

24.12.26 審査員ミーティング原稿

注：

文章全部読むとかなり時間かかりますので、余裕のある時に読むことをお勧めします。

文章の読みやすさを優先するため一部の表現を変更しております。

この文字起こしは以下の時間での内容を収録しております。

→ (ビデオデータで 16 分 45 秒~58 分)

(登場人物順) 参加者：

GLCompetition2025 実行委員会代表	中村花土
GLCompetition2025 審査委員	青木弘司
GLCompetition2025 審査委員	畠山鉄生
GLCompetition2025 審査委員	小林佐絵子
GLCompetition2025 審査委員	古谷俊一
GLCompetition2025 審査委員	谷尻誠

以下本文

中村：

全員揃いましたので、一旦始めさせていただこうと思います。

まずは私の方から本年度 GLC2025 のテーマについて改めて説明させていただこうと思います。

まずはですね、今年の GLC2025 のテーマについて説明させていただこうと思います。今年のテーマは「四則演算」¹となっております。このテーマはですね、コンペに対する提案の過程を指定したようなものとなっております。既存の概念や対象に対して、何かを足す、掛ける、割る、引くといった多様なアプローチを行うことによって、より魅力的な提案を作っていくことができ、我々がテーマに込めた意図となっております。0 から 1 を生み出すような革新的な提案ではなく、多様なバックグラウンドに支えられつつも、それでいて新しい可能性を秘めた提案を期待しております。

以上がテーマの説明になるんです。所感はですね、青木様から おっしゃっていただければなどと思います。

¹ 「+ - × ÷」の部分はすべて読み方の四則演算に置き換えています。

24.12.26 審査員ミーティング原稿

青木：

はい、はじめまして、青木（弘司）です。よろしくお願いします。「四則演算」って読むんですね。具体的に参加者は何をすればいいんですか？建築を設計するんですけどっけ？

中村：

かなり自由度の高いテーマとなっているんですけども、建築の提案をしていただきたいなと思います。

青木：

なるほど、テーマが抽象的なので、その点では面白いなと思いつつも、非常にアプローチが難しいなと。多分私だったらできなさそう、できそうにないなと。正直、私も学生の頃を振り返ると、実はあんまりコンペに応募したことないんですね。独立してからもプロポーザルも含めてほぼコンペにかからないようにしているんで。苦手意識もあるんですけどね。

四則演算的な、プロセスにわりとこう、なんていうか、フォーカスするような、そんなイメージですか。

はい、すいません、じゃあ一旦畠山さんに回していいですか？ちょっと考えます。

畠山：

改めまして、青木さんから移っていただいたので、Archipelago Architects Studio の畠山（鉄生）です。よろしくお願いします。

何かこう抽象的なテーマっていうことで、学生から何かまる投げというか、ムチャブリみたいな感じがあって。というのは、例えば中村さんも承知の上で、それをどう料理してくれるのかみたいなを含めて、僕ら審査員が試されているのかなというか、大喜利やってみろよみたいな。

中村さんが GL コンペティションっていうのが今回 2 回目ということで、その第 1 回が去年

24.12.26 審査員ミーティング原稿

行われて、それでコンペティションっていうタイトルというか、この活動のタイトルが決まって、それが GL を引くみたいな、線を引くっていうことを第 1 回でやって。

その 1 本線を引いたものに対して今回の「四則演算」は、プラスだったらその線を足すとか、あるいはそのプラスっていうことを作ったことによって、本来線だった記号がマイナスという意味にもなって、あるいはその点というものを 2 つ付けることによって÷になった、斜めにするによって×になっていたみたいな、そういうお話がお会いした時にあったと思うんですけど、その認識であっていますか？

中村：

そうですね。今年の GL コンペティションのテーマは「四則演算」なんですけども、組織のテーマとしては記号的な二重線がありまして、それは先ほど畠山さんがお話いただいた、昨年度引いたグランドレベルっていう一本線に対して、もう一步先を付け足して、それが社会に対して▽Groundlevelという組織が「どう立脚した活動を行っていくか」という問いであると同時に、この二重線は「イコール」²としてもとらえることができ、社会に対して我々学生が何かしらの自分の意見だったり、回答を表明していけるような。

その挑戦ができるような場を作りたいなっていう意志もありまして、その「イコール」から転じて、今回の「四則演算」っていうテーマも文脈を踏まえて繋がっているという認識です。

畠山：

だから、一次元的なグランドラインの繋がりで、それは点と点だったものが繋がっていくような、そういう動き方が第一回だったのかなと思っていて。

それに対して今回その一本線を足したとか、あるいは足す、引く、割る、かけるっていうことによって、二次元的な、一個次元が足されたような、そういう場所みたいなものを、第二回によって作り上げられるのかなって思っています。

何か点とか線とか面とかっていう話になった時に、カンディンスキーっていう抽象絵画の創作者として知られる芸術家がいるんですけど、その人が点とか線とか面を説明している時に、点っていうのが始まりとか、静寂みたいなこと言っていて、線っていうものが繋がりとかが行動

² 「=」の部分はずべて読み方のイコールに置き換えています。

24.12.26 審査員ミーティング原稿

動きたいなことを言っていて、それに対して面っていうものを活動の場とか受け入れ、受け入れる、こう受け皿みたいなことを言っているんですけど、その中で面というものを地平面と呼んでいて、それが英語で言うとグラウンドエリア。

だからグラウンドラインに対してグラウンドエリアっていうものが、今回その線を一本足すことによって受け皿になっていくのかなっていうふうに、ちょっと言葉遊びだけど思っていて。それが第二回がグラウンドラインからグラウンドエリアになった時に、今後第三回、第四回ってあるのであれば、それが空間になったりとか、あるいは時間みたいなものがあったりとか、何か重力みたいなものがあったりとか。

どんどん次元を増やしていくような活動になるような、そういった繋がりの中で第二回ってものがその受け皿になるっていうのがあるといいなと勝手に思ったり、それを審査員として手助けができればいいなと思ったりしています。

中村：

ありがとうございます。我々もその期待に応えられるようなコンペづくりを頑張っていければと思います。次は、畠山さん、誰か指定していただいてもいいですか？

畠山：

ちょっと一度ご挨拶だけしたことがあると思うんですけど、小林さんお願いします。

小林：

お久しぶりです。畠山さん、SD（レビュー）以来だと思います、その他の皆さん、初めての方が、もちろんお名前を存じ上げている方たちばかりですけど、小林佐絵子と言います。よろしくお願いします。アトリエコという設計事務所をやっております。

「四則演算」ということで、所感としては分かりやすいテーマであって、幅が広いなという印象です。さっき中村さんがおっしゃった0から1ではなく、1からっていう風におっしゃっていたっていうこと、そのテーマに即した場所探してみたいなところから学生に求めるっていうことですかね？

24.12.26 審査員ミーティング原稿

中村：

そうですね、その場所が我々の意図としては実在したものであると望ましいです。

小林：

その状態を1と仮定して、そこから「四則演算」という言葉からどういった建築を生み出さかっていうことですかね？

中村：

はい、我々の認識としてはそうです。

小林：

「四則演算」っていう言葉だけで言うと、機能だけでも解くようなこともできるし、形態からでもできるし、先ほど畠山さんがおっしゃったような時間軸みたいなものから組み立てていくということも可能かなということで、非常に幅が広くて、面白そうだなっていうふうに思っています。

ちょっとそれとは違うお話になっちゃうんですけども、説明に来てくれた時に話をしていた、いわゆる審査員の評価基準みたいなものに対してすごく不明確というか、不明瞭な部分があるっていうようなことを言っていた記憶があって、今回選んでいただいた審査員に対しても、評価基準みたいなものを実行委員会の方で何か求めているものっていうものが逆にちょっとあるのか、今日聞いてみたいなど。

中村：

そうですね、我々としてはとにかく、審査員の方をお願いしたいのは、多分1年生の提案なので、非常に多様な提案が見られると思うんですけども、それに対して多分画一的な評価基準で評価すると、難しい部分はあると思っていまして、なるべくいろいろな方向性の提案を評価していただきたいとか、拾い上げていただきたいという風に思っております。

小林：

学校教育でもちょっと難しいところがあると思うんですけども、例えばアイデアの面白さとか、その考え方のこう将来的な、未来を持った発展的な、画期的なアイデアみたいなもの

24.12.26 審査員ミーティング原稿

を評価しようとした時に、一方で、表現がものすごく素晴らしくできているっていうようなものもやっぱりあったりするわけですよ。そういった時の評価基準みたいなものを、このGLC 自体がどこを基準に置きたいのか、審査員に任せているっていうようなニュアンスですか。

中村：

コンペの順位付けという点においては、審査員様にお任せしたいと思っているのと同時に、どの作品について触れるかというか評価をするかみたいなどころになった時に、いろんな方向性の提案にも目を向けていただきたいと考えています。

小林：

一定の評価をするってことですね。わかりました。ちょっとそこだけ確認させていただきかけたので。以上です。

中村：

ありがとうございます。じゃあ次は古谷さんお願いしても大丈夫ですか？

古谷：

古谷（俊一）です、皆さんはじめまして。なんか難しいなと思いました。今参加される方は建築に興味を持って参加されるでしょうから、僕がお声かけていただいて嬉しいなと思ったのは、やっぱり何か学生さんの意見というか、講評とか接する機会も増えたんですけど、やっぱり何かこう接していて、この子スイッチ入ってたなみたいな。

それはなんか先生に褒められたとかね、そういうこともあるのかもしれないけど、なんか「俺やれるかも」っていうか、何か発案したり、何かを表現したり、絵を描いたり、そういうことが何か楽しさに変わっている子、それが表情に出ていたりとかして、そういう子の提案ってやっぱりこっちも聞いて楽しいし、逆に勉強になるしとか、そういうことのお手伝いができるのだからっていうのが最初の感想であったわけですよ。

24.12.26 審査員ミーティング原稿

そこがあと1個いつもこういうのに接して思うのは、企画性って言うんですかね、企画が脆弱だと、設計が陳腐に見えるみたいな、ちょっとそういうことを思っちゃうところがあって。どうしたって「社会経験のない学生さんがどう企画力を養うんだよ」みたいなところもあって、そこがどういうアドバイス、どういう講評をしてあげることが、その子にとっていいのかとか。

建築というか全般的な話になってしまうかもしれないけど、そういうところが、中村さんもおっしゃったように、社会との接点を作っていく、それがしかも1年生でというところのおもしろさみたいなものがあるから、何かそういうところと一緒に見つけていけるような作業になっていくと、僕らも楽しむかなって、そんな所感です。

中村：

ありがとうございます、最後に谷尻さんお話しできますでしょうか？

谷尻：

皆さんおっしゃっているように、テーマがとても抽象的ですけど。「若い時は深掘り癖をつけた方がいいな」っていつも話していて。一見抽象的でどこから手を付けていいか分からなかったり、どう解くべきなのかっていう方法論がない時に、とはいえ、いろんな切り取り方をしてみると思ったよりいろんなものが見えてきて、きっかけを掴んで、それから建築に少しずつこうアウトプットしていくような流れをつくるということ自体を、覚えるのにはいいのかなと思ったりします。

結局、深掘りの癖さえついておけば、究極、この建築を作らないとしても、今後深く掘ると何かが絶対見つかるということが皆さんのどこかに得るものとしてあれば、どんな職業やどんなプロジェクトに関わっても、それを見つける能力自体は養われるはずなので。

至ってその、四則演算という数学的に基本中の基本のものの中に何か新規性を見つける訓練というか、そういう深掘りがどこまでできるのかみたいな、何か提示してもらえれば、そこを評価すればいいのかなっていうふうには思いました。

中村：

ありがとうございます。青木さん、何かあればお願いします。

24.12.26 審査員ミーティング原稿

青木：

2 週間ほど前にお声がけいただいて、まだちょっと詳細をまだ読み込むことができなかつたんですけど、皆さんのお話を伺っていて、四則演算ってテーマなんですけど、まあなんというか、この企画に関わるスタンスの表明ということになるんですかね。コンペのお題って何か具体的に何か設計しなさいって、答えになると思うんですけど、そういうことじゃないんだなって。改めて認識しました。

あらゆる創作のプロセスって、いわば四則演算的だとも言えると思うんで。テーマがあるようでないような、とにもかくにも何か作ってみると、さっき畠山さんが「大喜利」っておっしゃっていましたが、まさにコンペに参加する学生が壮大な大喜利のイベントに参加する、そういうことでしょうかね。それに対する我々のリアクションも自ずと大喜利的になるでしょうから、そういった過程の中で何か新しい言葉が紡がれて、何らかの可能性が導かれていく何かそういう瞬間に我々も立ち会うことができると、すごく楽しいだろうなと思いますね

中村：

ありがとうございます。皆様からテーマの所感について話していただいて、すごいいいお話が聞けたなと思うところで、ここからは改めてその審査基準だったりとか、その審査員の方々が持っているバックグラウンドだったりとか知見から、このテーマについてちょっと 1 年生にアドバイスというか、可能性を広げるような、フリートークになってしまいますけれども、お話いただけたら嬉しいなと思います。

以下フリートーク部分

青木：

じゃあ、ちょっと簡単に口火を切りますが、コンペって何かのそもそもの前提として、提案の内容をジャッジするのか、それともその作り手、人間を評価するのかっていう、そういう問題があるのかと思うんですけど。ほぼコンペに参加したことのない僕が何も言えないけど、おそらくそういう一つの見方があるけど、今回どうでしょうね。何か、その作り手、人間を評価するっていう、そういった評価軸になった方がいいのかなって個人的には思ったけどね。

だから 1 年生だから、まあ何て言うか、いわゆる未成熟な案にならざるを得ないわけだけども、でもとにもかくにも何か意思を感じたり、その個人のキャラクターが際立っていたり

24.12.26 審査員ミーティング原稿

とか、言っていることはよくわかんないんだけど、声高に何かを主張していたりとか、そういうことも含めて面白いじゃないですか。だからまあ、その作り手自身っていうか、人間を評価するっていうか、審査員が人間を評価するとか、何かなんともおこがましいんだけど、その個人のキャラクターとか、今後の伸びしろと言ったらいいのかな、なんだかそういうことを評価できると、面白いじゃないかなと思いますけどね。

畠山：

その人間を評価するっていうことによって、いろんな評価軸ができるような気がしていて、僕もお話を聞いていいなと思っていて。それに対して中村さんはどうですか？このコンペは人間を評価しようっていう意向、ビジョンがあったときに学生はどう思われますか？

中村：

僕の個人的な意見ですけど、各々人間的なバックグラウンドはここまで生きてきた中でいろいろ持っていると思っていて、出そうと思っても何か出せないみたいな、その技術的な、何て言うでしょう、未熟さみたいなものが、1年生にはどうしてもあると思うので、そういう意味で、どういう人間なのかっていうのを含めて、審査員の方々に見ていただけるっていうのは、個人的にはすごく嬉しいことなのかなとは思っています。

畠山：

何か人間を評価するって結構キーワードとしては危なっかしいので、そうですね、何かこう姿勢を評価するがいいのかもしれないですね、スタンスを評価するとかね。

青木：

確かに、際どい。

小林：

私は課題の「四則演算」の大喜利的な側面が大きくなると思うけれども、何かやっぱり1年生っていうところから、社会に対する問題意識みたいなものをもっとアグレッシブに出すような案を期待したいなとちょっと思っていて、やっぱりどんだん年を取っていけばいくほど、社会に吞まれてしまいがちになっている。

24.12.26 審査員ミーティング原稿

若い時に全てが正しいじゃないっていう、日常的なところにある問題意識みたいなものを設計する過程の中に取り込んでくれる姿勢みたいなものがちょっとでも出てくると、社会との繋がりみたいなものが出てくるじゃないかなと思うので、だから言葉遊びだけになってしまって、ふわふわなっていく方向に大きくなっていくっていうよりは、ちょっと意識も戻しつつ、社会との関係性の中で設計するっていうようなものも評価したいなっていう思いがあります。

中村：

ありがとうございます。ここまでの話を聞いて、僕から話を振らせていただこうかなと思うのですが、古谷さんや谷尻さん、どういうことをお考えか聞いてもいいでしょうか？

古谷：

僕もその大学時代っていうのはほとんど体育系の事やっていて、勉強っていうか、建築に対する取り組みとかあんまりやってなかったんで、1年生でコンペ出すとか全然想像がつかないんですね。

ただ、大学の設計の講評っていうのに触れる機会が多い中で、やっぱり何か面白くないないないなって感じることはすごく多くて、面白くないっていうか、この場のこの評価って、さっき谷尻さんもちょっとおっしゃったけど、何かその後の建築の、彼らの建築の未来に繋がっているのかなって感じる瞬間が結構多くて、それって大学の組織のあり方による影響もありそうだけど、なんかそういうじゃない風になって欲しいなっていうのはすごく思うところがあった。

誰か建築家の方が書いていたけど、「教えている人たちがあんまり楽しそうじゃない、それ教えていて、建築興味持つかよ」みたいな、すごく共感するところがあった。やっぱり（審査員として）選んでいただいた我々に対して、運営の方々が興味を持っていたから、すっげえ楽しそうにしなきゃなって思うし、「こんな楽しいんだよ建築」みたいなこと、それはその場限りでなかなか伝えづらいけど、人を見るという、まさにそうだなと思うんですけど、その楽しそうにされている方の「どこを面白いと思っているの？」みたいな会話とかができたら良さそうですね。

そう、何か（中村）拓志くんとかがね、すっげえコンペやっていて、いっぱいコンペとって、彼と仲良よかったから、「なんで頑張れるのかな？なんでそんな風に振る舞えるのかな？」っていうのがまあコンプレックスだった部分もあったから、そういうのがその時に排除できないかもしれないけど、今は十分楽しくやっているけど、さっきも言った、スイッチ

24.12.26 審査員ミーティング原稿

というか、何か考えれば考えるほど楽しいんだなって、一瞬でも思っていけたら良さそうだな。

中村：

そうですね、特にこの GL コンペティションは1年生対象ということで、本当に多くの学生が建築に対して能動的に関わる、1歩目みたいな側面が強いので、そういう意味でもその審査員の方々に建築の面白さっていうか、楽しさを体現していただけると、より彼らにとってプラスの価値をもたらせるものになるのかなというのは、今聞いていてすごく感じました。谷尻さん何かあれば、お話していただけたりしますか？

谷尻：

僕は大学も行ってないし、師匠もいないんで、全てわからない状態で建築を始めて、ずっと比較していたんですね。雑誌に出ている人とか、物を作っている人と自分を比べては、どうせ僕なんてってずっと思っていた時がわりと長くあって。でも工務店の社長に「お前、建築好きなのか？」って聞かれた時に、「めっちゃめっちゃ好きです」って言ったら、「その気持ちは一番かもしれないから、それでいいんじゃないか」って言われたんです。

そこからなんかもう自分のやりたいことやればいいんだなって、それが人が仮に評価しようとされまいと、何より自分がそれが好きだって思っているものが作れているかってことの方がすごく大事で、そこからだんだん上手くいくようになって、人と比べるよりも、じゃあみんなより劣っているんなら、みんなよりたくさん作ればいいんだって、みんなよりもたくさん経験すればいいんだって、だんだんこう前向きになれたことがあって。

そういう思い込みっていうか、いい意味で勘違いしていて。でも、人と比べるより、「自分はこれが良いのだ」みたいなことを、恥ずかしくても堂々と言えるようになったらいいじゃないかなと思います。

それはその場ですぐできるかどうかは別としても、そういうことが本当に大事で、年をとればとるほど楽しくなるのって、人と比べなくなるから楽しくなるじゃないかなと思って、コンペっていうのは比較される場だけど、でもその場において比較に重要性がないってことを知ってもらえたらなと思いますね。

24.12.26 審査員ミーティング原稿

中村：

ありがとうございます。実際にこのミーティングは後日文字起こしして記事として、応募者が見られるような形にするけれども、応募者の迷いが消えるようなお話だったな、個人的にはここまでの話を聞いていて思っています。

青木：

もう谷尻さんにまとめていただきましたね。

谷尻：

とんでもないです。もうまとめたんで、行かなくていいですかね、当日。

青木：

だめです。笑

24.12.26 審査員ミーティング原稿

畠山：

でも、今大学で教えることとか、人を育てるといふか、建築をどう楽しんでもらうかみたいな話の中で、何かこう、建築が好きかどうかとか、そういったものが人それぞれどう好きかは違って、それぞれ楽しいものを掘りすればいいんじゃないかっていうのはめっちゃ刺さるし、学生も勇気もらえるんじゃないかと思ったので。僕も今勇気もらっていますけど。

谷尻：

どんでもない笑。僕も自分にカツを入れているだけなんで。

畠山：

何かそういう、「僕も結構そういう姿勢でやっているよ」みたいなことを伝えられたらいいでしょうね。

谷尻：

もうね、学生も一人の建築家としてどう立つのかってことはもう既に考えないといけないことだと思うんで、学生だからみたいなことはさておきでいいのかなと思う。

畠山：

だから学生だからとか、1年生だからとかっていう枕詞をあえて使わないで、その人それぞれの個性を見ろといふか、審査していきたいですね。

青木：

そうですね。