダニズムの圧倒的な勢いの中で、「再利用的」建築観は急速に後景化した。繰り返し手を加えながら使い次ぐものであった建物（Building）は、最初の状態のまま使えるだけ使って用が済んだらまた新しく建て替える建築（Architecture）となってしまったのである。¹⁶²

またその中で建築家は、自らの設計を「オリジナル」とした建築を建て、それを作品として卓越化のレースに参加するための掛け金としていくのである。

¹⁶² なお、当然のことながら建物（Building）が建築（Architecture）化してしまったプロセスをより具に見れば、もっと多くの具体的な要因が見えてくるだろう。例えば、法制上気軽に手が加えにくいことや、構法としての建築のブラックボックス化、あるいは、不動産における現状復帰至上主義、分業化や外注化のために我々が生活にあまり手をかけなくなったことなど、多様な要因がある。しかしこうした諸制度が形づくられていった大元には本項で述べてきたような静態的で不変なものとしての建築観があるのである。

3-3-7 近代建築家による時間への挑戦と失敗

こうした静態的で不変なものとしての建築観は無批判に肯定されてきたわけではない。むしろ、一九五〇年代頃には既にモダニズム的なものへの反発として、時間を取り込んだような都市や建築の在り方が模索されていた。

例えば、チームXは最初期の例として有名である。チームXはCIAM（近代建築国際会議）の第一〇回会議をリードした若手建築家集団であるが、彼らはそれまでの近代建築の在り方を批判し、CIAMを解体に追いやった。彼らはその1956年の第一〇回のテーマの一つとして「成長と変化」を挙げている。

その代表的なメンバーであるスミッソン夫妻は、その4年前の1952年から「ゴールデンレーン・プロジェクト」の提案に取り組んでいた。それは「クラスターシティ」という概念モデルに基づき、「既存の都市組織の隙間を縫うように集合住宅を建て、それらを空中回廊で連結していくというもの」¹⁶³である。それぞれの集合住宅は16層の高層住宅であり、空中回廊は2階以上の3層ごとに設けられる。これは街路こそが近隣の連帯性において重要であるという彼女らの考えから、その街路ごと高層化するような提案であった。（当然のことながら）このプロジェクトは提案にとどまり実現していない。

あるいは、日本のメタボリズムも同時期に活動している。メタボリズムとは「新陳代謝」を意味する言葉であり、人口と自動車交通が激増する成長時代において都市を一つの生命体と見立て動的にそれに対処しようとするものであり、菊竹清訓、川添登、大高正人、槇文彦、黒川紀章らによって『METABOLISM/1960 - 都市への提案』という未来都市構想を含んだマニフェストのもとに集まった建築家らの集団である。

彼等の具体的な方策のうち実現したものとしては、菊竹清訓の「スカイハウス」や黒川紀章の「中銀カプセルタワー」における着脱可能なユニットや、菊竹の「アクアポリス」における自己修繕機能を持った人工島、あるいは、丹下の「山梨文化会館」におけるコア間をつなぐことで増殖可能なシステム¹⁶⁴などがある。¹⁶⁵

これらの野心的な試みのうち実際思ったように進んだのは、六期にわたる改修・増築が行われている「山梨文化会館」くらいであろう。菊竹の「スカイハウス」では何度かユニットの変更が行われたが、現在ではユニットを無視してまた吊り下げる

¹⁶³ 加藤耕一『時がつくる建築——リノベーションの西洋建築史』（2017）東京大学出版会より

¹⁶⁴ 丹下健三がメタボリズムの実践として含めうるかはやや微妙なところである。メタボリズムというチームのメンバーとして参加していたわけではないが、同時代的なあるいは先行する思想として近い考えを抱いていたことには違いない。森美術館の『メタボリズムの未来都市展』では丹下の作品や提案が多数取り上げられている。

¹⁶⁵ ここに挙げた以外にもメタボリズムメンバーの作品は多数あり、そこにも断片的にメタボリズムの思想は見受けられるが、（パビリオン等は除いて）建築全体がメタボリズム的な更新のコンセプトのもとつくられたものとして代表的なものを挙げた。

形でもなく、地面にべた付けで一階部分が作られている。(図 3-3-7-a)「中銀カプセルタワー」のカプセルは一度も交換されることなく間もなく取り壊されようとしているし「、アクアポリス」に至っては総工費130億強をかけた夢の人工島としてつくられたが、たった25年後には1400万円で売却されスクラップされて鉄筋へトリサイクルされた。¹⁶⁶

図 3-3-7-a スカイハウス変遷のダイアグラム¹⁶⁷

また、モダニズムの権化といっても過言ではないかのル・コルビュジェも、未来の時間変化を組み込んだ建築を構想し、実現している。美術館の収蔵品の増加に合わ

¹⁶⁶ 中谷礼仁『セヴェラルネス+——事物連鎖と都市・建築・人間』(2011) 鹿島出版社

¹⁶⁷ SOCKS「Evolutionary Housescape: the Metabolist Sky House by Kiyonori Kikutake (1958)」
(<https://socks-studio.com/2013/12/12/evolutionary-housescape-the-metabolist-sky-house-by-kiyonori-kikutake-1958/>)

せて螺旋状の平面を持つ建築がどんどん渦巻き状に拡大してくという「無限成長美術館」というコンセプトのもとにつくられた、東京の国立西洋美術館やインドのチャンドイーガル私立美術館である。しかしこれらもコルビュジェが想定したように増改築がなされることはなかった。

加藤はこうした一連の時間に対する挑戦と失敗に対して次のように述べている。

彼ら一九三〇年前後生まれの建築家たちは、こうして建築の時間変化に大きな関心を抱きながら、自身が設計した建築作品の未来の時間変化を夢想し、そしてそれは、後から見ればなかなか想定通りにはいかなかったということになる。それは本書が見てきたように、建築再利用の歴史を考えれば容易に理解できるだろう。建築の再利用は建築家の構想段階のアイデアにあらかじめ組み込まれるような類のものではなく、大きな社会変動のなかで全く予想しなかったような変化をもたらすものだからだ。

加藤のいうことは正しい。何が起こるか全くわからない何十年も先の未来における改変の仕組みなど作りようがない。

だが、次のように言うこともできる。彼らは建築（Architecture）の原作者としての建築家を降りることができなかつたのである。たとえそれが時間変化のシステムを内在させたものであれ、彼らはその「オリジナル」の設計を行う（だけの）存在であることをやめられなかつた。

彼等は建物（Building）の参加者になるべきであつたのだ。その建築に関わり、変化に共に寄り添い、必要があれば手を加える。状況の変化に応じてレスポンス的に建築に関わることができたなら、もしかすると当初の枠組みを変奏的なかたちでも生かしえたかもしれない。

振り返ってみれば、メタポリズムのうち比較的的成功したと言える二例「スカイハウス」と「山梨文化会館」は建築家本人がその後も関わっている。「スカイハウス」は菊竹が自邸として住んでいたし、「山梨文化会館」は丹下健三自身がその後の改修を手掛けている。だからこそ、当初の予想とは違った形であれ、改変されながらも現役で使われ続けている。¹⁶⁸

彼等は建築家の位置を捨てきれなかつたのだ。誰かがその仕組みを使って変えてくれるだろう、では変わらないのである。常に変化しつつある状況のなかで、それに対して働きかける誰かがいて初めて建築は動き出すのである。逆に言えば、働きか

¹⁶⁸ 黒川紀章も2007年に亡くなるまで、中銀カプセルタワーのカプセルの交換を訴えており、またその後も市民による保存運動も行われてきたが、実際のカプセル交換や耐震化には二〇～三〇億円の予算がかかることから、2021年3月には取り壊しが決まっている。しかし、カプセル単位での保存が行われる可能性はあるという。（東京新聞「黒川紀章氏の名建築を解体へ 銀座の「中銀カプセルタワービル」、国内外で再利用計画」を参照）

ける誰かさえいれば、変化のための仕組みなど予め用意されていなくても建築は動くのである。実は彼らの失敗はそんな単純なことだったのではないだろうか。

3-3-8 現場に身を置き、感じること

前項では、一九五〇年代前後の建築家の時間に対する挑戦とその顛末をみて、建築家がただ枠組みを作るだけでは建築は動かないという話をした。そして、本当に時間を扱いたいのであれば建築の「オリジナル」の原作者としての位置を捨て、建物の参加者になるべきであると述べた。

ここで次に浮上する疑問は、建物（Building）に対する参加者としての建築家は一体何をする者なのか、というものである。別の言い方をすれば、建物に参加するとは一体どのようなことであるのだろうか。

インゴルドに戻る前に少しばかり回り道をしたい。

オブジェクト指向存在論の提唱者のひとりとしても知られるティモシー・モートンが『自然なきエコロジー』の中で展開している議論が興味深い。モートンは環境保全などの文脈において「自然」が対象化されるまで（工業化されて汚染された）私たちの彼岸にあるもののように扱われていることを批判する。モートンは認識的な距離をとることが、そこに存在する事物を「木々」「花」「川」「山」といった抽象化された存在として扱わせるのだとして、その距離化を解消すること、すなわちそのさなかに立って、自らの感覚をひらいてそのとりまくものを感受することが必要だと言っている。

訳者である篠原雅武は次のように要している。

モートンが本書でこころみたのは、エコロジーの概念から「自然」を取り除くことであり、それによりエコロジーの概念を新しく作り直そうとすることである。つまりエコロジーを、自然環境という客体的な対象としてとらえるのではなく「とりまくもの」としてとらえること、人間にかぎらないさまざまな「もの」をとりまき存在せる「とりまくもの」として概念化することが主要課題である。

そして、モートンが現場に身をおき、とりまくものにまみれながら、感じろと言っているのは、事物を表象として扱っている限りは、つまり目の前のそれを「花」として扱っている限りは、見えない別の相が存在していることに気づけないからである。その「花」は場合によっては「ひも」になるかもしれないし、「商品」になるかもしれないし、あるいは「摂取するための水分」になるかもしれない。それはわたし自身がその場にたつて、そのものと直接的に触れ合うからこそ現象する相である。

私たちは物事を表象によって理解し、扱うことになれているが、それは世界のある一つの分節の仕方ではない。モートンは世界が常に別様な分節への可能性に開か

れており、その中にまみれているとき常にその分節の仕方は流動しているという。
(「花」が「ひも」になり「水分」になり「商品」になるように。)

そして、もうひとつ面白いのは分節の仕方が異なれば、なにが前景化しなにが後景化するかはわからないということである。そういわれると難しい話のように聞こえるが、これはごく日常的なことである。例えば、のどが渴いていて飲み物を買いたいと思って街を歩いているとき、あなたの目には自動販売機が前景化するだろう。しかしもしあなたが大学で出された「現代の若者のファッションについて」というレポートのことを考えながら歩いていたとしたなら、道行く人の服装が前景化してくる。そしてこの時にきっと、自動販売機が存在など全く意識に上っていない。あるいはタクシーのナンバーも、マンホールの模様も、建物の外壁についた「定礎」の石板も¹⁶⁹。つまりそれらは後景化しているのである。

実際のところ、わたしたちはわたしたちをとりまくもののうちごく一部のものしかちゃんと認識していない。しかし、わたしたちは喩え前景として認識していなかったとしてもわたしたちをとりまくものすべてを感覚している。そこには無限の後景化され潜在している何かがある。モートンが現場に身をおき、感じるというのはまさにこの点においてである。

これは言われてみればごく当たり前の感覚であるが、この批判を真っ向から食らうものがあるとすれば、クリストファー・アレグザンダーの『都市はツリーではない』だろう。彼は都市を有限な要素の集まりであるとみた。

例をひとつあげよう。パークレイのヒーストとユークリッドの街角にドラッグストアがあり、そのドラッグストアの外に信号がある。ドラッグストアの入口の新聞スタンドにその日の新聞が並んでいる。赤信号のあいだ道路を横断しようとする人々は陽を浴びてなんとなく待っている。所在なく目についた新聞スタンドの新聞をながめる。信号を待つあいだ見出しを読む人もいるし、実際に新聞を買う人もいる。このことは新聞スタンドと信号とが関連していることを表す。新聞スタンド、並べられた新聞、人々のポケットからダイムスロットへ入る金、陽なたに立ちどまって新聞を読んでいる人、交通信号、信号を変える電流の変化、人々の立っている歩道、これらすべてが作用している。

ここまでは大変魅力的なのだが、アレグザンダーはここに挙げたような有限の要素の組み合わせで都市を説明できると考えた。有限な要素の組み上げられ方の違いをツリーとセミラティスに分けた議論は非常に示唆的で面白いものだが、しかしモートンは、アレグザンダーが数え上げた全てのその外にもっと多くがある、というのである。アレグザンダーは非常に惜しかったといえるが、彼が思考のために使った道具は近代的すぎた。

¹⁶⁹ インスタグラムにはそうしたものを路上観察的に収集しているアカウントがある。

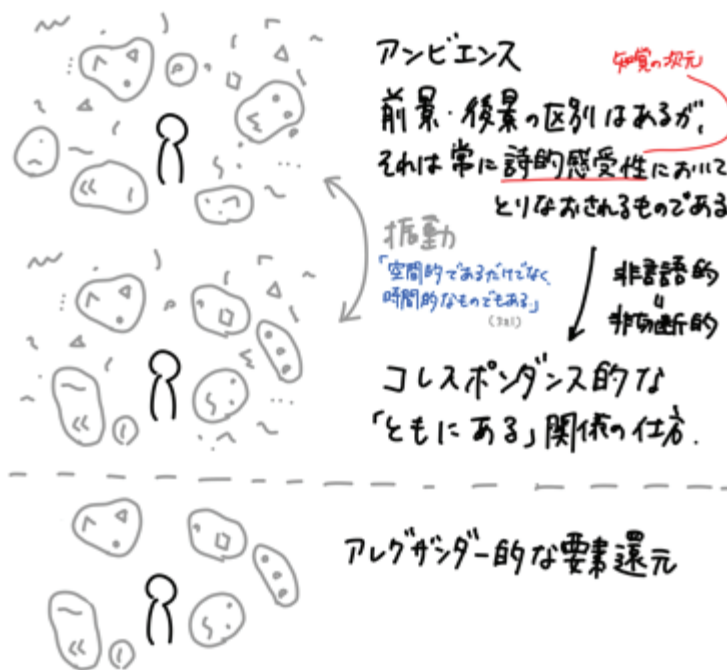


図 3-3-8-a 筆者が以前勉強会において作成したレジュメより抜粋

ここでようやく建築家の話に戻ろう。

基本的に設計とは、表象として表わされた言葉、スケッチ、ダイアグラム、図面、模型などを操作していくものである。もちろん全てがそうではないし、また抽象化された思考の道具を使うことで見えることも多くあるのは、近現代建築の成果を見れば十分に頷ける。

しかし、建物に参加することは別な位相にある思考法を要求する。それは現場に身を置き、感じるというものである。表象を介して扱っていたのでは見えないものがある。

例えばハウスモンクビートの丸太を村上が見に行くことなく、「製材予定の丸太が〇本あります」といった程度のやり取りしかしていなかったとしたら、丸太は予定通り製材されていくつかのちやちな部材となってしまっていただろう。村上が現物を見て、そのポテンシャルを見出したからこそ、丸太は垂木として見出されたのである。

3-3-9 事物からの語りかけ（偶有性のリスト）

また少し道が逸れるようではあるが、建築史家の中谷礼二の転用に関する議論に立ち寄っておきたい。

中谷は事物が転用される際には「要求側がしかける機会性とかたち側の限定性が共存している」という。例えば、私が背中をかくための何かを探しているとするところ、これが要求側の機会性である。それに対して、わたしの周りにはいろいろなものがある。パソコン、マウス、コップ、携帯、本、定規…といったように。そしてそれぞ

れのもはその物理的な特性上の限定性があり、特に背中を書くというこちら側の要求に足るのは、定規くらいである。こうして定規は本来の目的である、長さを測ったり、真っ直ぐな線を引いたりする道具から、背中を書く道具へと転用されるのである。

この話は建物の転用にも当てはまる。例えば、古代ローマ時代につくられたアルルの円形闘技場が、その後要塞や集合住宅として転用されたのは有名な話であるが、ここにも「要求側がしかける機会性とかたち側の限定性が共存している」。もともと円形闘技場に人が住み始めたのは一〇世紀ごろに都市の人口増加が起り、放棄された建造物に勝手に人が住み着き始めたことに端を期するというが、当初は必要最小限の改造によって住居化されていたという。中谷はこの点に注目する。

必要最小限の改造によって住居への変貌を可能にしたのは、先に述べた要塞化と同様、この形態の特質が、住居化にも適していたという「限界」があったことを見逃すべきではない。円形闘技場客席部分の平面は、クネオ（cuneo=くさび型）と呼ばれる細長い単位空間の連続で構成されており、クネオの開口部を閉鎖することによって、間口五―六メートルの適正規模を持つ単室住居に容易に改造しえたのである。

すなわち、円形闘技場の住居への転用は住む場所を探している人の機会性と、住むのにちょうど相応しい形態であったという闘技場の限定性が出合うことによって生まれたのである。

そして、中谷はここで事物の側が持つ限定性の方に注目する。中谷は、事物は限定的な性能のリストを持っていることによって、人に対して「転用をうながす」のだと言う。中谷はレヴィ＝ストロースによる『野生の思考』の有名なブリコラージュの部分を引用したうえで次のように言う。

重要な点は、転用をうながす事物の「特殊な」性質である。彼（引用注：レヴィ＝ストロースのこと）の言い方を借りるなら、転用とは、目下の計画にまったく関係なく、偶然の結果できた事物を用いて、新しい用途に役立てることである。それを可能にさせるには、誰かが作った事物は、その誰かの思惑とは関係なく、転用者に使われることをうながすような「特殊な」性質が、彼とその事物との出会い―関係化によって生み出されていると考えざるを得ない。そのような、事物に存する特徴を彼は〈資材性〉と述べた。それは事物における「かたち」のもつ潜在的有用性である。

さらに少し間をあけて次のように続く。

転用は転用者によって選択され、実現されるものである。その時、彼は事物に存する可能的な性質を内在的に類推して、厳密にそれが新たな目的に対して機能するかを判断する。その時事物は、その可能性を彼の前に潜在的有用性の一覧として示すのである。それゆえ事物における潜在的有用性は、事物に本来的に内在し

ている機能と見るべきでなく、事物が初期設定違いの複数の要求との連関を生じうる触手をもちえているという意味である（＝可能な変形の一覧表）。

少し難解な言葉が続いているが、要するに中谷が言っているのは、ある事物が可能な変形の一覧は限られており、そのことによって、様々な潜在的有用性（本論では偶有性という言葉を用いている¹⁷⁰）の一覧が生じている。ということである。より簡単に言えば、ある事物がとれる形のリスト（A）によって、その事物の使い道のリスト（B）が生まれているということである。そして、Aは事物に内在する性質であるが、Bは転用者との関係の中で発生してくるものである、と中谷は言う。

171

さて、この中谷の議論において重要なのは、事物が物理的に限定された可変性しかもちあわせていないことで、それがむしろ転用をうながすことになる、という点である。この「むしろ転用をうながす」ということについては現場に立っていれば感覚的にわかる部分は大きいのだが、なかなかそれを説明するのは難しい。

中谷は、ピラネージのローマの古地図に妄想で都市を書き足した『イコノグラフィア』において、綿密に書き足しが行われた部分と、ほとんど書き足しが行われなかった部分があることを挙げ、綿密に書き足しが行われた部分の方が古地図に元々情報が多く、逆にほとんど書き足しが行われなかった部分は古地図も情報がうすかったという事例を挙げている。これは先行する形態の存在が、次の操作の契機をつくるということであり、先ほどの「むしろ転用をうながす」に接続する。

もっと簡単に言えば、なんでもありといわれると何が食べたいか考えるのが難しいのに対して、「カレーか中華かそばだったらどれがいい？」と言われた方が選びやすいということに似ている。事物がその形態的な限界性から示す偶有性のリストは、そういった意味で転用者に語りかけ転用をうながすのである。

この議論は転用に限らず、もっと広い状況に応用できるのではないか。

現場に立ち、感覚を開いて物事を見ている人にとっては、その環境にあるあらゆるものが偶有性のリストを示す〈資材性〉を持ったものに見えるのではないだろうか。

ハウスモンクビートの例を再び思い出してみよう。高木は山に生えているであろう間伐材に〈資材性〉を見出していた。すなわち、何か使える木材になるだろうとふ

¹⁷⁰ ここで再び「偶有性」という言葉について説明しておく、ある状態に「なることもできるし、ならないでいることもできる」性質のことである。偶有性は無数にあるが、だからといって何にでもなるわけではない。たとえば鉛筆は、孫の手のように背中をかく道具になる偶有性は持ち合わせているが、かばんのようにそれに物を入れて持ち運ぶ道具になる偶有性は持ち合わせていない。逆にビニール袋は孫の手への偶有性を持っていないが、かばんへの偶有性を持っている。

¹⁷¹ 中谷はこの「限定的性能リスト」（B）をその限定性を強調してセヴェラルネス（＝いくつか性）と呼んでいる。筆者は、形の限定性ゆえに限定的な性能リストが転用者に対して、転用をうながす働きを持つことまでは同意するが、「いくつかしかない」とするのには同意しかねる。それは、前節におけるモートンの議論の中で世界の文節の仕方は無限にあり得るとしているためである。

んでいたのである。山の木が資材に見える、ということ自体、普通的设计者から見れば驚くべきことである。しかし、高木はプレイヤーとしてこの地域に普段から住んでおり、管理が行き届かずに山が荒れていること、そこにそれなりの太さの間伐材が植えられていることを知っていた。そしてまた、偶然にも知人の製材業者から皮むき間伐の仕方を聞いていたことで、山の木を木材としての偶有性を持ったものとして見ることができたのである。

そして、実際に山に入り木を見ることでより具体的な偶有性のリストを受け取る。さらにその丸太を見た村上もまた偶有性のリストを受け取るのである。しかし、大工の村上にとっては同じ丸太がまた違った偶有性のリストを示しているように見えたに違いない。高木が「とても思いつかなかった」という丸太材をそのまま垂木に使う案を提案する。

このように、自ら現場に立ち、感覚を開いて物事を眺めているプレイヤーからすると、環境をとりまくあらゆるものが〈資材性〉をもって浮上してくる。そしてさまざまな人の観点からその〈資材性〉を眺めることで、よりよい使い方を引き出していく。

さらに言えば、こうした偶有性を引き出す対象は、事物だけではないのではないか。

高木たちは多様なネットワークを使いながら、さまざまな人の知識、技術、労働力、センスなどを引き出して、うまく利用している。

たとえば、山から木を伐りだしてくるときのお囃子を担当したのは、施主の山口や山の持ち主の「やすべえ」の息子のマサ、そしてその友人たちであるが、「楽器が演奏できる」ということは彼らが持ち合わせていたある種の偶有性である。この「祀りごと」を企画したのは高木だそうだが、高木はここで彼らの偶有性を引き出したとっていいだろう。

あるいはワークショップにおける大量の人員も、高木はいくつかの大学の研究室とのネットワークや館山の移住者ネットワークを使って人を集めている。これも、広い意味で言えば、高木が自らの環境を眺めまわして、その偶有性（潜在的有用性）を引き出したといえるのではないか。¹⁷²

コレスポンド的なプロセスにおいては、行為者をとりまくネットワーク上のあらゆるアクター（人やモノ）は偶有性のリストを示す〈資材性〉をもったものとして眺められ、そこに良い関係が成立しうる時には、その偶有性が実際に引き出されていくのである。

¹⁷² なお、高木の名誉のためにいえば、高木は人を搾取するような使い方はしない人であり、偶有性を引き出すと言っても相互に利があるような状況や、あるいは互いに迷惑をかけあっても構わない間柄であるときにのみこうした関係が成立する

3-3-10 偶有性を編み合わせるプロセスとしてのコレスポンドダンス

前項では事物が（そして人も含めたあらゆるアクターが）自らの偶有性のリストを提示しており、コレスポンドダンスなプロセスにおける行為者はその偶有性のリストの中から、そのアクターがより良く引き出される形を選び取る、という話をしていった。では、そのときコレスポンドダンスなプロセス全体はどのようなものとして立ち上がるのであろうか。ここで再びコレスポンドダンスという概念の本質に迫るため、インゴルドの議論に立ち戻りたい。

『メイキング』の金子遊らによる邦訳では、correspondanceという英語は場所によって「応答」や「文通」、「一致」などと訳されている。特に「応答」と「一致」という二つの訳語はインゴルドの言うコレスポンドダンスの本質をつかむのに極めて重要である。

まず「応答」について。冒頭に取り上げた握斧の例をもう一度考えてみたい。

インゴルドは、ルロワ・グローランの「製作というものはすべて、製作者と素材との対話である」という言葉を引いたうえで、次のように言う。

この対話は質疑応答のやりとりに似ている。いずれの所作も職人を目標へと導く助けとなるような、素材の反応を引き出すことが目的である。つまりコレスポンドダンス（引用注：「応答」と訳されている）なのだ。その最終的な姿は、作り手がずっと心のなかにあたためてきたものを素材に押しつけるのではなく、作品が完成したときにはじめて全貌を表すのである。

近代的な感覚では、私たちがものをつくるとき、それは私からものへの一方的な働きかけだと考えがちである。しかし、インゴルドはそうではないという。

この「素材の反応を引き出す」というところに注目したい。ここでインゴルドが言っているのは、製作者が何か素材に手を加えたときに、その素材の性質を何かしら感覚するということである。それは素材の側から見てみれば、製作者に対して自らの性質を訴えかけるということでもある。製作者はその声に耳を傾けるのである。そしてその声を頼りに、その素材をより良く生かすように次の作業が微修正される。素材に手を加え、素材の声を聴き、より良く引き出せるよう修正する、その繰り返しの結果として最終的な成果物が出来上がる。

握斧の例でいえば、人は原石により硬い石を打ちつける。そして、その一回ごとにそのはがれ方を見て、また製作者は微修正をして次の殴打を加えるのだ。

握斧をつくる作業工程において、剥片の一枚一枚を分離していく行為は、素材の内部と外部の両方における諸力の複雑な相互作用が生み出すものである。片手で石を押さえ、もう片方の手でハンマーの強打を加えるという筋肉を使った諸力がある。地質学的な堆積の内側に物質を組みこみ、それを圧縮する諸力も存在する。それらの力が解放されるとき、石の破面に特徴的なパターンをもたらす。つまり、

握斧の形状は事前の認識や生物力学によって強要されるのではなく、諸力の場に本来備わっている潜在性を解放することによって形づくられる。

先ほどの中谷の議論と結びつけていうならば、素材はただ最初の時点でそのおおまかな偶有性のリストを示すだけでなく、実際の製作の場面においてより具体的に自らの性質を示し、その微視的なレベルでの偶有性を製作者に伝えるのである。

インゴルドは、コレスポンドは「(社交)ダンス」に似ているとしたうえで、ダンスとは「両者の能動性と受動性が相互に絡まりあったものである」というピカリングの描写を引いている。

ここまでくれば事物もまたある種の能動性を持っているということは頷ける。製作者は自らの求めに応じて、事物に働きかける(能動)と同時に、事物からの応答を通してその性質に耳を傾ける(受動)。逆に事物の側からすれば、働きかけを受けて(受動)、それに対して自らの性質を製作者に伝え返す(能動)。こうした応答関係の中でコレスポンド的なプロセスは進行するのである。男女のダンスにおいて、相手の動きを感じ受け止めながら次の自分の動きを繰り出していくのとまったく同じように、マテリアルの反応を感じ受け止めながら次の働きかけを行っていく。そしてリアルタイムで、その両者の能動性と受動性が細かく入れ替わり「相互に絡まりあっ」ていくのである。

そしてインゴルドは、この先に「一致」のイメージを持っている。それは例えば次のような記述においてみられる。

つまり、世界と応答することは、それを描写することでもなければ、表現することでもない。むしろ、それに応えることである。変換装置(引用注:例えば凧は空気の流れを手に伝わる力に変える変換装置である)のおかげで、世界とコレスポンドすることは、あるひとの感覚的な意識と、生気にあふれた命の流れやほとぼしりとが混ざり合うことである。このような結合では感覚と素材が互いに結びつき、撚り合わさって、恋人たちの視線のようにお互いの区別がつかなくなってしまふ。このような結合こそ、つくることの本質なのである。

ややこれだけの部分からニュアンスをつかむのは難しいが、先ほどの握斧の例を考えると分かりやすい。握斧をつくる過程は製作者と素材が応答しあうコレスポンド的なプロセスであった。そうしたプロセスを経てできあがった握斧は、素材特有の性質を体現したものであると同時に、その作った人の性質もまたそこに体現されているのである。

握斧の形状における対称性は、それをつくった身体に起因する。その非対称性についても同じことがいえる。なぜなら、利き手ともう一方の手の差異がそれを生じさせたからだ。

すなわち、コレスポンド的なプロセスにおいては、素材の性質を引き出すだけでなく、それをつくる人もまた引き出されるのである。出来上がった制作物は、素材と製作者とが相互に引き出しあった結果なのだ。

そして、偶有性とは「なることもできるし、ならないでいることもできる」という性質であったが、コレスポンドの結果、握斧はある具体的な形へと辿り着いている。（もちろんその後も変化はし得るが。）これはいくつもの偶有性のなかの一つが、製作者との関係性の中で一つの必然的なかたちへと変わったということである。ここにおいて握斧は製作者と関係づけられた存在になっている。いわば、素材と製作者の両者はこの成果物としての握斧において編み合わせられているのである。

したがって、コレスポンドとは、アクター同士が互いに「応答」しあい、互いの偶有性を引き出しあう中で、それを一つの形として編み上げていき「一致」させていくプロセスなのである。その成果物には、関わった全てのアクターの性質が体现されているのである。

これは微視的な手作業におけるコレスポンドに限られたことではない。

先に言及したようにインゴルドは狭義の「つくること」を参照点として、あらゆるアクター同士が相互にコレスポンドに関わりあいながら、生成変化していくような動的なコスモロジーを描こうとしている。

それならば高木がハウスモンクビートにおいて実践したような建設のプロセスも、家を建てるという目的のもとに、様々なアクターの偶有性を引き出しながら「応答」を繰り返し、最終的にそれらの思いを編み上げ、「一致させ」建築として結実させたといえるのではないだろうか。

最後となる事項では、コレスポンド的なプロセスの顕著な事例としてハウスモンクビートを再び取り上げたい。

3-3-11 コレスポンド的なプロセスとしてのハウスモンクビート

最後に、前節のハウスモンクビートの事例を改めてコレスポンドの概念から眺めなおしてみたい。

前項でみたようにコレスポンド概念の本質は、複数のアクター（人であれモノであれ）が必要に応じて働きかけあい、「なることもできるし、ならないでいることもできる」という可能態だった偶有性を一つずつ必然へと変えながら、関係性を編み上げていくことである。

ハウスモンクビートが形づくられるプロセスにおいては、様々なものや人が互いに働きかけ、応答（コレスポンド）しあい、やがて一つの建築へと一致（コレスポンド）していく。

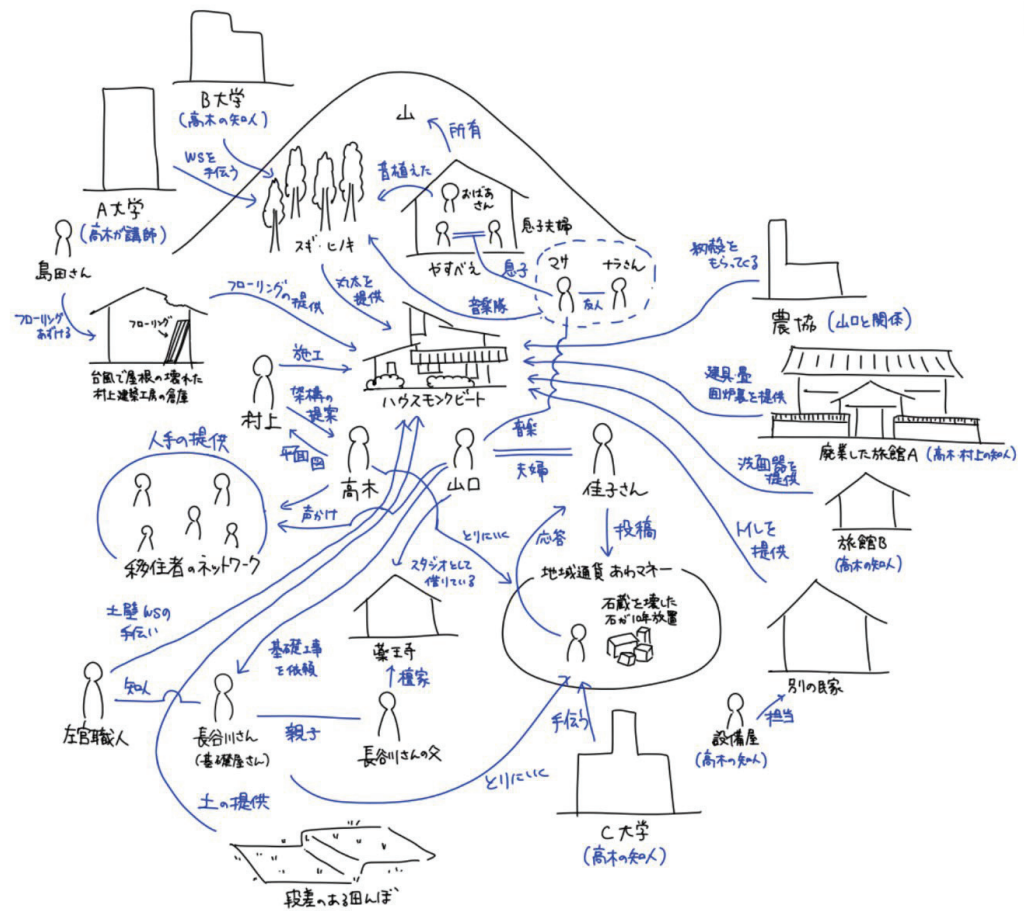


図 3-3-11-a ハウスモンクビートのネットワーク図 (再掲)

ハウスモンクビートでは、まず施主の山口が設計者である高木に声をかけるところから始まる。そして、高木は山口が理想とする家の話を聞き、同時に予算と見比べながら、様々な案を提案していく。すると山口がそれに答え、また高木が案を改変するというように話しながら二人の間にイメージがともに作られていく。これが最初のコレスポンドであろう。（物質的なコレスポンドではないが、相互に応えあい互いのもつものを引き出さうプロセスである。）

そのあと二人は山を持っていた「やすべえ」に声をかける。「やすべえ」は山に昔植えた木が残っていて、荒れている状態を何とかしたいと思っていたので、下草を刈る代わりに木を提供することにする。これも一つの応答（コレスポンド）である。そして、偶然昔植えていた木を所有しているという一つの偶有性がここで引き出されたことになる。

高木は自分が講師をしている大学や、知人のいる大学に声をかけ、ワークショップに参加する人員を集める。これもまた一つの応答といってよい。ワークショップの

参加者は、実際に山に分け入り現場に立って、地形や下草の状態や周辺の木々との関係を見ながら、どの木を伐るべきか丁寧に見極めていく。

そして二度のワークショップを経て切り倒された立派な丸太を見て、施工者の村上はこの木は製材しないで使うための方法を考え始めると同時に、今回は多少割に合わなくてもやってみようと思いを決めたという。そして、村上は丸太を垂木として使うことを決め、どの材をどの部分に使うべきか一本一本の丸太を見ながら決めていく。こうしたプロセスのなかで、丸太のもっていたおおらかで力強い性質が、最終的な建物へと引き出されていくことになる。また、同時に村上のセンスや知識、あるいは気持ちも引き出されているのがわかる。

それから運び出しのワークショップが行われた。そこでは丸太を担ぐさまが神輿に似ていることから、そして山から資材をいただく行為はまさに祀りごとだということで、山口の音楽仲間を集めて太鼓やジャンベを打ち鳴らしながら運び出すことになった。（ちなみに発案者は高木である。）ここでは山口やその友人たちが音楽を専門としているという、本来建設のプロセスには関係のないはずの偶有性がこの建物の掛けがえのない一部として巻き込まれることになった。

その後も様々な引き出しあいはずく。佳子が偶然「地域通貨あわマネー」でつながった人が、石倉を壊した際の石を多く保有していて、それが石場建ての石に使うのもってこいだったため、実際に運ばれて使われることになった。

それ以外にもたまたま段差のある田んぼを持っていた知人が土壁にちょうどいい土をくれたり、たまたま廃業した旅館から畳や建具をもらい、さらにたまたまそれを取りに行った現場に大工の村上がいたことで困炉裏までもらって帰ることになったり、というように、偶然の出来事が重なりなっていた。

土壁塗りワークショップでは発酵土を塗りその感触を手で感じながら、なるべく等しい暑さになるように塗っていく。それでもムラや凸凹が生まれ、そうした要素をうまく手懐けながら、そして時に生かしながら壁が塗られていく。

ハウスモンクビートのプロジェクトでは、予め決められていたことはほとんどなかった。ラフな平面図くらいである。残りのことは人と出会い、ものと出会う中でアイデアが生まれ、それぞれがもっているものを引き出しあいながら決められ、つくられていった。さらにここでの記述には含み切れていないが、多くの施工部分を施主も設計者も参加するワークショップの形式で行ったことで、実際にモノとコレスポンダンスしながら形が出来ていく具体的な現場があった。

この建物の象徴である丸太の良さを引き出したのは、間伐材を使おうと言い出した高木の働きかけであり、「やすべえ」の応答であり、また垂木のまま使う案を出した村上のおかげでもある。そしてまた、この丸太のおかげで、山口やマサ（山口の友人で「やすべえ」の息子）のもっていた音楽的な能力、高木の考えた平面構成の面白さ、村上の大工としての技術とセンスも引き出されている。

ハウスモンクビートのプロジェクト全体を通してみれば、高木や山口を中心としたたくさんの働きかけに対して、多くの人が応え自らのもっている知識や労働力やモノを提供したし、逆に様々なものや環境が関わった人たちの技術やセンス等を引き出している。高木の次のような言葉はまさにコレスポンダンスの真髄を言い表していると言えるのではないか。

しかし頭上の架構を軽くする常識を覆したのはものの力だ。頭上で迫り上がる丸太の迫力や土壁の抱擁感は当初から見えていたわけではなく、関係者が現物の力を引き出しあう中で共通の思いとして導かれたのだ。自力で物を集めプロセスを民主化し、作業を共同する中に新たな質感を見ることができるのである。

高木の態度は従来的な建築家のものとは大きく異なる。建築家は事務所でパソコンに向かって設計を行い、作成した図面をもとにその通りに施行を進める。（もちろん法制上そうせざるを得ない部分はある。）それに対して、高木は現場に立ち、感覚を働かせ、また周囲の人やモノに働きかけながら、そこに建物を面白くする契機を見出して、潜在的な偶有性を引き出し、偶然に導かれながら建物をつくる。そしてそれは建てたら終わりではなく、これからも緩やかな形で続いていくものである。

建物（Building）に参加するとはこのようなことを意味している。すなわち、現場に立ち感覚を働かせて、人やモノの偶有性を引き出していくことである。

3-3-12 「関係づくり」の建築的实践とコレスポンダンス

ここまで、インゴルドのコレスポンダンスの概念を一つの軸として、人や事物がお互いの偶有性を引き出しあいながら進行するプロセスを見てきた。

そして、このコレスポンダンスという特徴は「関係づくり」の建築的实践を考えるうえでのカギとなる概念である。

例えば「⑫設計+フィールドワーク」で事例として取り上げたtomito architectureの「真鶴出版2号店」が付くつくられた経緯について次のようなことを書いている。

真鶴駅から〈真鶴出版〉に向かう徒歩7分ほどの道中に、真鶴郵便局があります。車が通れる、つまり真鶴の中では比較的大きな道に面しており、木造2階建ての端正な建築だったのですが、老朽化を理由に解体されるという噂がささやかれるようになりました。真鶴出版2号店の設計が中盤に差しかかっていた頃です。

廃棄する予定の家具類の一部を見せていただく機会があり、味のあるデスクや椅子、何に使うのかよくわからない魅力的なオブジェクトを物色するなか、解体を待つばかりの2階のアルミサッシが、突如わたしたちの目には魅力的な資源に映るようになってきました。

というのも、設計中の真鶴出版の改修デザインにおいて、背戸道との間にどんな「窓」をつくるかが、設計のポイントであり、同時に悩みの種だったからです。当時は道に平行するような、低い位置で水平に連続する窓（水平連続窓）をデザ

インしたいと考えていました。生まれ変わる建築の最大の「見せ場」であったのですが、予算との折り合いのなかで、どうやってつくるかが宙づり状態だったのです。

「この窓があの細い背戸道に移設されたら、どんなことが起こるだろうか？」

そんなワクワクに後押しされる熱意でもって、郵便局長に何度も頼み込んだところ、「建物解体直前の2時間以内に取り外せるなら」という条件つきで、許可をいただきました。

2号店の施工をお願いしている地元真鶴の大工〈原田建築〉の原田登さんにアルミサッシの採取について相談したところ、こんな回答が。

「そんなことやったことない（笑）」

しかし原田さんは建具屋〈橘田建具店〉の橘田孝之さん、左官屋〈柏木左官店〉の柏木健一さんを巻き込み、即席でチームを編成し、郵便局2階のアルミサッシの窓を制限時間内で取り外すという前代未聞の救出劇について、さっそく作戦会議が始まりました。どこから屋根に乗り込むか、どうしたらきれいに外せるか、どう搬出するか、2時間で本当にできるのかという検証を重ね、いざ本番当日。

3人の息の合ったチームワークによって、2時間でふた組のアルミサッシを救出することができました。搬出用の脚立の長さが足りない！ というハプニングも、実は郵便局の隣にある橘田建具店から長い脚立を持ってきて無事解決。

という具合に、物理的な近さによる瞬発力や、電話1本ですぐ集まって会議できる緩やかな信頼関係があったからこそ、まるでジャズのセッションのような即興性をもって、アルミサッシは救出されました。使い方の決まっていなふた組のアルミサッシは、ひとまず真鶴出版の裏庭にストックされました。¹⁷³

¹⁷³ マガジンハウスcolocal連載リノベのススメ「地域のネットワークが生み出す「偶然」の積み重ね。〈真鶴出版2号店〉遂に完成」 (https://colocal.jp/topics/lifestyle/renovation/20190319_123819.html)

ここに現れている彼女らの態度は、ハウスモンクビートでみたものによく似ている。彼女らは真鶴に住んでいるわけではなく、あくまで設計者として関わっているのはあるが、まち歩きやフィールドワークを大切にし、その中で感覚を澄まし、出会ったものの豊かな偶有性を引き出していく。そして、そのために必要なネットワークを次々に励起させながら、それぞれの人がもつ偶有性もまた引き出していく。

「関係づくり」の実践において建築家はプレイヤーとして現場に立ち、アンテナを張って感覚を澄ます。その中で見出せる様々な偶有性に寄り添い、丁寧に引き出しながら、関わる様々な人やモノの思いを一つの形へとまとめあげていくのである。そのプロセスではどんな偶発的な出来事や、偶然の繋がり、事物の偶有性が最終的な形にとって決定的な影響を及ぼすかわからない。だからこそプレイヤーとしての建築家は、そのコレスポンド的なプロセスの最中に立って物事の成り行きを見届けるのである。

第2章の最後に「関係づくり」の建築的実践の特徴は「プレイヤーとしてのコミットメントの高さ」と「活動領域の横断性」と書いたが、これらはいずれもこうしたプロセスにおけるコレスポンド的な性質によるものである。彼らは現場で起こる、まだ見ぬ偶有性、偶然性を拾い上げるためにコミットメントを示す必要があるし、そこで起こっている何かに対して自分のできる限りのコミットメントをしようとするればそれは自然に設計・監理の範疇を越えたものとなるはずである。そこでは建築家の偶有性もまた引き出されているのである。

「関係づくり」の建築的実践とはその現場に立ち感覚を澄ますことで、諸アクターの偶有性を引き出し、関係づけ、そして一つの建築へと編み合わせてコレスポンド（一致）させていくことであると言える。

なお、ここで少し言及しておくべきこととして、2010年代において急増したりノベーションのプロジェクトがコレスポンド的な性格を持ちやすかった、ということがある。リノベーションのプロジェクトでは、既存の建築が先行しており、それらが豊かな偶有性を示している現場が多かったと予想される。また設計としても新築のように白紙（タブラ・ラサ）に図面を引けばよいというものでもなく、また比較的確認申請などの事前確定項目が少ないこともあり、現場における判断が求められる／可能な場面が多くあったと言える。加えて、空き家の活用では新しい事業を始めたり、あるいは資産としての運用を考えていたり、ただ建築の設計をするだけではなく、総合的なコンサルティングがもとめられやすい状況にあったことも影響しているだろう。すなわち、2010年代においてコレスポンド的な建築のプロセスが可能になった背景には、リノベーションという新たなフィールドの存在があったといえる。

3-4 「仕組みづくり」とオブジェクティル

本節では、建築史家のマリオ・カルポによるデジタル・テクノロジーを中心としたシステム論、およびその中で登場するドゥールーズの「オブジェクティル」という概念についての検討を行う。この概念は、数多くのメタな仕組みに支えられながら生きる我々が、しかしその中でも個別的なものを希求し、具体的な生活の場所をつくるにあたって、そのメタな仕組みと具体的な現場をすり合わせるために、仕組みの側がどのような工夫をしているのかを見るものである。

3-4-1 もう一つの建物への参加の仕方

前節のコレスポンドンスに関する議論の中で、メタボリズムやチームXといった近代建築家の時間に対する取り組みについて次のように述べた。

彼等は建物（Building）の参加者になるべきであったのだ。その建築に関わり、変化に共に寄り添い、必要があれば手を加える。状況の変化に応じてコレスポンドンス的に建築に関わることができたなら、もしかすると当初の枠組みを変奏的なかたちでも生かしたかもしれない。

ここでは建築家自身が建築（建物）の参加者となって、「関係づくり」の建築的実践のように取り組むことを指していったが、建築を動かすにはもう一つのやり方がある。それは、自分がプレイヤーになるのではなくて、プレイヤーになってくれる人をつくるというものである。別の言い方をすればそれぞれの生活者や利用者が自分の生きる場所を自分で作れるようにするというものである。

それは近代化以前には、あるいはつい70年ほど前までは当たり前のことでもあった。しかし、近代化の中で、建築は構法的にもブラックボックス化し、家の困りごとはすべて外注して専門の業者に頼むようになってしまった。また法制上も不動産資産としての慣習上、契約上も住み手が手を加えることを前提としない仕組みで住宅をはじめとする多くの建物が作られてきた。建築家の石山修武は次のように悲嘆している。

日本が本格的な高度経済成長政策を施行する以前の、つまり一九五〇年代以前の住居の姿、あるいは街並みの姿を思い起こしてみましょ。若い人は歴史を調べてみてください。確かにそれは貧しかった。でも貧しいばかりではなかった。街並みとしては美しくもあったのです。それは世界に誇れるほどの形式をもっていました。非専門家でもあった民すなわち百姓たちの住居であった民家。それは近世になると百姓から分派した大工、棟梁の術と農民たちの労働力が総合されて作られました。日本に独特の標準化が成され、その集合としての集落はセルフビルドの美に満ち溢れたものでもありました。（中略）

しかしながら五〇年代以降の日本の荒々しい近代化はその美質を切断してしまっ。大工職人技能の内にあった文化的意味合いを切り捨ててしまった。大工職人

の技能はセルフビルドの技術体系の中心近くに実はあるのです。江戸時代末期に日本の大工職人技術は世界でもまれな水準に達していたと言われます（『工業化への道』渡辺保忠著）。特にその標準化のシステムは見事なもので、それが住宅をブルーノ・タウトが驚嘆した如くに安価で質の高いものとして実現させていたのです。しかし、繰り返しますがその種は押し流され、ほとんど消えてしまいました。その種を健全に育てながら近代化する径もあり得たのですが、そんなゆっくりした方法を選択する余裕も社会にはなかった。ゆっくりと成熟するのは文化そのものの基本的性格です。¹⁷⁴

しかし今、セルフリノベーションやDIYの文化が少しずつ日本でも興りつつあり、また旧来の大工制度のようなものとはまた異質ではあるものの、それらを後支えするような仕組みもつくられつつある。

本論において「仕組みづくり」のクラスターに含まれるものは、すべてが一般ユーザー向けのものではないが、何らかの仕方で、その仕組みがなければ参加できなかったところに、人が参加する手段を提供している。

例えば、「空き家バンク」や「リノベーションスクール」といった仕組みがなければ空き家をつかって事業を起こしたいと思っている若者がちょうど使い手を求めている空き家とマッチングすることは難しかっただろう。あるいは、「EMARF」という仕組みがなければ、少し複雑な形状の木材の切り抜きをしたいと思っている設計者やDIYerがCNCを利用するにはかなり労を要することになるだろう。また、「まめくらし」や「CHAR」はDIY可能な賃貸住宅の契約条項の設計やリノベーションサポートのサービスなどを行っているが、それはDIYで自分の場所をつくりたかったが持ち家を買えるほどの経済力はないという多くのユーザーに重宝されている。

こうした「仕組みづくり」の建築的实践は、かならずしも自らがプレイヤーとして現場に建つわけではないが、現場に既に生きている人たちがアクティブなプレイヤーとして建物に関わりうるような仕組みをつくっている。

3-4-2 スケーラビリティ

文化人類学者のアナ・チンは、『マツタケ—不確実な時代を生きる術』という著書の中で、資本主義的なサービスの汎用性のある枠組みと、偶発的で不確実なマツタケの生態との関係を検討しているが、その中でスケーラビリティの概念に言及している。

チン曰く、「スケーラビリティは、プロジェクトの枠組みをまったく変化させずに、円滑にスケールを変えることができる能力」のことである。（なお、邦訳の中ではスケーラビリティには規格不変性と訳が振られている。）逆に、その場所や存在に固有で、同じ関係性のままスケールを拡大できないものはノンスケラブル（規格

¹⁷⁴ 石山修式『セルフビルド——自分で家を建てるということ』（2008）交通新聞社

不能) なプロジェクトとしている。アマゾンの物流網はスケラブルであるが、マツタケの生態系はノンスケラブルである。

すなわち、スケラビリティとは同じ仕組みのまま多くの事例を扱うことができる、というものであり、本論の中で登場した例であれば、「リノベリング」による「リノベーションスクール」の仕組みはわかりやすい。「リノベーションスクール」は全国各地でほとんど同じ仕組みで開催されている。

基本的にリノベーションスクールは2泊3日または3泊4日のプログラムであり、集まった参加者をいくつかのチームに振り分け、チームごとにメンターとなる専門家を一人か二人配置し、それぞれのチームが担当する物件を事前に挙げておいた空き家のリストの中からあてがっていく。初日はチーム分けと物件の発表、それから基調講演のようなものが行われ、チームごとに分かれて実際の物件やその周辺のエリアを見て回る。そこから2日目(あれば3日目)にかけて事業計画、コンセプト、改修の計画、そのための図面、ロゴの作成などを行う。ここでは各チームのメンターたちが具体的な資金の回収計画のことなどもアドバイスを行う。そして、最終日には物件のオーナーにプレゼンを行い、そこでGOサインが出れば、マッチング成功。その後は当事者間でやりとりをしながらプロジェクトを実施していく。

リノベーションスクールはいわば触媒的な関わり方をしており、空き家の持ち主と事業を行いたい人たちをマッチングさせ、彼らのプロジェクト熱を高め、また時には専門的なアドバイスを行いながら、最終的には当事者同士でプロジェクトが進むようにお膳立てする。なお、各チームのメンターはリノベリングの「パートナー」という人的ネットワークの中から毎回数名が派遣され、そこに地元の活動家なども加わるという形になっている。

このように「リノベーションスクール」という仕組み自体は汎用性の高いスケラブルなものであり、この同じ仕組みを援用して全国各地で「リノベーションスクール」が開催されている。

3-4-3 スケラビリティとノンスケラビリティの接合部

しかしここで注目すべき点は、「リノベーションスクール」という仕組みの汎用性というよりは、それが生み出している多様で生き生きとしたプロジェクトの数々である。それは「リノベーションスクール」が具体的な人や現場の素質(偶有性)を引き出すための余白を大きく取っていることによる。

「リノベーションスクール」やその母体である「リノベリング」自体がそれぞれの改修設計や事業計画を行っているわけではなく、最後の部分は、当事者たちにゆだねられている。つまり、スケラブルな仕組みを通して実際の建築や事業をつくっているのではあるが、この仕組みが最終的な成果物の在り方を規定しているのではなく、具体的な現場でのレスポンス的なプロセスが最後の部分を担っている。

言い換えれば、スケーラブルな仕組みとノンスケーラブルな現場との接合部分がうまく設計されているといえるのではないか。

もし仮に「リノベーションスクール」がある事業スキームをもって（たとえば、シェアハウス経営やカフェ経営といったような）、それを前提として各現場でのプロジェクトが進められたとしたら、きっとそれぞれの場所で出来るものはもっと画一的であったろうし、それぞれの地域や人の面白さを十分に引き出せてはいなかっただろう。そしてリノベーションスクールという仕組み自体がここまで盛り上がることもなかったのではないだろうか。

「リノベーションスクール」が成功しているのは、汎用性の高い仕組みであると同時に、ノンスケーラブルで具体的な現場から引き出して作るための余白を大きく取っていたことによると言える。

『マツタケ』においてアナ・チンも次のようなことを言っている。

不安定性で思考するのがむずかしいのは、スケーラビリティを形成するプロジェクトの方法が、景観と社会を変質することを理解しながら、同時にどこでスケーラビリティが失敗するか——どこでノンスケーラブルな生態系・経済的な関係性が噴出するのかを見極めなければならないからである。スケーラビリティとノンスケーラビリティの両方の履歴に留意することが鍵である。しかし、スケーラビリティが悪で、ノンスケーラビリティが善だと仮定することは、大きな間違いである。ノンスケーラブルなプロジェクトも、その効果においては、スケーラブルなものと同様にひどいものになりうるからだ。規制されていない伐採者は、科学的な管理を志向する林務官よりも、より迅速に森林を破壊することができる。スケーラブルなプロジェクトとノンスケーラブルなプロジェクトのあいだの主要な特徴は、倫理的なふるまいではなく、むしろ後者がより多様性に富んでいるということである。なぜならば、ノンスケーラブルなプロジェクトは拡張に向けてエンジンをふかさないようになっているからである。ノンスケーラブルなプロジェクトは、ひどくもなりうるし、温和なものにもなりうる。両端を行き来する存在なのである。¹⁷⁵

ここでチンが指摘していることは興味深い。彼女はまずスケーラビリティとノンスケーラビリティがどこかで接合しており、その接合部を見分けることが重要であるとしている。スケーラビリティだけではうまくいかず、具体邸なノンスケーラビリティが「噴出する」地点があるとしている。そして、さらに彼女はスケーラビリティとノンスケーラビリティはどちらかに善悪があるというのではないといい、ただしノンスケーラビリティの方が良くも悪くもなり得るふり幅が大きいとしている。

このことを再びリノベーションスクールにあてはめてみると、この仕組みにおけるスケーラビリティとノンスケーラビリティの接合部の見極めはかなりうまくい

¹⁷⁵ アナ・チン『マツタケ—不確実な時代を生きる術』（2019）みすず書房

っていると言っていていいだろう。具体的な現場、人の関係における面白さを引き出すような余地を十分に残しながら、それをマッチングさせる仕組み自体は汎用性を持たせて使いまわすことが出来ている。

また、ノンスケラブルなプロジェクトにおいては時に「ひどいものになりうる」ということについても、各チームにメンターを付け、困ったときや専門知識が必要な時、あるいは、プロジェクトがまずい方向に進みそうになった時に、補助的に介入することによって回避している。

建築のプロジェクトは基本的に具体的な敷地をもち具体的な人たちの関わり合いの中で進んでいくレスポンス的な性格の強いものである。そこで噴出する具体性、個別性、偶発性といったものをつぶしてしまうことなく、善いものは引き出し、まずいものは方向を補正していくことでノンスケラブルなそれぞれのプロジェクトがうまく進むような、スケラブルな仕組みが「リノベーションスクール」においては出来ている。

3-4-4 スキマの仕組みづくり

そして、「仕組みづくり」の建築的実践のもう一つの特徴として、既存の仕組みと現場や利用者間のスキマに属するものであるということである。

例えば、メタアーキテクトという言葉の提唱者である秋吉が代表を務めるVUILDはShopBotという大型の木材加工用CNCルーターの日本における流通と、誰でも簡単にShopBotを利用できる「EMARF」というサービスを展開している。（なお、それとは別にShopBotを利用した建築設計も行っている。）

「EMARF」のサービスは画期的なものであるが、実は既存の様々な仕組みに依拠している。まずこのサービスの要となるShopBot自体をつくっているのはVUILDではなく、アメリカのShopBot Tools, Inc.（以下SBT社と表記する）である。VUILDはSBT社と提携し、日本における正規販売代理店となっている。

そして、EMARFにおいて加工できる木材は図 3-4-4-a EMARFで加工可能な木材と料金の対応表 図 3-4-4-aのように、36板といわれる910mm×1820mmか48板といわれる1440mm×2440mmの規格の合板や無垢板、集成材などである。これらはホームセンターでも手に入るような一般に流通する規格材である。さらに、配送業者はヤマト運輸か西濃運輸であり、支払いは銀行振り込みとなっている。

このように、VUILDはあらゆる仕組みを一から作ったわけではない。機械も素材も配送も支払いも他の仕組みに依拠したものとなっている。しかし、だからといって「EMARF」というスキマの仕組みは何もしていないわけではない。もし「EMARF」が存在していなかったとしたら、今手軽に木材の加工が出来ている人たちが作りたかったものをつくるのは至難であっただろう。もしかすると、アメリカのShopBot

所有者と自ら掛け合って、素材を手配し、配送手段を用意しなければならなかったかもしれない。

スキマの仕組みは、このように既存のより大きな別の仕組みに依拠しながら、よりアクセスの下流にいる人たちが、気軽に、安価に、技術やサービス、商品などにアクセスすることを可能にしている。つまり、スキマの仕組みづくりはアクセシビリティを開くものであると言える。

他にも「仕組みづくり」の建築的実践の多くがスキマの仕組みづくりにあてはまる。たとえば、不動産仲介の「東京R不動産」もすべての物件を独自のつながりから集めているわけではなく、不動産のネットワークに流通する物件のなかからよさそうなものを選び抜いて紹介している。あるいは設計者向けの設計補助ツールを開発する合同会社高木秀太事務所はRhinoceousやGrasshopperあるいはそのプラグインといったアプリケーションを駆使しながら、個別の案件用の仕組みをつくっている。

このような意味では、スキマの仕組みづくりは、現場から見れば相対的にメタであり、より大きな仕組みから見れば相対的にローカルであると言え、スケラビリティとノンスケラビリティを架橋する存在でもある。

図 3-4-4-a EMARFで加工可能な木材と料金の対応表¹⁷⁶

¹⁷⁶ EMARF GUIDE 「5.材料について」 (<https://docs.emarf.co/emarf3-guide/bin-tian-xiu-zheng-ban-mu-ci/5-nitsuite>)

3-4-5 オブジェクティル

ここまで見て来たように、「仕組みづくり」の建築的实践は、ノンスケーラブルなものとの間の余白を丁寧に設計したり、スキマの仕組みづくりを通してアクセシビリティを開いたりすることによって、現場における個別具体的なニーズに応え、生き生きとしたコレスポンド的なプロセスを死滅させることなく、むしろ活性化させている。

これは、従来のシステム観とはやや異なるものである。一般にこれまでシステムといえば、機械的で無機質であり画一化や人間性の疎外につながるようなものとして扱われてきたきらいがある。システムという言葉にはそうした冷たい響きがあるため、本論ではかわりに仕組みという言葉を用いているが、問題はその本質的な部分において何が違っているのかということである。

このことについて、建築史家のマリオ・カルポは重要な指摘をしている。

カルポはまず、19世紀、20世紀における工業の発展とそれに伴う生産・流通のシステムにおいては、規格やオリジナルの同一的な複製としての大量生産によって規模の経済を実現しようとしてきたことを指摘する。

工業化時代の頂点、すなわち20世紀後半期のいずれかの時点で、機械式の道具一式と多くのそれに関連した文化的なテクノロジーが、あらゆるオブジェクトを同一的に複製する、デザインと生産のほぼシームレスな連続性の、ひとつの理想的状態を完成させるに至ったのである。

そして、そうした同一的な大量生産においては「スタンダード」の存在が必要不可欠である。カルポはその例としてコカ・コーラをあげている。

しかし、本質的には、コカ・コーラは規格化された製品であり、ある規格化された味をもっていることが期待されている。そうでないときには、私たちにはそれは真正なものではないと分かる。そうでないときには、私たちにはそれは真正なものではないと分かる。ワインと違って、コカ・コーラは微妙な差異など認めないし、議論も許さない。

しかし、カルポによると21世紀のデジタルツールの発展は、この同一的なコピーを衰退させ始めたという。カルポは例として、先ほどの大量生産の代名詞のようなコカ・コーラ社が「ファウンテン・ディスペンサー」を開発していると述べる。このファウンテン・ディスペンサーは、カラープリンターがいくつかの色からあらゆる印刷物を出力するように、ユーザーの好みに合わせて味のバランスを自由にカスタマイズできるという。カルポはこれをマス・カスタマイゼーションと呼ぶ。

コカ・コーラによるカスタマイズ可能なファウンテン・ディスペンサーは、プリセットされたオプション群からなるタッチスクリーンのメニューによって操作される。しかしそのオプションの数が何百もあると言われているので、従来型の

多数の選択肢がある方式と、シームレスなマス・カスタマイゼーションを分けるラインは、この場合、もう既に消滅してしまったように見える。

すなわち、ある一つのシステムはもはや一つのスタンダードを複製していくのではなく、様々なニーズや嗜好性に応じて、パラメーターを調整させ、無数のアウトプットを生み出すことが可能なのである。

さらに、カルポはマス・カスタマイゼーションによって生産されたものは、一つ一つは相互に異なるものの、同じシステムから生産されたがゆえの系列性を持ちうることを指摘する。

技術的に言えば、あるノンスタンダードな系列に含まれる全てのオブジェクトは、いくつかのアルゴリズムを共有し、それと同時に、それらのアルゴリズムを処理するためや、オブジェクトそのものを生み出すために使われたマシンをも共有している。視覚的に言えば、あるノンスタンダードな系列は、理論的には無限個のオブジェクトから構成され、それらはすべてが互いに異なったものであっても良いが、全てが互いに類似していなければならない。なぜなら、それらを作るために使われたデジタル・ツールがすべての最終生産物の中に検知可能な痕跡を残すからである。

これは憲法学者のローレンス・レッシングが『CODE2.0』において取り上げた問題に近い。レッシングは人のふるまいを規制する手段として「法」「規範」「市場」「アーキテクチャ」の四つのレギュレーターが存在を示した。「アーキテクチャ」はいわば物理的なアフォーダンスによって人のふるまいを規制するというものであるが、レッシングはこれを情報技術におけるコードにも言えることだと指摘した。コードとはハードウェアとソフトウェアの構造（アーキテクチャ）からなるものであり、これによってユーザーはそこでの活動を無意識に方向付けられたり、制限されていたりするというものである。それは実際のある建築（アーキテクチャ）において人々が同じようにふるまっていることと同様である。

カルポはレッシングとは逆に、デジタル技術が無限のバリエーションを生みうることを言っているのだが、しかし同時にそのアーキテクチャ特有の系列性が発生してしまうことを認めている。というより、そうした系列性こそがこのマス・カスタマイゼーションの特質であると考えている。

そして、カルポはこのようにノンスタンダードでありながらも、系列性のあるオブジェクト群のことを、ドゥルーズの概念を借りて「オブジェクティル」と呼んでいる。「オブジェクティル」は個別に異なるが、全て似ている。

「あるノンスタンダードな系列は（中略）、その系列の中でシーケンスをなしているあらゆるアイテムの間の、あらゆる変異、あるいは微分的な差異によって定義される。あるノンスタンダードな系列とは、それに含まれる個々のアイテムが、全ての他のアイテムと何か共通するものをもっている、ひとつの集合である。」

「ある諸条件の下であれば、デジタル・テクノロジーは今や、ある系列をなすヴァリエーションを、過剰なコストをかけずに産み出し、規模の経済を生成することができる。そしてそれと同時に、全てのアイテムが異なった系列を大量生産することもできるのだ——アイテム間の差異は諸々の限度内にはあるが。」

この「オブジェクティル」という概念やノンスタンダードな系列性という言葉を理解してもらうには図 3-4-5-aを見てもらうとよいだろう。これは無印良品が販売している「窓の家」というシリーズである。これらはよく見ると全てが異なるが、ある系列性を持っている。（持たせている。）窓の位置や数や大きさはそれぞれの敷地や間取りによって調整されているために、一つ一つは異なる。しかし、屋根の勾配や外装、窓の収め方といったコードが共通していることで、ある系列性を持っている。

図 3-4-5-a オブジェクティル的な系列性を持つ無印良品の「窓の家」（google検索）

カルポはデジタル・テクノロジーとそれを生産するマシンの存在がオブジェクティルな系列性を持つものをつくと指摘しているが、「窓の家」の例からもわかるようにこのことはデジタルに限らないあらゆる仕組みに言えることである。

たとえば、図 3-4-5-bに挙げたのは、D.I.T.(Do It Together)を掲げて一緒に場所をつくることを掲げる「KUMIKI PROJECT」の「みんなで作るプロジェクト」の

ページであるが、サムネイルでうかがえる限りでも（実際に各事例を見てみても）そこにはある系列性が生じている。

図 3-4-5-b KUMIKIPROJECTの「みんなで作るプロジェクト」¹⁷⁷

それは、ワークショップ形式でみんなと一緒に作るという仕組みが内在するアーキテクチャによるものであり、例えば簡単に切ったり接合ができ、部材としても入手が容易な木材が選ばれがちなことや、子供や初心者も参加できるようにけがの可能性のある作業が避けられ組み立てや塗りといった作業が多くなりがちなことから、半ば必然的に生じてしまうオブジェクティル的な系列性である。

あるいは同様に、リノベーションスクールでできてくるプロジェクトにもある種の系列性が見られるし（それは必ずしも視覚的なものではないが）、EMARFで作られるものも系列性がある。あるいはgrasshopperを用いたコンピューテーショナルデザインも大きな意味でオブジェクティル的な系列性を持っている。

ただし、本論の主張は、オブジェクティル的な系列を持ってしまうから悪であるというようなものではない。むしろ、こうした性質をよく知り、よく理解したうえで仕組み（アーキテクチャ）の設計を行うべきであると考える。

今やオブジェクティル的な系列性の程度は、かなり調整可能であると言える。例えば無印良品の窓の家についても、壁の色や窓の形状、あるいは全体の構成にもっとバリエーションを持たせることも可能なはずである。しかし、おそらくはある種のブランド性として、そして期待していた通りのものができたという感覚のために、敢えてかなり近い系列性を持ったものとして仕組みをデザインしたと思われる。それが成功しているかはさておき、仕組みをつくる者は（それこそスケラビリティ

¹⁷⁷ KUMIKI PROJECT「みんなで作るプロジェクト」 (<https://kumiki.in/projects/>) なお、KUMIKI PROJECTは三類型の中では「ものづくり」に含まれている。

とノンスケラビリティの接合部を設計するように) どのパラメーターを開き、どのパラメーターはフィックスしてしまうのかということをよくよく考えなくてはならない。

カルポの慧眼は、21世紀における作品の原作者性は、具体的な一つのオブジェクト(建築も含む)の一品生産的なデザインにあるのではなく、「オブジェクティルをデザインする」ことに移行するのではないかと予告したことにある。

ただし、オブジェクティルを生成する仕組みは必ずしもデジタルなものであるとは限らない。逆に言えばあらゆる仕組みがそれぞれ特有のアーキテクチャを持ち、生産物に対して何らかの系列性を持たせていると言える。メタアーキテクトによる「仕組みづくり」とは、何をどのように開き、そして、何を系列性として(すなわちメタアーキテクトの原作者性として)残すのかをデザインすることなのではないだろうか。

3-4-6 「仕組みづくり」の建築的実践とオブジェクティル

ここまで見てきたように、「仕組みづくり」の建築的実践はスケラブルな仕組みを作ることによって、ノンスケラブルな現場におけるプレイヤーの建築への参加をサポートしている。そしてそれらの仕組みは、決してそれだけで自律しているわけではなく、他の様々な仕組みに依拠したものである。

そして、あらゆる仕組みはそのアーキテクチャ特有の癖として、オブジェクティル的な系列性をもつ。それはメタアーキテクトにとっての原作者性の発生するところであると同時に、現場の多様性を閉め出してしまうこととのトレードオフでもある。次節では、「ものづくり」の建築的実践を通して、今度はプレイヤーの側が仕組みによってつくられたものさえ、一つの材料として独自のアレンジメントを構成していく様子を見る。はじめにも触れたように、「仕組みづくり」はメタアーキテクトのみによって成立するのではなく、その仕組みを使って自らの生を形作ろうとするプレイヤーがいてこそ成立するのである。

3-5 「ものづくり」とアレンジメント

本節では「ものづくり」の建築的実践において人々が、仕組みを通して入手したのも、そうでないものも一緒くたにして組み合わせながら、自らの生きる場所を構成していくさまを、アレンジメントという概念を軸に分析する。アレンジメントとは後程詳しく述べるように、筆者による用語であり「組合せ、工夫」を意味する。花をアレンジメントして花束をつくるように、人は身の回りのさまざまなものをアレンジメントして自らの生きる場所をつくるのである。そこには花屋のバラやガーベラもあれば、路傍に咲いていた野菊やタンポポも含まれている。

3-5-1 「関係づくり」と「仕組みづくり」をつなぐもの

第2章のマトリクスへの分布でもみたように、「ものづくり」は第二象限と第三象限にまたがって配置されており、メタアーキテクト的な性質とプレイヤー的な性質を持ち合わせているものとして位置づけられていた。

実際、「ものづくり」は「関係づくり」と「仕組みづくり」の両方の性質を持っているといえ、メタな仕組みによってつくられた部材を利用してローカルな現場においてもものをつくったり、あるいは逆に現場でのコレスポンド的なプロセスでできてきたものを流通網に乗せ販売したりすることもある。

それゆえ、この「ものづくり」は、メタと「今ここ」をつなぐものとして、あるいは「仕組みづくり」と「関係づくり」をつなぐものとして、その両面から議論がなされることになる。

3-5-2 固有性を発生させる行為としての「つくること」

「ものづくり」の建築的实践において「つくること」はそこに固有性・個別性を発生させる行為として位置づけられている。例えば、「妄想から打ち上げまで」をコンセプトに掲げ、最初の構想から実際の施工、そしてその後の打ち上げまで施主と一緒にいるHandiHouse Projectのビジョンには次のような言葉が掲げられている。

「どんな家にしようか」という妄想から始まって、それを実現する方法をとことん話し合い、共に作業をして、家をつくり上げる。施主も、設計士も、職人も。家づくりに関わるみんなが同じステージに立ち、みんなのセッションから生み出される「世界にひとつだけの家」。ぶつかり合いながら、笑い合いながら、大変な思いも一緒に味わって、完成の喜びまで共に分かち合いたい。家づくりというライブを、一緒に楽しみ尽くす。その先には、住むほどに愛が育つ家があるはずだから。¹⁷⁸

ここで登場する「世界にひとつだけの家」という言葉は重要である。「施主も、設計士も、職人も」一緒になって、ともに作ることで建物が唯一無二でオリジナルの特質を獲得するのである。

このことは感覚としてはとてもよくわかる。しかし、一度立ち止まって考えてみると、どうしてそう言えるのであろうか。言い換えれば、「つくること」の何がその成果物を特別な存在へと仕立て上げるのだろうか。

それは、つくることのコレスポンド的な性質にある。すでにコレスポンドという概念の検討においてみたように、つくることは素材の性質を引き出すと同時

¹⁷⁸ HandiHouse Project HP (<https://handihouse.jp/>)

に、つくる人もまた引き出す。また事物の偶有性や偶発性を引き出しながら進むため、その時々やその場所によっても毎度少しずつ異なった結果が生じる。

たとえそれが、ちょっとしたフローリングの並びや、ビスの打ち方、あるいは、ペンキ塗りの癖といった一見目立たない細部であっても、それはその人が関わったことの徴(しるし)である。(インゴルドは賛同しないかもしれないが)

職人技術について研究したリチャード・セネットの『クラフツマン』においても、人がつくることにおいて自己存在を外化させ、そこに自分のしるしを残していくことを指摘している。

「製作者は彼あるいは彼女の個人的なしるしを製品の上に残す。」

「『私がこれを作った』、『私はここにいる、この作品の中に』、言い換えるなら、『私は存在する』ということだ。」

「古代の煉瓦積み仕事は、『それ』を印す微小な細部を介して存在を実現した。つまり存在とは、細部それ自体のことだったのである。身分の低いローマのクラフツマンの流儀では、匿名性と現前性(プレゼンス)が結びつくことができた。」

また、同じくコレスポンドの議論において引用した建築史家の中谷は、つくること(厳密には転用を指している)とは、もののいくつも(いくつか)の偶有性のなかから一つを選び取り、それを必然化することだとする。

すなわち、つくることにおいては、たとえそれが「仕組み」によってお膳立てされたものであっても、そこには作った人間の微細な判断が蓄積しており、それを示す小さな徴や痕跡を通して、それは唯一無二のオリジナルな特質を獲得するのである。

3-5-3 アレンジメント

前項では、つくることにおいて、たとえマニュアル通りに進めたとしてもそこには微細な判断の蓄積があり、その成果物は当人にとって唯一無二なものとなるということを見たが、本項ではもっと明確に人が工夫(アレンジメント)を凝らし、他にはないオリジナルなものを作ろうとする姿をみたい。

DIY用品を販売する「toolbox」というリテーリングサイトにおいては、本格的な家づくり用の様々な商品が販売されているが、その一つの特徴として、ユーザーがアレンジメントを施すための余白が設計されていることがある。

例えば、「テーブル・デスク」の欄には「角パイプフレーム脚」という商品があるが、これは25mm角または32mm角の鉄パイプをラーメン構造的に溶接したものであり、机の脚にあたるこの部分だけが販売されている。高さや幅、奥行きなどを指定して注文することができ、それぞれのユーザーは自由に天板を組み合わせる。もちろん天板となるような様々な木材も同じページで販売されているが、ユーザーによっては自由に素材を組み合わせ、アレンジメントを行っている。(図 3-5-3-a)

図 3-5-3-a toolboxの「角パイプフレーム脚の事例Pin-upフォト」¹⁷⁹

¹⁷⁹ https://www.r-toolbox.jp/pin_up/photo/search/s:%E8%A7%92%E3%83%91%E3%82%A4%E3%83%97%E3%83%95%E3%83%AC%E3%83%BC%E3%83%A0%E8%84%9A/

それぞれを簡単に説明すると、上段左は同じくtoolboxで販売されている古材のフローリングを天板としたものであり、上段右は何らかの経路で入手した（toolboxでは売られていない）天然の無垢材を天板としたものである。中段左のものは天板自体はtoolboxの合板だが脚を自分たちで白く塗装しているという。また中段右はtoolboxに特注を依頼して棚として使っているものである。（なおこれも自分たちで白く塗装されている。）そして下段は、なんと囲炉裏を載せる台として使用しているという。これがどういう場所なのかはわからないが、とにかくこの角パイプフレーム脚の柔軟な拡張性が見事に活かされている例である。

当然これも「仕組みづくり」の宿命にもれず、全事例を見渡してみると、図 3-5-3-bのようにオブジェクティブな系列性があるのは事実である。しかし、その余白の存在により時たま非常に豊かなアレンジメントが生まれている。

図 3-5-3-b toolboxの「角パイプフレーム脚の事例Pin-upフォト」事例一覧¹⁸⁰

¹⁸⁰ https://www.r-toolbox.jp/pin_up/photo/search/s:%E8%A7%92%E3%83%91%E3%82%A4%E3%83%97%E3%83%95%E3%83%AC%E3%83%BC%E3%83%A0%E8%84%9A/

図 3-5-3-aでみたような興味深いアレンジメントが生まれていることは、「仕組みづくり」の側からみれば、その仕組みにおける余白の設計がうまくいっており、具体的な現場におけるノンスケラブルな多様性が「噴出する」ことを可能にしていると見ることができるが、逆に「ものづくり」を行うプレイヤーの側からみれば、この「仕組み」は便利な製作環境の一部でしかなく、製作者は自分の利用できる様々な環境・サービスの中から目的に合ったものを雑食的に掻き集めて目的のものをつくる。このテーブルにおける天板は、リノベーションの過程で出てきた古板を使ってもいいのだし、高木たちのように山から伐りだしてきた木を使ってもいい。

こうした現代人のアレンジメントは、極めてブリコラージュ的であり、また同時に決してブリコラージュではありえない。

ブリコラージュとはありあわせのものを使って目的のものをつくるという概念であり、文化人類学者のレヴィ＝ストロースが『野生の思考』の中で提唱したものである。

ブリコール（器用人）とは、くろうとはちがって、ありあわせの道具材料を用いて自分の手でものを作る人のことをいう。（中略）彼の使う資材の世界は閉じている。そして「もちあわせ」、すなわちそのときそのとき限られた道具と材料の集合で何とかするというのがゲームの規則である。しかも、もちあわせの道具や材料は雑多でまとまりがない。なぜなら「もちあわせ」の内容構成は、目下の計画にも、またいかなる特定の計画にも無関係で、偶然の結果できたものだからである。

しかし、あらゆる商品やサービスへのアクセスがあまりにも容易になってしまった私たちにとって、「ありあわせ」だけでつくるとするのはむしろある種の原理主義的な強がりを含んだものになるだろう。何らかの不測の事態や非常時においてサービスへのアクセスが断たれるようなときには、ブリコラージュは再び顔を出すかもしれないが、少なくとも2022年時点での一般的な制作の状況においては「ありあわせ」とはむしろ稀なシチュエーションと言える。

一方で、彼らの製作は自分がもちうるサービスや商品への「ありあわせの」アクセスの中で、製作に必要な道具を用意し、資材を調達し、技術や知識を学び取る、というものである。どんな道具、資材、知識にアクセスしうるかは彼らそれぞれの状況や持っているネットワークによる。私たちの多くは、ちょっと裏山に行って竹をとってくる、といったことはできないが、ちょっと100均に行ってものを買ってこる、といったことはできる。あるいはどこかで余っていた囲炉裏に鉄パイプの脚を買ってつけるということもできる。

そうして意味で、私たちは「ありあわせ」の資材という状況に置かれることは稀だが、「ありあわせ」のアクセスの中で手に入る様々な資材を組み合わせ（アレンジメントして）自分の生きる環境をつくるのである。それはブリコラージュ的ではあるが、決してブリコラージュではない。そこには商品やサービスに溢れた世界の

中でもアレンジメントによって自己を表現する個人の（むしろ野生的な）逞しさが感じられる。アレンジメントは商品化社会に生きる私たちの切実な自己表現なのである。

図 3-5-3-c 100均の商品だけを使った「おしゃれなすのこ本棚」¹⁸¹

アレンジメントは非常に雑食的な性格を持っているといえる。すなわち「仕組み」によってつくられたものも、あるいは何らかの経緯で直接手に入れたものもごちゃ混ぜにして、それらを等価に資材としてみて構成していく。

それは高木のハウスマンクビートの例においてさえ、そうであった。プレカットされた柱の上に、山から伐りだした垂木が乗り、ヒノキの野地板が乗って、その上に防水シートやトタンが乗った。再び高木の言葉を引いておこう。

¹⁸¹ LIMIA「100均DIY実例20選 | 簡単おしゃれ! すのこやワイヤーネットでキッチン、トイレ、収納棚をDIY」 (<https://limia.jp/article/64120/>)

（高木）「ある種現場って合議とは言いつつ、現場で力があるのは物事を進められる職人たちで、その人たちが気持ちよく仕事ができるのが必ずしも天然素材かどうかはわからない。でもそういうのもひっくるめて全部100%うまくいく（＝すべて天然素材でつくる）とかそういうことじゃなくて、（工業生産品も含めた）こういう生態系の中にいるんだって思ってる。」

——それも重要なところなんですね。

「こうじゃなきゃいけないってのは厳しいですよ、なんでも。その方がいいよねっていうのにどれだけ近づけるかっていうだけの話なので。今回で全て100%達成したいというのは、建設っていうのを重んじているようであって、何かをはき違えているっていうかね。建設なんて言うのは、もちろん工期っていうのはあるけど、暮らしの連続で建物つくってんだろって。安心感を与えたり、納得感を与えられるのは、そういう材料（＝工業製品）を使わなかったことではなくて、これがあそこからやってきた材料だとか、この部分はあの人がやったことだとか、手跡がついてるとか、そういうこと。あとは、関係が繋がっているっていうのは、結構人が自分の一生を生きる上で大事というかね。」

繰り返しになるが、私たちは、高木が「こういう生態系の中にいるんだ」というように、amazonの段ボールに入って届くものも、家に余っていた廃材も、山野から直接恵みを受けとるものも一緒に含めたハイブリッドな製作環境においてものをつくるのである。

3-5-4 生きられた家、記憶

最後にここまで見てきたような製作という限定的な場面に限らず、人が空間に生きていることそれ自体が大きな意味での「つくること」であり、生活の中でのアレンジメントを通して自らの生きる場所を構成していくのだということを多木浩二の『生きられた家』を参照しながら見てみたい。

多木は家とは多くの象徴や意味を湛えた一つのテキストとして読みうるものだといっている。ここで多木がテキストといっているのは、バーバルな（言語的な）意味でのテキストではなく、その家を見ただけでそこでどんな人が生き、どんな暮らしをし、どんな家族関係があり、どんな趣味があったのかということを読み解きうるような情報を湛えたものである、という意味である。

そして、なぜ家がテキストとして読みうるのかと言えばそれは、人は空間に生きるばかりでなく、またその空間において自らを実現していくからである。多木は次のように表現している。

人間は家をつくり、道をつけ、都市を建設してきた。これは人間が個人的、集団的に自らの行為や関係を空間化し、空間化することで自己を実現する能力をもっていたことを示している。空間を枠として行為を展開するというより、行為は空間として構造化される。（中略）このように生が空間化することが、建築を非言

語的、空間的テキスト（象徴の生成）として読みうる理由であり、テキストがまたつねに空間的である理由なのである。¹⁸²

「自らの行為や関係を空間化」する、「行為は空間として構造化される」、「生が空間化する」といった表現は、一見すると難解に見えるが、これは日常的に私たちが実践していることである。

私たちは、日々の生活の中で自らのもつ空間認識やその場所のイメージに応じて、あるいはもっと実際的な使い勝手や人間関係のために、家に少しずつ手を加える。どこに本を置き、どこに服をかけ、どんなカーテンを選び、どこに共用のタオルを置いて、部屋と部屋をどのように間仕切るか、そうした一つ一つの所作こそが「自らの行為や関係を空間化」することである。もっといえば、多木はここでそうした日常的なものに加えて、家に少しずつ手を加えていくようなことも想定している。

それは本論の語を使えば、その人が持つ空間図式やコスモロジーと実際の空間の在りようをすり合わせてコレスポンドさせていくことである。人は日常生活の中で（あるいは時々気張って手を加えるなかで）、家と応答し、馴染みのよいかたちへと一致（コレスポンド）させていくのである。

このプロセスこそ、多木が「（家が）生きられる」とよんだものである。

誤解を恐れずいえば『生きられた家』とはインゴルドの30年近く前に書かれた、人と家のコレスポンドの話なのである。特に多木はその中でも、人が家に自らの象徴を残していくこと、あるいはそれがもっと大きな社会との連関の中で起こっていることを記そうとした。

多木は、ここまで本論において検討してきたような、事物の別な偶有性が引き出される事例にも大きな関心を抱いている。特にある階段の下のスペースが抽出し（ひきだし）になっている「箱階段」を魅力的な事例として取り上げている。

たとえば、古い商家では階段がそのまま収納階段になった箱階段をみかける。急な階段の側面がそのまま居間のなかにむいて抽出しや戸棚になったものである。むかし、京都の知人の家でそれを見かけて、魅惑にとらわれたことがある。私には、ある物の内部にほかの世界が挿入され合成される構造的な過程を感じさせたのである。¹⁸³

これは現代の私たちから見ると、予め階段下を収納に「してあるもの」だと捉えられるが、おそらくは多木の書きぶりからしてこれは事後的に収納化されていったものではないかと思われる。すなわち階段下という空間の偶有性と、抽出しという機

¹⁸² 多木浩二『生きられた家』（1984）青土社

¹⁸³ 同上

能の偶有性がめぐり合って、また同時に収納を増やしたい住み手の望みと相まってつくられたものである。

そしてこの箱階段における、機能主義的な演繹からは生まれえないような、具体的な現場における機能の結合に多木は「小さな次元」があるのを見て取った。

物の上からみると、生きられる家にはふたつの次元があらわれている。ひとつは家を取りまくマクロな世界である。もうひとつが住み手によって直接生きられるミクロな世界である。(中略)ミクロな世界はこれと全くちがった質をもっている。モランが微小政治学とよぶ次元に似た世界である。かれのいう微小政治学とは、「個人と個人の間で生きられた関係が支配する、小集団特有の領域」をさすが、むろん、ここではたんなるアナロジーとして引用したにすぎない。私が箱階段で感じた魅惑の一半は直接的な行為に織り上げられた世界の味わいであり、それは家のもっとも内奥に触れるものをふくんでいる。小さな世界とは、記号化されたものの抽象的關係が具体的な關係に織り込まれ、その結果、記号の星座の星と星のあいだの空虚、目に見えぬ不透明の厚みがあらわれている。そこからあらわれるものを家のエロスと呼ぶのはそう不当ではあるまい。¹⁸⁴

多木のこの表現はやや難解だが、コレスポンダンスな過程を経て作られたものもつ特殊な質を見事に言い表しているのではないだろうか。

ここで多木が言っているのは、「抽出し」や「階段」という抽象的な記号としてみている限りはバラバラであった存在が、家という具体的な現場において特殊な関係性の中に置かれているということである。それは事物を記号として扱っている限りはあり得なかったような、ある具体的なものがあり、具体的な人が暮らしているその現場であったからこそ発生した小さな関係性である。それを多木は「記号の星座の星と星のあいだの空虚」などという表現に託したのである。

そして多木が言わんとするのは、家とはそうした具体的で特殊な小さな関係性の集積である、ということである。人は家に住むことによってこの小さな関係性の束を編み上げるのであり、その小さな関係性の束は他でもないこの家に特有のものである。その編み目、織り目にこそテキストとしての家が浮かび上がるのだ。

ここでの「小さな関係性の束」こそが、本論における「アレンジメント」の本質的な意味である。アレンジメントとは「工夫、組み合わせ」のことであると最初に定義したが、「工夫」するとは、それぞれの現場ごとに異なる特殊な状況に対して応答し、何かその場に特有の関係性が生起し、積み重ねていくことである。アレンジメントとは、その場所に固有な関係性の束のことなのである。

¹⁸⁴ 同上

さらに多木は、こうした小さな関係性の束に託して、人は記憶を空間へと外化していくのだという。

このような意味で家はまさに多様な時間の結果である。家そのものが記憶である。それは私たちだけでなく、私の先祖たちの痕跡であり、さらに、家族を超えて家を次々に進化させてきた人類の痕跡が重なっている。¹⁸⁵

ここで多木が私的な記憶だけでなく、人類の痕跡などと言っているのは、家という存在そのものが人類的なスケールの歴史の中でつくられてきたからである。多木は本文中で人が空間を作る行為は家といった次元から、界限、地域、そして国というような次元へと広がっていくものであるとみた。そしてまた、個人の住む家もそうした集団的な記憶によってつくられるものであると考えていた。これはある民族の集落の民家がみな似たような形式をもっていることを考えれば想像しやすいだろう。

ある家で育まれた小さな関係性の束（例えば箱階段のような）はいずれ、集団的な知恵となって周囲へと伝播していく。その時、それはもう個人的な記憶を越えて集団的なものへと移行している。そして多木は「家」というもの自体が、そうした集団的な知恵・記憶の集積物＝文化であるともみているのである。

生きられた家は、空間という次元だけでは語れないテキストである。もしそこに空間に織る糸があるにしても、この糸自体が時間のなかでゆっくり固まってきた集団の記憶であろう。家を語るには時間という概念を必要とする。家は時間のかたちである。かつてある文化が共通のタイプの家をつくってきたことは、集団に自らを認識する手がかりをあたえ、個人が文化に加わるひとつの暗黙のきっかけであった。集団の記憶とはそんな意味である。¹⁸⁶

こうした記述からもわかるように、多木は個人が場所を作ることと、それがもっと大きな世界の中に位置づけられていくことを連続的なものとしてみていた。そして、「家」とはそこで今きている個人の記憶と、その家を作った文化をもつ集団の記憶の交錯する地点だと考えていたのである。

しかし、現在においてはそのように下から文化を作り上げていく回路は閉ざされてしまったに近い。近代化の過程で地域は個別の敷地へと分節化され、また建物に手を加えられなくなったことで個人の表現の範囲はインテリアの領域に厳密に押し込められてしまった。個人が作ったものが街に溢れ出ることはなく、文化として発展していく契機も失った。

2010年代の建築的实践がなそうとしているのは、建物や地域といった現場に参加することであり、そうした実践を通して、一人一人のつくることがまずは家づくり、界限をつくり、そして地域をつくることへと結びついていくような回路を設計

¹⁸⁵ 同上

¹⁸⁶ 同上

することではないだろうか。また、その中で家の記憶、境界の記憶、地域の記憶を育み、そこに生きる人がその中に自らを位置づけられるような文化的土壌を築くことでもあるのではないか。

3-5-5 「ものづくり」の建築的实践とアレンジメント

本節では、「仕組みづくり」と「関係づくり」の両方に属するものとして、「ものづくり」の建築的实践を捉え、アレンジメントという概念をもとに、「仕組み」がすでにかなりの程度整っている私たちにとって「つくること」とは何かを考えた。

私たちはもはや「ありあわせ」という状況において製作することの方が珍しく、厳密な意味でのブリコラージュはもはや難しいが、現場において自分のもちうる「ありあわせ」のアクセスを駆使しながら、その場にしかない事物や人の関係性を編み上げていくことは可能である。アレンジメントとはそうしてできた関係性の束のことであり、それは商品化社会に生きる私たちの切実な自己表現であり、私たちの記憶が空間的に外化されたものでもある。

2010年代の建築的实践は、それを個人的な次元で行う環境を整えつつあるが、多木が言うようにまだそれが集団的なものへと結びついていく経路はできていない。「関係づくり」「ものづくり」「仕組みづくり」の建築的实践は少しずつ違った位相にありながら、人が自分の生を空間において表現し、それを世界に位置付けていくための、動的で関係的な場を作っていこうとしている点で同じ方向を向いているといえるだろう。

最後に、そのための重要な示唆をくれる多木の一節を引いて本章を終わりとしたい。

もし計画なりデザインなりという視点から考えるなら、未来は開かれたままに残しておくようにしなければならない。計画と経験のずれ、差異の方が、人間にとって本質的なのである。しかもその両方(計画と経験)とも人間的な事実である。計画的にしか世界を見ない(したがっていわば理性的に構成された世界しか見ない)人間にとっては欠陥であるずれこそ、人間にとって根本的な問題を含んだ要素なのである。生きられる家の未来を絡めとることは未来を失うことであり、時間についての理解の不十分さを示すにすぎなくなるだろう。未来の予測は全く不可能ではないが、現在についての洞察以上の意味はない。¹⁸⁷

¹⁸⁷ 同上

第4章 建築形成論

4-1 本章の目的と概要

本章では、ここまでの建築的実践の分析と諸概念の整理から見てきた、2010年代以降の建築をめぐる状況の変化について記述する。その中では「形成」という概念がキーワードとなっており、2010年代以降の建築的実践および建築家の在り方を「形成」という概念を中心として記述を試みる。

4-2 メタアーキテクトとプレイヤーへの分極化と相補性

本論の第二章においては、187の建築的実践を16のクラスターに分類し、さらにそれらをマトリクスへと配置することで、建築的実践の概観を行った。そこで見えてきたのは、建築的実践がメタアーキテクト的な方向と、プレイヤー的な方向の両極に向けて広がっている状況であった。そして、さらにそれらをクラスター上の近接性に基づいて三つの類型に分類し、建築的実践の特徴を抽出する足掛かりとしたのであった。

ここでまず注目すべき点は、なぜこうした分極化した状況になっているのかということである。

それは、2010年代の建築の状況に大きく二つのベクトルが働いていたからであると考えられる。その二つのベクトルとは、汎用性を求めてメタへと向かうベクトルと、個別性・具体性・多様性を求めて「今ここ」へと向かうベクトルである。

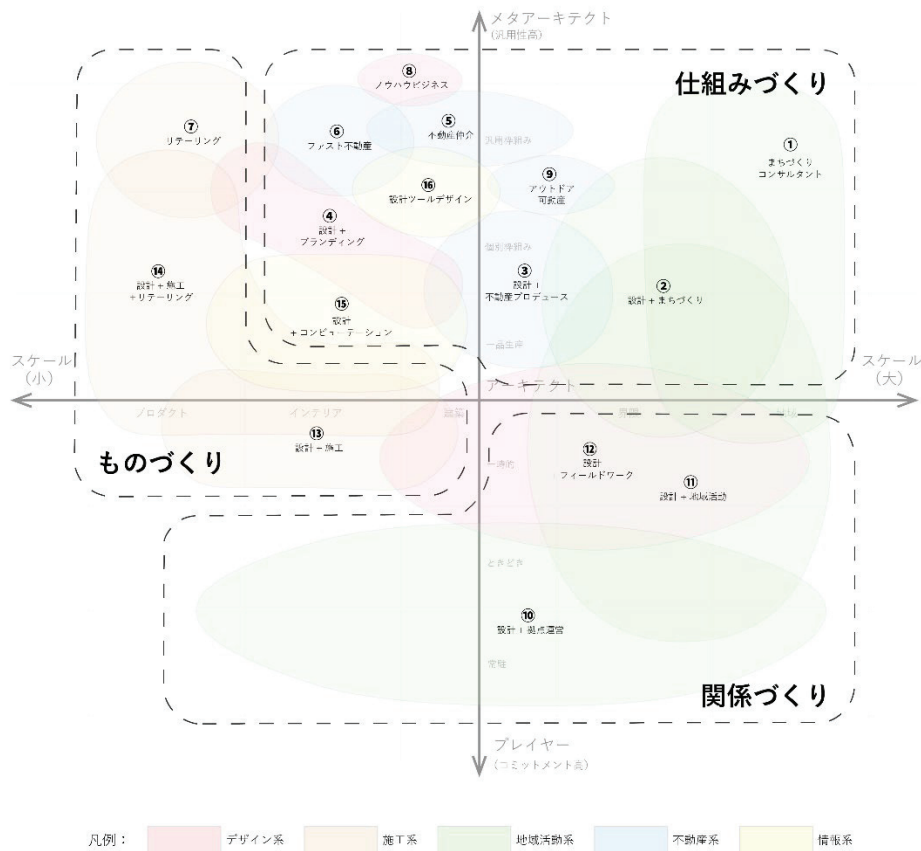


図 3-5-5-a 第2章におけるマトリクス

前者は新自由主義的な状況の下で、事業を収支的に成立させ、また拡大していくために求められるスケーラビリティの希求に基づいている。メタアーキテクトという言葉の発案者である秋吉自身も「メタアーキテクトをあえて日本語に訳すならば、建築起業家になるでしょう」と述べているように、メタアーキテクト側に配された建築的実践はその多くがビジネスとしての側面を持っている。そして、ビジネスとしての拡大を考えたときには、汎用性をもった仕組みを（その仕組みのかたちを変えないまま）より多くのものに適合させ、展開していくスケーラビリティが求められるのである。（詳しくは、3-4-2スケーラビリティを参照）

逆に言えば、ビジネスがスケーラビリティを持つためには、仕組みは汎用的でなければならない。しかしそれぞれの地域や建築はそれぞれの個別に異なる。そのため、メタアーキテクトたちのつくる仕組みは、その末端においてオープンな余白を持っているのである。しかしオープンであるとはいえ、ある仕組みを通して作られたものにはオブジェクティル的な系列性が生じており、メタアーキテクトたちはそこにある種の作家性あるいは原作者性のようなものを見出している。

後者はそれぞれの具体的な現場における、生きるための環境の個別性・地域性・多様性への希求に基づいている。それぞれの地域、建築、人ごとが持っている固有性を引き出しながら、人が生きるための環境をつくることが求められている。そのためにプレイヤーはたくさんの人やモノが去来する現場に立って、さまざまなことを感じ取りながら、コレスポンド的なプロセスを通して関係性を紡ぎあげていく。たとえその中にメタな仕組みを通して作られたものが含まれていたとしても、その場所の関係性の束はその場所に固有な唯一無二のアレンジメントである。

現場に立って諸関係を紡ぎ合わせていくには多くのコミットメントが必要である。プレイヤーは設計の専門家としてのみではなく、一人の人間としてその場所の人たちと属人的な関係を気づき、その場所で起こる問題や出来事に対して自分のできる限りで貢献を行う。従って、プレイヤーにとってプロジェクトはただ仕事であるだけでなく、自分をその関係性の中に位置づけていくことでもあり、自らの生を生きることそのものと直結している。

三章でみたようにこれらは、二つの極へと引き裂かれているのではなく、むしろ互いが互いを支えあうような相補的な関係にある。プレイヤーたちはメタアーキテクトたちのおかげで手軽で安価にアレンジメントのための材料を入手することができるし、メタアーキテクトたちはその仕組みを求め使ってくれるプレイヤーのおかげでその仕組みを継続的なビジネスとして続けることができる。こうした共生関係を無視し、いたずらにそのどちらか一方だけを称揚し、他方を貶めることは2010年代の状況の正確な把握であるとはいえないだろう。

そして、注目すべきなのは、こうした両者の存在によってこそ、2010年代の建築プロジェクトは動的な性質を持ち得ていることである。目につきやすいのは現場に立って継続的な関わりを持つことで、諸関係を編み上げていくプレイヤーたちであるが、実際のところ多くの人気が気軽に現場でプレイヤーとなることを支えている仕組みがあるのである。

4-3 「形成」の概念

本論では、こうした2010年代の建築の状況を表すキーワードとして「形成」という概念を導入する。

「形成」とは、メタな仕組みに支えられながら、現場でのコレスポンド的な実践を通して、時間をかけて人やモノの関係性の束を編み上げ、人が生きるための社会・文化・環境の複合体を形づくることである。「形成」はこれまでの建築プロジェクトと異なる性格を持っており、次の三つの点において特徴づけられる。

一つ目に始まりも終わりも存在せず、長い時間をかけて進行することである。

一般に建築のプロジェクトは、明確な終わりと始まりを持っている。最初に企画が立ち上がった時にプロジェクト始まり、実際に建てられた建築を引き渡すときに終わる。たとえそれが何年もかかる再開発のような長期的な計画であったとしても、どこかに終わりが想定されている。

それに対して「形成」はその現場に多様なアクターが出入りしながら、その時々で場に参加してはまた離脱するというように、途切れることなく続いているものであり、明確な始まりも終わりも持っていない。「形成」はプロジェクトではなく営みである。

それゆえ建築も、竣工をもって完成を迎えそのままいつか取り壊されるのをただ待ち続けるという静態的で不変な建築（Architecture）ではなく、絶えず手を加えられ更新され続ける建物（Building）として扱われる。建築は完全に構築されたマテリアル群のことでなく、更新されていく部材の仮設的な集まりである。

二つ目に「形成」は、多様なアクターの関わり合いの中で進行することである。

一般に建築プロジェクトは、不動産的な与件の設定、設計、施工、引き渡しというようにフェーズごとに分節されており、それぞれのフェーズは専門家が担い、自分の領分以外には手を出さないということになっている。すなわち、限定的な専門家の分業によって進められるものであった。

しかし、「形成」においては誰もが参加者になりうるし、だれが何をやっても良い。ハウスモンクビートの例でみたように、施工者が建築の架構を提案してもいいし、施主が土壁を塗ってもいいし、設計者が木を伐りだしてもよいのである。それは専門性を無化することではない。それぞれの専門家が自分の領分に他の人たちを招き入れることによって可能になるのである。

そして、そこにおいてメタアーキテクトによる「仕組みづくり」の建築的実践は大きな役割を果たしている。建築についての専門的な知識や技術を持たない一般の住み手や使い手には建築に関わるハードルは高いものであった。しかし、より多くの人が参加できるような仕組みづくりが行われることで、これまでユーザーでしかなかった人たちが、プレイヤーになることができるようになった。

そして参加することはその場所や建築を巡る関係性の中に自らを位置づけていくことでもある。「形成」のプロセスはただ物事が進行するという以上に、関わる人たちの生を巻き込みながらその場所へと関係づけていく過程である。それは場所への愛着やオーナーシップを醸成していくプロセスである。

三つ目に「形成」は建物をつくるだけでなく、建物を一つの媒介として、社会や文化といった無形の営みもまたつくることである。

一般的な建築プロジェクトでは、建てた後の建築でどんな営みが行われるかまでは干渉しない。コンサルティング的にプログラムに関わることはあれ、どんな人が住み、どんな店舗が入り、どんなイベントが開かれるのかは基本的に建築家の埒外である。それはディベロッパーや実際に入居する人が勝手にやることであった。

しかし2010年代の建築的实践においては、多くのプレイヤーやメタアーキテクトが実際の場所の運用に参加している。それは「形成」が終わりを持たない営みであることと関係している。「形成」においては建物を建てただけでは不十分なのである。そこでちゃんと人が良い社会関係を築くことができ、魅力ある文化が醸成されて初めて、その建物が肯定されるのである。また、竣工後も人の使い方に応じてまた建物に手を加えることがありうるし、もとより使い方も含めた提案であることもある。

あるいは実際に運用を行わないにしても、o+hの「Goodjob!センター柏葉」のように、何度も事業者と一緒に対話を重ねて、ともに理想の場所の在り方を議論するというこゝもしばしば行われる。確かにこうしたことは2010年代以前もあったが、ワークショップが多用される、フィールドワークを根拠に設計を行うなど、特に顕著になった態度の一つといってよいだろう。コンペにおいて使い方を含めた提案が求められることも珍しくなくなった。

このように「形成」においては有形の物的環境を形作るだけでなく、同時にまたそこで生きる人の無形の営みとしての社会や文化もまた形づくるのである。

これら三つが「形成」の特徴である。

「形成」とは、新たな建築デザイン=関係構築の概念である。

「形成」においては、ただ物理的な構成としての建築や空間をつくるのではなく、その場所の動的な諸関係の一部として建物を位置づける。そして、建物を一つの媒介としてその場所に社会・文化・環境の複合体を形作っていくのである。

そして、本論を通してみてきたような建築的实践は「形成」のための技術であるといえる。建築的实践にはメタアーキテクト的なものから、プレイヤー的なものまで、またスケールにおいても小さなプロダクトから地域全体に至るまで多様なものが含まれていた。それは「形成」に参加する方法の多様さを示している。

今までのところ、それぞれの建築的实践は同時多発的で発散的であり、決して体系立てられたものではない。しかし、その多様な挑戦の中で既にいくつもの仕組みが

作られ、ノウハウも蓄えられつつあり、全体を概観してみれば、建築的实践は「形成」のための技術として社会的に構築されつつあるといえる。

社会学者のジグムント・バウマンは『リキッドライフ——現代における生の諸相』において、帰るべき場所やコミュニティを失い、根無し草のようにリキッドな社会を漂いながら、記号化された商品を消費することしかできない中でも「個性」を強要される現代人を哀れんだ¹⁸⁸が、私たちはいまや惨めな流浪の民ではない。私たちは仕組みを通して提供される商品や記号さえも使いこなしながら、自らの生を表現し空間に位置付ける方法を編み出しつつある。

「形成」は人が生きていくうえで、極めて本質的な部分に関わっている。それは日常的生活の延長線上で、自らの存在を空間において表現することであり、また人やモノの関わり合いの網目の中に自らを位置づけていくことである。これまで建築は人が善く使うことのできる空間をつくらうとしてきたが、「形成」は人が善く生きるための場所をつくるのである。

ただし、現状について諸手を挙げて肯定するわけにもいかない。

一つには、現時点でメタアーキテクトのつくっている仕組みと、プレイヤーたちの現場での実践の噛み合わせがどの程度うまくいっているかは疑問視される部分がある。例えば、VUILDによるデジタルファブリケーションサービスの「EMARF」がリノベーションやまちづくりなどの現場でどれほど使われているかといえばまだそれほど普及しているとは言えないし、ササキ+アラキアーキテクトの「モクタンカン」のようなプロダクトがDIYをしたいと思っている一般のユーザーに訴求できているかは怪しい。まだ時間が浅いこともあるが、メタアーキテクトのつくる仕組みとプレイヤーの実践はまだ別の位相にあり乖離しているように見える。このズレこそ現場における面白さを引き出しているのでもあるが、このまま「形成」にむけて多様な建築的实践が増え、仕組みが整備されていけばもう少し両者が一体となった運動にみえてくるのではないだろうか。これらはまだ始まったばかりである。仕組みが広がっていくにも、現場で関係が編みあわされていくのにも時間がかかる。今後仕組みがより良く設計され、現場での関係性がさらに醸成されていくことを期待する。

また、「形成」における美学や倫理が未だ十分確立されていない為か、やや「なんでもあり」の気風があることも認められる。多くの人に参加できるように建築をひらくことと半ばトレードオフでもあるのだが、意匠的な徹底や精緻な施工などへのこだわりは弱まりつつあり、どんな意匠でも、また施工がいい加減でも、当事者間で満足できていればそれでいいのではないか、という傾向があるように見受けられ

¹⁸⁸ Z・バウマン『リキッド・ライフ——現代における生の諸相』（2008）大月書店

る。さらに時には、法的な基準にそぐわないものもある。建築を動的な建物として開くことは、必ずしも不動産や設計や施工における専門性、卓越性を放棄することではない。今後「形成」という文化自体が成長し、成熟して、従来の意味での建築としても質が高く、同時に人の生きることを受け止めてもいるような建築と実践が登場するのを待ちたい。

4-4 「形成」の建築家

2010年代において建築家は大きく変質した。従来の職能とされていた設計と監理に限らない多様な建築的实践を行うようになった。そうした者たちのことを、「形成」の建築家と呼びたい。

それは、設計の仕事を得ることが難しくなった建築家の生存戦略的な職能の拡張として、あるいは、卓越化のゲームの変種的なものとして一般的に論じられてきた。確かに卓越化のゲームのゲームチェンジとしての側面を持ち合わせていることは否めない。しかし、建築的实践を行う者たちは、もはや「建築」という世界における評価にそれほど執着していないようにも見える。メタアーキテクト側へ進んだ者たちは起業家としてビジネスの世界で戦っているし、プレイヤー側へ進んだ者たちは一人の「民」としてのその場所で生きることにはコミットメントしている。

また、こうした実践は建築家本来の職能からの逃避であるとしばしば批判されてきた。例えば（冒頭にも引いたが）、SDレビュー2017における建築家乾久美子の次のような言葉は辛辣である。

アイデアやプロジェクトのプロデュース行為だけで満足してしまったのだろうか。こうした設計や計画に対する無頓着さ（あるいは興味のなさともいえる）は、〈西大井のあな〉だけでなくほかの民兵系ともいえる作品（〈真鶴出版2号店〉など）にも見受けられた。（中略）

つまり、設計以外のクライテリアを隠れ蓑にして、設計の熟度の低さを補うようなことはあってはならないということだ。コトづくりは建築家やデザイナーでなくても、さまざまな主体が試みている時代である。また、コトづくりに関わっただけで評価される時代でもない。そうしたなかで、建築家でしかできないことは何かについての本質的な追求がないかぎり、このコトづくりや改修という要素は、設計を華やかにするトレンドイナ装飾でしかなかったなんてことになりかねない。

乾の言葉からは建築の設計こそ建築家の職能であるとする旧来的な見方が読み取れ、「コトづくり」と呼んでいる建築的实践については「設計を華やかにするトレンドイナ装飾」とみている。対して、「形成」の建築家は設計や計画に対して無頓着であるという。

しかし、これは主従を逆にしてみることもできるのではないだろうか。もし仮に「形成」が起こるような場所をつくるのが建築家であるとするならば、意匠的な操

作や計画上の工夫などの方が「『形成』を華やかにする 트렌ディな裝飾」であり、従来の建築家は「形成」のために必要な「コトづくり」に無頓着である、といえるのではないか。

「形成」の建築家にとって、建築の設計こそが建築家の仕事であるという規範意識はもはや自明のものではない。設計が主で、実践が従なのではない。「形成」の建築家にとっては、「形成」のための実践こそが主であり、設計はその一つ的手段に過ぎない。彼らはそうして動的な建築の営為全体に関わることではじめて、設計・監理だけでは到達できない、よりよい社会・文化・環境の複合体を実現しようとしているのである。「形成」の建築家は、少なくともこれまでの建築家が為しえなかったことを為しはじめています。

これは建築家という職能に対する冒瀆であろうか。

しかし、近代の始まりに日本に「建築家」が移植されてから、まだたった150年である。それまではずっと設計施工一貫の大工組織が担ってきたのである。そして日本は間もなく近代的な成長の時代を終え、人口が減少し、既存の建築物が大量に残る状況の中で、持続可能な発展を模索していくことになる。その中でも依然、建築家の本分は設計にあると言い続けることはどれほど現実的で、どれほど意味のあることであろうか。

もちろんそうした建築家もいても構わないし、いて然るべきである。本論であまり詳しく取り扱わなかったが、設計・監理の中に留まりながらも「形成」を志向するような設計を行うものも多くみられるようになっている。従来通り建築の設計と監理を専門として高い意匠性で建物をデザインする建築家も残り続けるだろう。

しかし、そうでない建築家がいてもいいのではないか。「形成」の建築家は設計・監理だけでない様々な仕方で、時にメタアーキテクトとして仕組みをつくり、時にプレイヤーとして現場に立ちながら、人が生きる場所をつくる手伝いをする。様々な建築的実践があり、様々な建築家がいる。そこに貴賤はない。

本論において多岐に及ぶ彼らの建築的実践を類型化し考察することで見えてきたのは、新しい世代による「形成」の建築家への模索の途であった。彼らは時代の転換点に立ち、人と建築の新しい（そしてとても昔からある）関係の在り方を実現しようとしている。

謝辞

本論文の執筆にあたり、多くの方々にご支援を賜りました。

主指導教員である岡部明子教授には、私の発散しがちで自閉的な考えを、突き放すことなく丁寧に引き出して整理することに付き合い続け、最終的に私が書きたかったものを書けるよう心強いご支援をいただいたこと、心より感謝申し上げます。副指導の福永真弓准教授には、執筆のいくつかの重要な局面において作業の手掛かりとなるようなアドバイスや概念の整理、刺激的な文献の紹介など方向づけを与えるようなご指導をいただきましたこと、心より感謝申し上げます。

また、建築家の高木俊さんには、この論文の一つのきっかけとなるような建築家としての在り方を間近で見せていただき、事例として取り上げた「ハウスモンクビート」についても丁寧にインタビューに応じてくださりましたこと、厚く感謝いたします。その他、関わりあいのあった建築家、実践者のみなさまには活動、発言、個人的なやりとりを通して様々な示唆をいただいております。感謝申し上げます。

加えて、本論文の調査を進める過程で、なかなか筆が進まず気が滅入っていた私を、さまざまな形で励まし支えてくれた身の回りの家族や友人、パートナーにも、この場を借りてお礼申し上げます。

ありがとうございました。

2022.1.13 OKARAにて
木村七音流

2021年度 修士論文 建築形成論——2010年代において顕著となった建築的实践に着目して——

木村七音流