

「個」と深く向き合うことが 「個」を超えて広く共有される

2023年の日本建築学会賞(作品)を受賞した
大西麻貴氏、百田有希氏が考える
「インクルーシブ」と建築の可能性とは



大西 麻貴 + 百田 有希/o+h

Maki ONISHI + Yuki HYAKUDA/o+h

百田有希(以下、百田) 僕はもともと、体育や音楽、美術など、身体を動かしたり手を動かしたりすることが好きな子供でした。自分の進路を考えるとき「自分の好きなことがそのまま仕事になればいいな」と漠然と思っていた。陸上もやっていたんですけど、マラソン選手になるのも難しいし、美術は好きだけど、アーティストになれるとも思わないし…。そこで、「好

きなことをずっと仕事にしていけそうなものはないか」と思ったときに、数学や物理も好きだったので、そういう手を動かすことと、学問的なものを併せていくと「建築」かなと思って、建築家を志しました。

大西麻貴(以下、大西) 中学生のときに家族で初めてヨーロッパに旅行に行った先がスベ

見て建築家になりたいと思いました。ひとりの人間が構想したものを、その人が亡くなった後も大勢の人が作っているという事実が驚きでした。たったひとつの建築がバルセロナの街のアイデンティティになることがあり得る、作りながら歴史の一部になっているところがすごいな。最後に完成した「サグラダ・ファミリア」はもしかしたら、ガウディが生きていたら違うものになっていたかもしれないし、構想したものとは違う可能性もある。でも、そんなことはどうでもいいと思えるくらいすごいことが起こっていると感じましたね。

建築は、好きなことをずっとつづけていける仕事(百田)
ガウディの「サグラダ・ファミリア」から受けた衝撃(大西)



熊野東防災交流センター外観 ©Kai NAKAMURA

COM Vol.36



CONTENTS

- Front Line ■ 建築家インタビュー
大西麻貴 + 百田有希/o+h 2
- Arrangement ■ 納入事例
新虎安田ビル 8
- Arrangement ■ 納入事例
ザヨコハマフロント 10
- Arrangement ■ 納入事例
住友不動産中野駅前ビル 12
- News Topics ■ ニューストピックス
2025年大阪万博「大阪ヘルスケアパビリオン」に物品協賛
福島工場の製造現場をYouTube動画で公開 14
さらなる安全意識向上へVR動画による研修を導入
GrowOne メンテナンス紹介
- Information ■ COMプレゼント 16

学生時代を過ごした京都で培った
身体の一部の「街」と「道」の視点

百田 京都に6年間下宿したんですけれど、それは生まれて初めて自分の意志で住む場所を決める体験だったと思うんです。新しい生活が「一台の自転車を買う」ところから始まっていくのが面白いな。下宿先から自転車で乗って新しい街を巡ること、経験がどんどん広がっていくんです。



居住滞在型インキュベータ施設 toberu2 ©Yurika Kono

下宿先から自転車に乗って街に出て行き、その途中に鴨川が出てきたり、東山がきれいに見えたり。自分の日常の生活の中に、そういった豊かな、文化的な資産や風景が入ってくるのが京都の街。自分の生活の一部になっていくという感じがしてすごいことだな。京都の街が自分の心と身体の一部になっていく感覚があって、地面をずっと歩いたり自転車で移動したりしていくことを通して、京都という都市を豊かに経験できるということが重要だと思えますよね。東京や大阪って、地下鉄に乗って移動することが多い。そうすると、そういう感覚がなかなか芽生えない。自分と連続したものだという感覚って。京都という街は自然と地続きでとらえられるのが素晴らしい。

大西 わたしにとっても、京都の街で暮ら

「ものを生み出すことば」がある。
伊東豊雄先生との運命的な出会い

百田 京都大学の建築学科というところは、僕たちがいた当時は高松伸さんや竹山聖さんが先生としていらっちゃって「建築は美しくあらねばならない」「最終的に建築は感性で評価される」と教わりました。そういう中で非常勤講師としていらして

せた経験はすごく大きなことで、今、自分たちが建築を考えると、(京都と)つながっているな」と思います。そのひとつは「道」の面白さですね。京都って街の作り方が面白い。わたしたちが一回生のときに、高橋康夫先生という都市史の先生がおられて、先生は京都の都市の歴史を「道」を中心に話してくださいました。京都の都市の歴史って、たとえばそれを地形との関係から話すこともできるし、町家から、あるいはお寺の変遷から話すこともできるんだけど、高橋先生は「道」から話してくださいました。平安京時代の「条坊制」によってグリッド、いわゆる「碁盤の目」のように整備されたのですが、どういう風に道を計画したのか、それを京都の街に住んできた人が、どんな風に「路地」や「突抜」と呼ばれる細い道を通し、細分化しながら使いこなしてきたかとかいうお話があった。また、京都の街を歩いていると、細い路地を通っていくと、その歩いた距離よりも遠い世界に来てしまったように感じます。そういう道の奥行きというものにも気がつかれました。



シェルターインクルーシブプレイス コバル外観

らえたりして、順調に進んでいたと思っていたのですが、伊東さんとの出会いはしばらくトラウマになる経験でした。(笑)
大西 わたしは元々建築を学び始めたきっかけが、「サグラダ・ファミリア」だったので、でもそういう建築って「今の時代にも作ることができるのかなあ」と疑問に

思っていて。伊東さんと学生みんななどで飲みに行ったときに「今の時代にサグラダ・ファミリアみたいな建築を作ることができるとしようか？」という質問を投げかけたら、伊東さんは「できる」とおっしゃって。「時代が違っても、ひとつの建築に同じだけの想いを込めることは可能だ」と。それもわたしにとっては、建築家

になりたいなど改めて感じた瞬間でした。

百田 それから2年ぐら



シェルターインクルーシブプレイス コバル体育館内観

経って大学院生のときに、伊東さんが主宰されていたワークショップに参加したんです。福岡の「ぐりんぐりん」という伊東さんが設計された公園があるのですが、その中に東屋を作るというワークショップで、一番良かった案を実現するものでした。そこで、僕たちのチームが選ばれて実現することになりましたが、そのエスキスが僕にとっ

大西 百田は大学の同級生で、はじめはどちらかというとライバルでした。四回生の時に、山形にあるシェルターさんという木造の金物工法の会社が学生設計コンペをされていて。当時学生コンペは今みたいにたくさんなくて、数が限られていたんですけれど、そこに一緒に応募しよう。初めて一緒に設計に取り組んだのですが、その時の経験がすごく楽しくて、それがきっかけで以降一緒に設計しています。その後、東日本大震災の際に伊東さんと「みんなの家」というコミュニティスペースを東松島の仮設住宅団地の中に作る時に、シェルターさんが協力して作ってくださいました。そのときに「公共建築ってこういう風に作りたいのにな」と話していたのです。つまりみんなが、こうあったらいいなという思いを持ち寄って、ともに作っていくという方ですね。それを本当に実現したのが今回の「コバル」。ずっとつながっているんです。

共同主宰と、「コバル」へとつながる縁。
「インクルーシブ」という考え方

作ったら面白いな、埋め立て地に地上の洞窟ができるって面白いな、上には草が生えていて…と、いろんなイメージが頭の中に芽生えてきたのです。「ものを生み出すことば」ってこういうものかと感動して。それがきっかけで伊東さんのところに就職することにになり、建築家になろうという勇気を頂きました。

百田 「コバル」(山形市南部児童遊戯施設「シェルターインクルーシブプレイス」)は障がいのある人や家庭環境の違いなどに関わらず、誰もが遊べる遊び場として構想されました。山形の雪が多い地域は、冬にお子さんが遊ぶ場所が限られてしまい、屋内型の体育館や遊戯施設が各地で作られています。その中で今回のプロジェクトは募集要項から「インクルーシブな場を作ってほしい」と掲げられていた、めずらしいプロジェクトでした。そこで僕たちはいくつかの試みをしたんですけども、空間的な大きな特長となっているのはスロープです。普通スロープというのは、段差を解消するために「必要なもの」として整備されることが多いと思うのですが、同時にスロープは子どもたちにとっては、思わず駆け上がりたくなる坂道でもあるという形で、「ひとつのものに多重の意味を見出ししていく」という方法でデザインすることで、障がいの有無に関わらず魅力的な場になっていま



シェルターインクルーシブプレイス コバル遊技場の内観

「コバル」を設計する前に奈良で「Good Job! Center KASHIBA」という建築を「たんぼの家」というクライアーントと一緒に設計したのです。その時の体験が、気がついたら自分の社会に対する考え方が180度変わっていたというようにも自然に、いろんな人がいられる状況というのを生み出しておられて、場の「寛容さ」というのが重要なと感じましたね。

百田 今考えていることは、何かのデザインがあつたとして、たとえばフライパンでも何でもいいんですけど、それが障がいのある方に使いやすいようにデザインを改良して使いやすいようになりました、という考えもありません。それは、一般的なデザインがまずあって、それでは使いづらい方があるから、改良してみんなが使えるようになりまして、という考え方じゃないですか。それよりも、何か困っている人がいたとして、その人の問題に深く向き合うことから、なんかこう「今まで思いつかなかったフライパンができました」、それが実はいろんな人にとって「それ面白いね、いいね」というデザインで、結果的にみんなに使ってもらえる状況が生まれたときに、なんかこう「デザインの生まれ方が違う」というか。それが、さっき大西が言った「世界の見方が違う」ということだと思ってるんですけど、

あり得ると思う。そういう風に「ひとつのもの」に多重の意味を見出して「形で小さく統合して豊かになっていく」ことができるんじゃないかと。

大西 「コバル」をきっかけに、教育や学びについて、改めて興味が出てきたと思えます。教育って、私達が社会をどう捉えるかという視点を育む上でとても影響があるんじゃないかと思ってる、学校をやってみていなと参加したのが桜島のプロジェクトです。桜島では今8校ある小中学校を統合して、ひとつにするのですが、その代わりに、地域にそれぞれあつた学校がひとつにまとまってしまつたので、子どもたちが学校内だけで学ぶのではなく、桜島全体に出かけて行って、桜島をまるごと学舎（まなびや）にするような、そういう学校を目指しています。

その代わりに、地域にそれぞれあつた学校がひとつにまとまってしまつたので、子どもたちが学校内だけで学ぶのではなく、桜島全体に出かけて行って、桜島をまるごと学舎（まなびや）にするような、そういう学校を目指しています。

百田 「ひとつの」に多重の意味を見出していく「話」とつながるのですが、ただ量の問題を解決するだけでなく、街のなかの「塔」のような存在が自然とできるわけですね。その「塔」という佇まいに対して、都市景観としての価値を見出していくことが重要になっていくのかなと。

大西 「機械式駐車場は、街の中に複数展開することが価値の1つなのではないかと思えます。たとえば、一階がコミュニティスペースになったら、もつと街づくりや都市計画の一部になるのではないのでしょうか。機械式駐車場も街づくりの視点で、点在しているという特徴を活かしていければ面白いのではないかと思います。

百田 「ひとつの」に多重の意味を見出していく「話」とつながるのですが、ただ量の問題を解決するだけでなく、街のなかの「塔」のような存在が自然とできるわけですね。その「塔」という佇まいに対して、都市景観としての価値を見出していくことが重要になっていくのかなと。

PROFILE



大西 麻貴 Maki ONISHI
1983年、愛知県生まれ。2006年、京都大学工学部建築学科卒業。2008年、東京大学大学院工学系研究科建築学専攻修士課程修了。大西麻貴+百田有希/o+h共同主宰。2022年、横浜国立大学大学院Y-GSAプロフェッサーアーキテクト(教授)。

百田 有希 Yuki HYAKUDA
1982年、兵庫県生まれ。2006年、京都大学工学部建築学科卒業。2008年、同大学大学院工学系研究科建築学専攻修士課程修了。大西麻貴+百田有希/o+h共同主宰。2009-14年、伊東豊雄建築設計事務所勤務。2017年、横浜国立大学非常勤講師

【主な受賞】

2005年-2006年、シェルター学生設計競技最優秀賞。2007年、SDレビュー鹿島賞(千ヶ滝の別荘)。2017年、グッドデザイン賞ベスト100受賞(Good Job! Center KASHIBA)。2018年、JIA新人賞。2019年、日本建築学会作品選奨・新人賞(Good Job! Center KASHIBA)。2023年、日本建築学会賞(作品)BCS賞受賞(山形市南部児童遊戯施設シェルターインクルーシブプレイス コバル)



シェルターインクルーシブプレイス コバル入口の様子

す。同じように手すりも、必要な方にとつての「手すり(機能)」もあるんですけど、同じ手すりをグニャグニャに曲げて木製の玉を付けて、それを動かしたら「遊べる遊具」にもなる。「遊具としての手すり」というのも作つたりして。そうすることで、「手すりが必要な仲間がいる」ということにも気がつくといいな。

「コバル」を設計する前に奈良で「Good Job! Center KASHIBA」という建築を「たんぼの家」というクライアーントと一緒に設計したのです。その時の体験が、気がついたら自分の社会に対する考え方が180度変わっていたというようにも自然に、いろんな人がいられる状況というのを生み出しておられて、場の「寛容さ」というのが重要なと感じましたね。

百田 今考えていることは、何かのデザインがあつたとして、たとえばフライパンでも何でもいいんですけど、それが障がいのある方に使いやすいようにデザインを改良して使いやすいようになりました、という考えもありません。それは、一般的なデザインがまずあって、それでは使いづらい方があるから、改良してみんなが使えるようになりまして、という考え方じゃないですか。それよりも、何か困っている人がいたとして、その人の問題に深く向き合うことから、なんかこう「今まで思いつかなかったフライパンができました」、それが実はいろんな人にとって「それ面白いね、いいね」というデザインで、結果的にみんなに使ってもらえる状況が生まれたときに、なんかこう「デザインの生まれ方が違う」というか。それが、さっき大西が言った「世界の見方が違う」ということだと思ってるんですけど、

「ひとつのもの」に多重の意味を見出していく
共に育てて、共に豊かになる建築へ

百田 「コバル」で気がついたこととして、「ひとつのもの」に多重の意味を見出していくことがあります。それは、「コバル」だけではなく、これからの建築や、これか

らの社会を考えていく中でも、重要な視点になるんじゃないかと思つています。たとえば、今福祉の分野は、高齢者福祉、障がい者福祉、保育とか全部別々に行われてい

「ひとつのもの」に多重の意味を見出していく
共に育てて、共に豊かになる建築へ

昔に生きていた人や、これから生まれてくる未来の人と話しているのと同じだと思えるようになったんです。それが「インクルーシブ」の考え方がつながつているな、とわたしは思います。



Good Job! Center KASHIBA内観 ©Yoshiro MASUDA