

●テーマ「古さの戦略」●審査員 建築家 石上 純也

【古さと現代】

古いということに、ある種の現代性を感じる。古さの魅力は、そのものもち得る伝統や歴史、根源性や原始性など、たくさんあるけれど、それらはどれも本質ではない。古さの本質は、その情報量の多さである。どんなに無用のものであっても、どんなに理解不能なものであっても、膨大な時間の積み重なりがつくりだす底の見えない深みには、経験のしたことのない畏怖と感動を覚えることがある。人工物であろうと、自然界のものでであろうと、その深みは強烈に僕たちの感性に訴えかける。膨大な情報は、それぞれ個別のものもとの理解を超えて、巨大な集合体としての新しい意味と現象を獲得する。そういうことが古さの魅力と本質である。僕たちは今、捉えきれないほどにあふれる情報の中で生きている。そのような世界の中で違和感なく受け入れることができる現在の価値観、つまり現代性は古さという価値観にどこかで繋がる気がするのだ。

【新しさと現代】

一方で、最先端のびかびかの新しいものだけに満たされた世界には現代性を感じない。むしろフェイクのような違和感とともに非現代性を感じる。それはおそらく情報量の少なさゆえのリアリティの貧弱さのせいだ。例えば20世紀前半には、過去と決別し新しい価値観だけで満たされる風景に現代性を見出し、そこに未来を感じる世界観があった。しかしそれは今の僕らには過去の一事実であって現実ではない。実際のところ、今できたばかりの最先端のものだけで、世界を築き上げることは不可能だ。それは今も昔も変わらない。ものや情報は過去にも未来にも等価に無限に広がる。今現在というひとつの点だけを取り出し、それを重要だと位置づける新しさという価値観への不信感がだんだんと大きく膨らみ始めている。そういう新しさには現代性を感じない。今ぼくを感じる現代性とは、過去にも未来にも一体的に繋がらゆる方向に広がっていく壮大な風景を眺める感覚である。過去を否定したり、ある特定の価値観で過去を捉えたり、今という一点からひとつの未来像を描いたり、そういうことの上に成り立つ新しさには何か寂しさのようなものを感じる。

【古いことと持続可能性】

過去や現在の多くのものや情報、それらを未来へ向けて利用可能なかたちで残していくことは、これからの時代に不可欠だ。それとは裏腹にそのような持続可能性を追求するプロジェクトに対して、新しさを感じる寂しさや似たような感覚を抱くことが少なくない。たとえば、全てではないけれど世界遺産のような観光地。古い建物や街や風景を残していくこと。それには巨額の維持費がかかる。だから、観光ビジネスの材料としてそれらを利用しながら存続させていく。だけど、そこを訪れると、いつも寂しい感覚になる。世界中から押しかける観光客が歴史的な建造物を眺め、街を練り歩き、足早に土産を買い漁り、風土料理をパクッと食べて帰る。そこにあったはずの過去の暮らしや営みはもう何もなく、過去からの「もの」は残されてはいるけれど、中身は空っぽである。その場の文化の深みを成り立たせていた膨大な情報は捨て去られ忘れられ、新しく貧弱なシステムに置き換わる。その人工性が、ある種のフェイク性を生み、寂しさに繋がる。古いものを残すことが目的であったにもかかわらず、もうそこには、歴史を尊ぶ古さはない。もう過去が感じられない。現在の経済原理の上に成り立つ砂城である。豊かな古さを熟成し続ける未来が見えない。もうひとつ、寂しさを感じる例として自然電力の発電所がある。これからの未来を思考する時に、自然エネルギーは重要である。その実現には最先端技術が必要だ。風力発電のプロペラとかソーラーパネルとかいろいろあるけれど、問題はどれもその大きさである。いや大きいことが問題なのではない。その大きさを既存の風景に当てはめていく戦略がないことが問題だ。急進的なプロジェクトによって、環境問題には寄与するかもしれないけれど、遠い過去から育まれてきた既存の古い風景は一瞬で上書きされ、巨大な白い風車と無数の黒い板が新しい景色を満たしていく。未来のために過去が消される。未来と過去を共存させる価値観がない。これらふたつの例には、古さをかたちづくる構想と計画が欠けている。そこには「古さの戦略」が必要だ。多くの持続可能性を求めるプロジェクトには「古さの戦略」がない。これが最大の弱点である。

【古さの戦略】

古さとは、無限の情報で組織されるとても柔らかな集合体。だから、古さの戦略にも無数の戦法がある。古いことに可能性を追求することは、新しいことに可能性を見出す以上に導かれる解答のバリエーションが広がる。新しさを考えることとは、過去との対比において現時点での一番先端の価値観に適する解答を考える、いわば、収束を目指す点の思考である。未来を見据えてはいるけれど、そこに描かれる未来は、本来あるはずの無数の選択肢を削ぎ落として、現時点というひとつの地点での解答を前提に描かれる世界である。パースペクティブの消失点としての未来だ。それに対して、古さを考える時に過去は当然考えるけれど、同じように未来において今と昔のものや情報がこの先どのように古さを獲得していき、その過程を持続していきるかを考える。未来の古さは、現時点以前のあらゆるものや情報を現時点以降に、どのように繊細かつダイナミックに関係付けていくかで導かれる。また、現時点以降のあらゆるものや情報に対しても同様であり、更に、過去の古さに対しても逆の流れで同じだ。つまり、古さを考えることは過去と未来のどの方向にも広がる無数の価値観に対する解答を考える、いわば、拡散する面の思考である。古さの価値観を追求することは、遠い過去と遠い未来を等価に眺めることである。その広がりは無限だ。古さとは、同じことを同じシステムの上で繰り返すことではない。古さとは、既存の歴史の上に成り立つことでも、新しい歴史をつくりだすことでもない。そういうすべてのものや情報を包含するフレキシブルな集合体である。ランダムな無限の集積である。

古さには、過去と未来の無限の物と情報が含まれるという意味で、人智を超えた自然の概念が入り込む。古さの戦略とは、過去のものに似せて昔風の何かを計画することではない。つまり、現在を過去化することではないし、また、現在を未来化することでも同様にない。むしろ、過去と未来を現在化することである。古さの戦略とは、遠い過去からの無数の物や情報を今現在に繋げていき、また、遠い未来に存続しているであろう多くのものや情報をできるかぎりたくさん（ひとつではだめである）想像してその無数の可能性を導くように現在を考え、その繋がりを違和感のない自然な構造として構築していくことである。過去、現在、未来へと続く一方向の思考ではなく、過去と未来から現在に降り注ぐ無限の情報のなかに構造を発見すること。このことが古さの戦略の目的である。

【遠くの現代】

古さの戦略から導かれる現代性とはどういうものだろうか。古さの戦略は、過去と未来の無構造なものや情報に対して現在という視点から構造化を試みることから、そこから導かれる現代性はいま現時点に見出されるのではなく、とても遠くの過去と未来に見出されるということである。「現代を遠く離れたところに見出す視点」。この視点こそが現代性の本質ではないか。遠く離れたところとは、必ずしも、時間的距離が遠いある時点ということではなく、過去と未来はあらゆる空間を含み持つという意味で、空間的距離が遠いある地点であるともいえる。たとえば、最先端の現代都市を離れて、未開の地から現代文明の中心を眺める視点。このことによって、未開の自然環境が遠い過去から育んできた豊かさと快適さの中で、現代的生活を営む方法と価値観が生まれるかもしれない。さらに、未開の地を訪れずともその古代からの価値観を現代都市の中に見出すことができるようになるかもしれない。さらに、現代技術がまだ広まらない昔からの地元の技術しかないところで現代建築をつくることに今までになかった可能性が見出させるかもしれない。また別の視点として、これからつくる建物を、この先、永久に残していくことを最上位の目的として計画をスタートすることもあり得るかもしれない。その結果、無限の時間の中で機能や要求は無限に変化し続けることになり、想定できなくなるので、機能性や必要性を超えた建築の価値ができるかもしれない。そこから建物を取り壊すことを想定しない都市のあり方と生活が生まれるかもしれない。あるいは、建物が美しく汚れ廃れ、崩れていくことに価値と目的を見出し、その実現のために、既存の安全性や構造や機能や設計のあり方を根本的に考え直すこともあり得るかもしれない。ほかにもきつといろいろある。古さと現代性を結びつける試みは、これからの時代を考えるうえでとても重要だ。常に新製品と新サービスを求めるような新しさの原動力に依存する社会の成り立ちから、それに変わる原理を見出すきっかけになると感じている。

【事実】

このことはウイルスの蔓延によって引き起こされた今の状況でもさらに考えさせられる。今まで日常的に訪れることができた世界中のさまざまな場所、身近な自分の街、そこにあるレストランなど、それらを少し離れて遠くのものとして眺めた時に、何かいろいろなことの本質的な価値や意味が深さを増して見えてくると感じた。今まで当たり前のことだと思っていたことも、もしかしたら別のあり方もあるのではないかと思うようになった。同時に、昔からの日常的なあり方がすごく豊かであることもわかった。そういう感覚が、むしろ、ポジティブに現代的ではないかとさえ感じた。古さの戦略とは今考え始めたことではないけれど、現在のこの状況によって、とてもリアルにその価値を思うようになり、そのことに現代性が見出せると実感した。（新建築 住宅特集 2020年7月号 掲載）

今回のテーマ「古さの戦略」は、一般的な意味でのリノベーションや文化財保存などの方法を求めているのではなく、また、新築を否定しているわけでもありません。むしろ新築での提案は歓迎するところでもあります。そのあたりを誤解しないよう気をつけてください。「新しさ」という価値観に置き換わるこれからの未来を変えていく概念としての「古さ」の提案を求めます。プログラムや敷地などは案に合わせて適切に設定してください。みなさんの柔軟な思考による目の覚めるような建築の提案を期待しています。

審査員 石上 純也

応募概要

●ユニオン造形デザイン賞

大賞 1点 …… 賞金 100万円
奨励賞 2点 …… 各賞金 50万円
佳作 数点

※但し、審査の結果、賞名・賞金・点数が変更される場合があります。
※前回は大賞はなく計9点が受賞となりました。

●作品応募期間

受付開始 令和2年 10月 26日(月)
締 切 令和2年 12月 25日(金) ※当日消印有効

●応募資格

学生(大学生、大学院生、専門学校生)及び実務経験10年以内の社会人。但し、1991年1月1日以降生まれの方とします。共同制作の場合、代表者を決め共同制作者全員を連名してください。

●応募作品に関する注意事項

応募点数は同一年度において1申請者につき1点とします。

未発表のもの、他の顕彰を受けていないものに限りです。

応募作品で、既に発表されたもの、同一、類似のものは、審査の対象から除外され、受賞発表後であっても受賞は取り消しとなります。

●応募方法

下記URL、UNIONホームページNEWS欄、またユニオン造形文化財団ページ募集要項をご覧ください。
http://www.artunion.co.jp/第27回ユニオン造形デザイン賞公募ページ
Entry formボタンより応募申請書(Excelフォーマット)をダウンロード、必要事項をご記入いただいた「応募申請書」・「作品説明書」の**Excelデータ**を**デザイン賞係E-mailアドレス**に添付し送信してください。
「作品出品表」は必要事項をご記入いただいた後印刷し、作品に貼り付け、郵便または、宅急便にて下記住所まで送付してください。

●応募作品の形式

1.A2(420×594mm)サイズの用紙1枚にまとめてください。
2.作品はテーマに即した形で自由に行ってください。
3.作品の主旨を、作品説明書に400字以内まとめてください。
4.模型及び立体の応募は、受けけません。
※作品オモテ面右下に、「応募作品出品票」を貼り付けてください。
貼付け方はEntry form 3ページ目に記載

●作品の返却

応募作品は返却いたしません。

●審査結果通知

令和3年1月末(予定)に受賞者のみ、文書で通知します。

●受賞者の表彰

令和3年3月中旬(予定)に受賞者の表彰式を行います。

●諸権利

入賞作品に係る諸権利は、応募者に帰属いたします。ただし、企業等が商品化を希望する場合は、主催者の承認のもとに、応募者と話し合いをしていただきます。また、作品の展示及び出版に関する権利は、主催者が優先保持します。

●その他

1. 作品の破損等、保険、意匠登録は、提出前に済ませてください。
2. 上記に関する問題には、主催者側は、一切責任を負いません。
3. 主催者側において作品の保管中、天災や不可抗力の事態が生じて破損した場合も、主催者側は責任を負いません。

〒550-0015 大阪市西区南堀江2丁目13-22

公益財団法人ユニオン造形文化財団 デザイン賞係

TEL：06-6532-8764 E-mail：kana-k@artunion.co.jp