

建築ワークショップの活用に関する事例的研究

ワークショップ 参与調査 プロセス

申請中 ○石垣 文*5
正会員 小野田泰明*2
同 何左 昌範*4
同 菅野 實*1
同 坂口 大洋*3

1. 研究のねらい

建築、特に公共建築の計画においてワークショップ (WS) の役割と期待は年々増大している。しかしながらそれら「建築ワークショップ」と呼びうる一連の活動は実に様々であり、中にはある目的のための手段化しているケースすらある。H. サノフが指摘するようにWSは建築の可能性を押し広げる手法であるべきであり、適切に運用される必要があるはずにもかかわらずである。

本研究では、1) 既往論文から建築WSを区分・概念化すると共に、2) 建築WSを中心に参与調査を展開して、そのプロセスの特性を把握する。また、3) 活動の展開を空間・時間・人の活動から詳細な記述を行い、その特性を立体的に把握する。以上を通して、建築WSのあるべき方向性を確立する一助となることをもくろんでいる。

2. 建築ワークショップの特性

ここ10年の建築やワークショップ関連文献を整理して、我が国で最近行われた建築WS活動のうち内容や活動についての記述があつて分析可能な26の事例を抽出した(図1)。施設型としては、集合住宅等の居住施設に関するものが多く、居住系福祉施設を含めると約半数を占めている。その他ではコミュニティの核となるコミュニティーセンターや集会所の系統における中盤のWSと、使い方の自由

度が高い文化施設における、「何をつくるか」「どう使うか」という入口と出口のWSが目立っている。

3. 参与調査の対象

ワークショップで何がおこったかをその記述のみから知ることはきわめて難しい。プロセスの中でメンバー間の関係が不断に形成され、そうした関係自体がWSの成果であるという性質のためである。本研究では、具体的に建築WSに参画し、当事者として実際に起こったことを把握する参与調査の手法を採用した。実際に参画したWSは以下に示す通りである。

A くまもとアートポリス わたまち事業

天草郡苓北町での実践 小野田泰明+阿部仁史: 建築WS

a-1: 00/3/28, 5/23, オリエンテーション/まちのツボ書き/・発表/まちづくりの企画作成/企画発表

a-2: 00/8/2, オリエンテーション/計画地周辺オリエンタリング/六感地図作り/成果発表

a-3: 00/8/1~6, 計画地への建築提案企画作成/中間発表/建築提案作成/提案発表

B 宮城県仙台市 宮城野区文化センター建設計画基本構想策定

宮城野区文化センター物語を考える集い 伊藤雅春: 建築WS

b-1: 99/9/25, b-2: 10/23, b-3: 11/27, b-4: 12/18, b-5: 00/1/29, 施設に対する思い/法・制度の理解/関連類似施設に関する解説/施設機能毎に関する検討/「文化センター物語」案のチェック/各々に関する全体発表

c-1: 学ぶ住民から遊ぶ住民へ 及部克人+藤沢弥生: 建築・造形WS

00/12/19, コミュニケーションゲーム/街での情報・素材収集/布絵製作/布絵の展示発表

c-2: 「世界一周」本江正茂: 建築・造形WS

00/1/10, 展示品決定/展示資料収集/資料の交換・引継ぎ/展示テーマ設定/展示空間作り/展示発表

D 宮城県塩竈市 ふれあいエス塩竈

d-1: エスブ段ボールランド 及部克人: 造形WS

00/7/21~23, コミュニケーションゲーム/施設・まち探検/段ボール工作/作品で遊ぶ・発表

E 東京原宿

身体文学 森田雄三: 文学WS

e-1: 00/2/26~3/1, e-2: 3/6~7, 言葉と単文を用いた口頭でのゲーム/言葉と単文記述を用いたゲーム/執筆活動/添削・講評

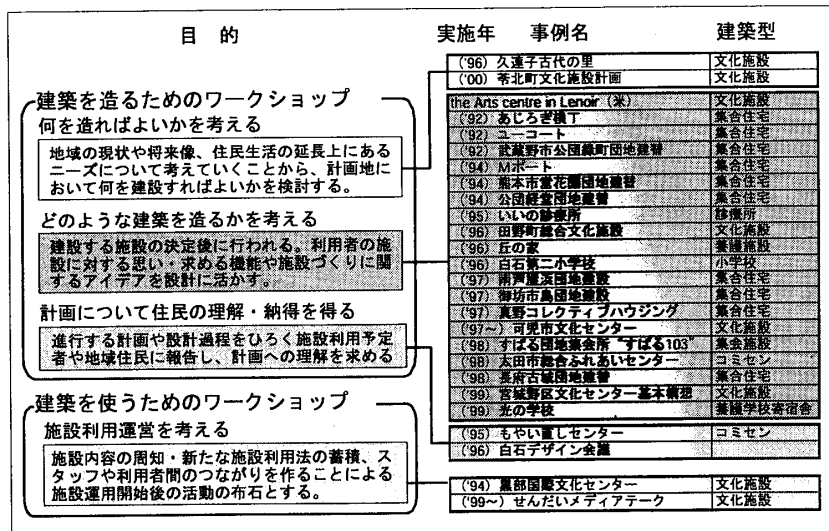


図1. 目的と施設型による建築ワークショップ&分類

Workshops at designing processes for current facilities

ISHIGAKI aya, ONODA yasuki, NASA masanori, KANNO minoru and SAKAGUTI taiyo

4. 分析

実際に参加したWSの全てについて、時間配分、空間の占有状態、そして各メンバーの行為、それらを記録シートの形で整理した。たとえばここに紹介した図2の事例では、参加者には内容のみならず、その発表のための場の使い方が課されている。そのため参加メンバーは、コミュニケーションやコンピューターに対するリテラシーだけではなく、空間に対するリテラシーも同時に働かせつつ、状況をつくり上げていることが見てとれる。

5. まとめ

1) 建築WSは、居住者やコミュニティーなどとの濃密な関係を前提とした施設型において、間取り等の平面上の事項について交わされるものがほとんどである。一方で、文化施設などにおいて企画や建設後の使い方といったプロセスの両端に関わるものが出てきている。

2) どのWSにおいても概ね、グループ・個人での活動による思考の外化・定着と、参加者全体での活動による情報共有・定着を交互に繰り返すという共通のプロセスがみられた。一方、WS実践の意図は様々で、AやCは具体的な計画指針というよりむしろ、センスの共有を志向していたのに対し、BやEではWSのプロセスを経て、ある成果を産むことがあらかじめ意図されていた。

3) WS進行を円滑・活発にする要素としては、ファシリテータの他に作業ツールやサポート役の人材が挙げられる。調査ではその他に参加者の自発的使いこなしを促す空間側の余力がうまく働いている事例についても把握した。

4) 現在の建築WS実践は、表面的には住民による計画・設計案作りの志向が強く、施設そのものに関心が偏りがちである。しかし細かな参与調査を通じて今後の建築WSでは、生活感覚に基づいた施設企画段階からの検討や、施設完成後の活用法、そうしたことを議論するための共通の場と作法(公共圏)といった、計画の求められていることが確認できた。

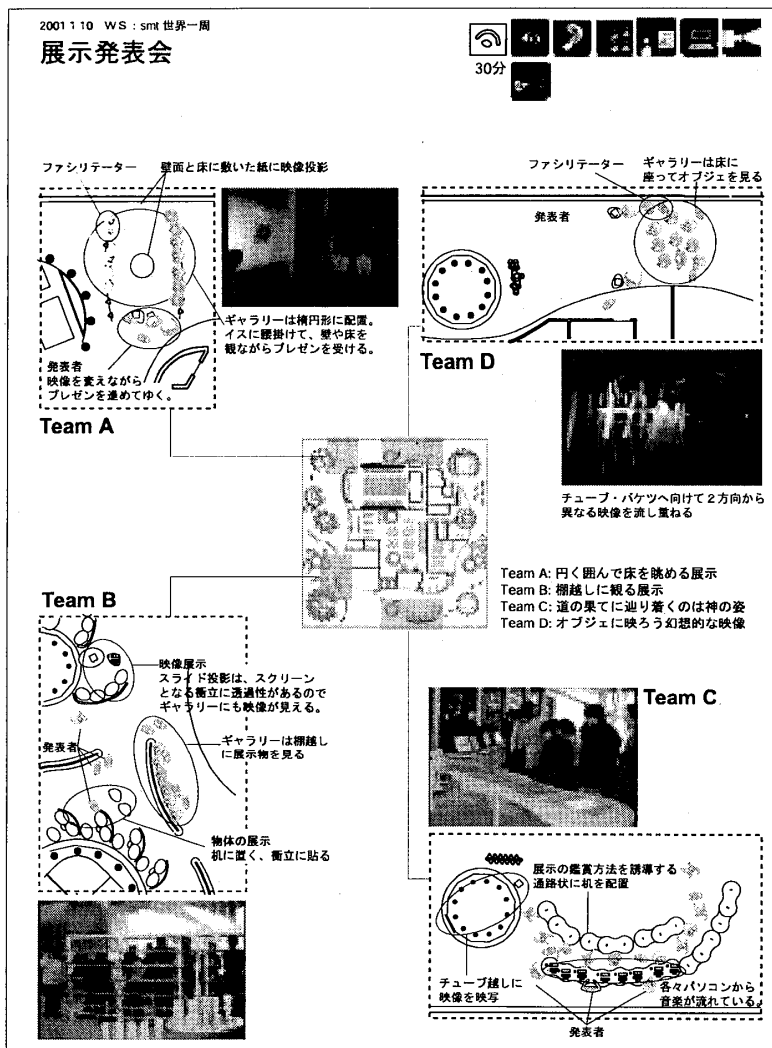


図2. プレゼンテーションのフェーズ (smt)

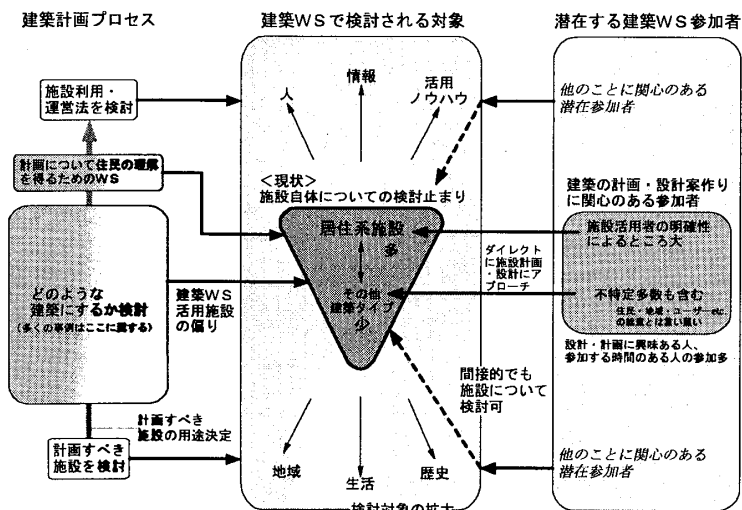


図3. 建築ワークショップの構造

* 1 東北大学大学院都市・建築学専攻 教授/工博
* 2 東北大学大学院都市・建築学専攻 助教授/工博
* 3 東北大学大学院都市・建築学専攻 助手/工修
* 4 関西総合研究所/工修
* 5 東北大学大学院生

Prof. Dept. of Architecture and Building Science, Univ. of Tohoku, Dr. Eng
Assoc. Prof. Dept. of Architecture and Building Science, Univ. of Tohoku, Dr. Eng
Research Assoc., Dept. of Architecture and Building Science, Univ. of Tohoku, Dr. Eng
Kansai Inter-Disciplinary Studies Inc.
Graduate School, Univ. of Tohoku