

# ARCHITECTURE AFTER 1995

curated by  
TEAM ROUNDABOUT  
www.round-about.org

EXHIBITION 2009.11.6-17  
@AD&A Gallery

KUMIKO INUI  
KATSU UMEBAYASHI  
KOJI KAKIUCHI  
KIMURAMATSUMOTO  
SPACESPACE  
dot architects  
HIDEYUKI NAKAYAMA  
RYUJI NAKAMURA  
RYUJI FUJIMURA  
SOU FUJIMOTO  
MATSUOKASATOSHITAMURAYUKI  
EISUKE MITSUDA  
KATSUHIRO MIYAMOTO  
KAZUYA MORITA  
YASUTAKA YOSHIMURA  
mashcomix  
TEAM ROUNDABOUT

## A ARCHITECTURE/MANGA/ 1945-1970 [2009]

mashcomix /  
Nanafushi, Taimei Inaba, Taisei-yo!

国家としてのアイデンティティを模索し、高度な経済成長と科学技術の発展を背景に、建築家によって様々なビジョンが次々と打ち出された時代である。「夢」として描かれたアイデアが、経済と科学技術のあまりにも速い発達によってたちどころに「現実化」してしまう(ように思える)社会では、「夢」が夢のまま「現実」が現実のまま終わることなく、ビジョンとリアリティが緊張関係を結ぶことができる。ここでは、太古日本で使われていたとされる伝説の金属「ヒビロカネ」によって試作された未来都市のモデルをもとに科学者(建築家)と市長(政治家)が夢を描いているうちに、実際に建築が実現してしまうというストーリーが、オーセンティックなコマ割り、反復、夢オチといった極めてマンガ的な手法によって描かれている。

## B ARCHITECTURE/MANGA/ 1970-1995 [2009]

mashcomix / fantasista utamaro,  
Nobuki Kato, Tadahiro Gunji

1970年代に入り、超高層ビルや巨大空間など、建築の規模の拡大は、建築家は巨大建築を求める社会の要請を安易に否定するべきではないとする立場(肯定派)と、それを安易に認めるべきではないとする立場(否定派)に二分した(巨大建築論争)。その対立はやがて、オフィスビルやマンション、商業施設、工場などの設計を得意とする組織型の設計事務所と、住宅やブティック、美術館、公共施設を得意とするアトリエ型の設計事務所の対立へと転換されていく。ここでは、都市空間で繰り広げられる団体戦(巨大建築論争=組織派)を描いた少年漫画と、住宅で展開される個人戦(私性の時代=アトリエ派)を描いた少女漫画が巨大なインパクト(バブル経済)によって唐突にカップリングされてしまう様子が、劇画的なコマ割りによって描かれている。

## C ARCHITECTURE/MANGA/ 1995-2010 [2009]

mashcomix /  
Hoga Lee, TAO, TERU

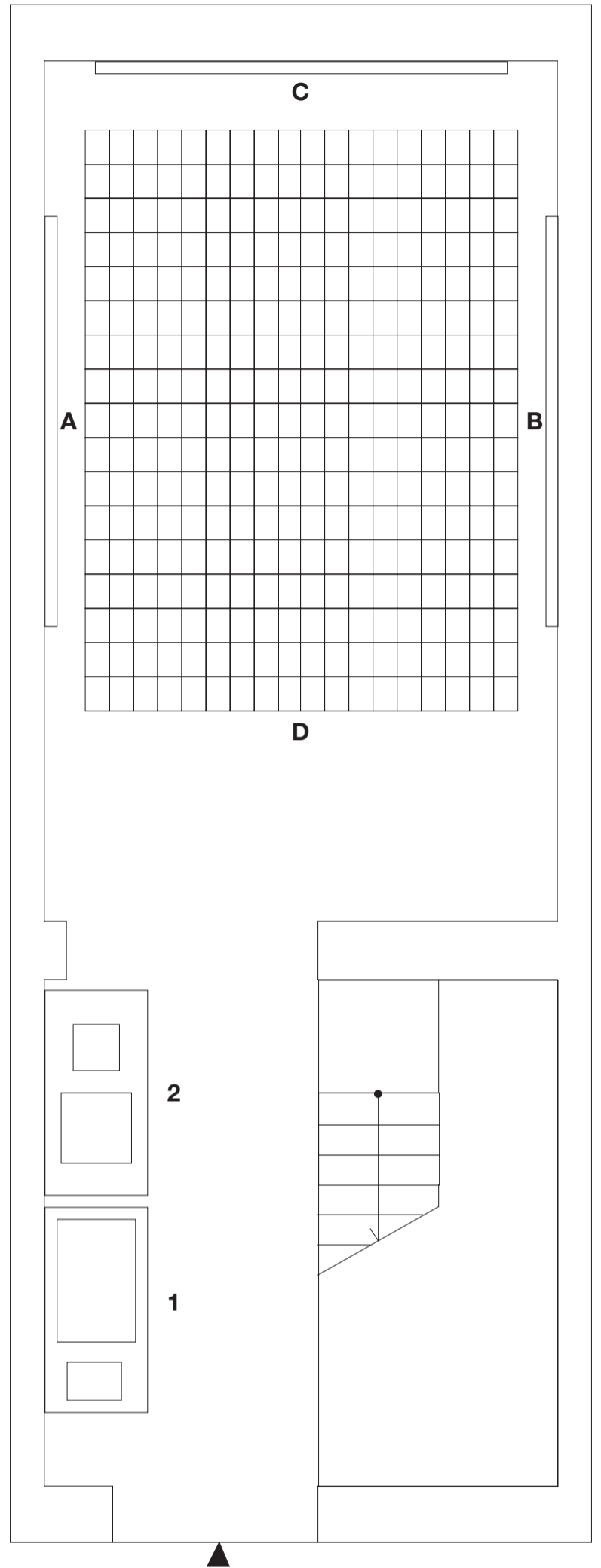
情報技術が飛躍的に発達し、技術への依存が進んだ1990年代以降の社会では、1970年代に分化し始めた建築家の職能は、表面的な内装や外装を彩るサーフェイスデザイナーと、全体の構造を規定するマスター・アーキテクトの間で、ますます大きく引き裂かれつつあり、今日の均質化した世界で場所性や公共性を描くために、社会を設計する建築家の職能をいかに再定義できるかがこれからの課題となっている。ここでは、教室を暗示する均質なコマの内部で脈絡なく展開される女子高生を中心とした学園マンガとその周辺にばらまかれたオタクキャラクターたちが、自然に共存している。フラットな世界を、最後にくるりと巻き上げるコギャルが描かれることで、全体を俯瞰するメタレベルの視点と、次の時代の展開が暗示されている。

## D 1995年以後の住宅群 [2009]

学生チーム

1995年以後の「新建築」および「新建築住宅特集」に掲載された住宅・集合住宅2697件のデータベースからランダムに抽出された約300件の住宅の模型が大阪工業技術専門学校、大阪市立大学、大阪芸術大学、関西大学、神戸芸術工科大学、京都造形芸術大学、大阪市立工芸高等学校ほかの学生らによって制作される。批評やキュレーションのプロセスにより多くの人を巻き込むという実験である。

1F



## 1 宮本佳明

「ゼンカイ」ハウス [1995] /  
「ゼンカイ」ハウス・増築案 [1996]

阪神・淡路大震災で全壊判定を受けた自邸を補強し、事務所とした「ゼンカイ」ハウスは、自然の驚異を含む物理的環境から法制度のような社会的環境に至るまで、私たちを取り巻く環境全体に対する建築家の職能の可能性を浮かび上がらせた。「ゼンカイ」ハウス・増築案もまた、道路斜線いっばいに立ち上げられた鋭いヴォリュームが、規制がもたらす限界というよりは、可能性を高らかに宣言する。

伊東豊雄が「せんだい」で政治的圧力に対し鉄のチューブで立ち向かっていったように、宮本もまた、社会的規範や物理的制約に対して物質性をもって対抗する。技術への依存が高まり、制度が複雑化する現代のコンテクストにおいて固有性を見出すために、物質性は建築家にとっての唯一にして最大の武器であり皆である。「増築案」の土台に据えられたH鋼は、そのことを私たちに教えてくれるものである。

## 2 梅林克

ORGAN [1995] /  
藤脇邸 [2000]

FOBAの社屋である「ORGAN1」は、チューブを折り曲げながら連続させることによって、身体の器官のように自律的に成長する動的な設計のイメージを提示しつつ、親密なスケールによって、洞窟のような身体性の感じられる濃密な空間のイメージを実現している。他方、半量産型住宅「F.O.B.HOMES」のシリーズは、プロトタイプとカスタマイズというわかりやすい企画設計によって商品としての効率性と作品としての固有性の両方を捉えようとしている。

これらのアプローチは互いに乖離して見えるが、前者は建築的、後者は社会的な設計プロセス論であると読むならば、FOBAという組織が、身体スケールからマーケットまでを含めた広義の環境との応答でアルゴリズムに形態を決定していくという共通の方法論によって、産業的なハウスメーカーと工芸的なアトリエ住宅家の間で建築家の職能を拡張する次世代の建築家像を先取りしていることが理解されるだろう。

### 3 藤本壮介 建築のような都市、都市のような山、 山のような建築

伊東豊雄氏を中心に、建築家の平田晃久氏、構造家の佐藤淳氏とともに現代における都市スケールでの建築の可能性を示した『20XXの建築原理へ』で発表されたプロジェクトである。時系列順に並べられた同一縮尺の模型によって、自然物のような複雑な秩序が、極めて単純につくり出されていくプロセスが鮮やかに示され、同時にそれ自体が生物の成長過程のようにみえる。

### 4 中山英之 絵に描いた空間

「絵に描いた空間」とは、断片が描かれたドローイング作品の全体に付けられた名前である。たつぷりと取られた余白は絵を重ねて設置することを意図していると思われる。断片が重なりながら連続することで絵の全体が完成するというこの平面作品の構成に、シーンの連続で建築をつくるという中山氏の建築設計手法が周到に表現されている。

### 5 森田一弥 ブリック・ポッド

世界のいくつかの地域に伝わるレンガ造ドーム工法を用いた、タワー型ドームのプロジェクトである。積み上げたレンガを型枠や下地として、その上に繊維補強モルタルを塗り付けることで、組石造に適さない地震地域でも安全な構造体を建設することが可能であるという。元・左官職人の経歴を持つ森田は、この工法のように「あらゆる地域で使い得るものではないが、一部の地域では現代でも有用である」技術のあり方を「マイノリティ・インターナショナル」と呼び、実践している。

### 6 木村松本 つつじ

郊外の住宅地に計画された住宅である。周辺の住宅とよく似たボリュームが、ほんの少し角度を振って配置されている。しかし内部の間仕切り壁は周辺と同じ角度のまま入れられているので、建築的な操作によって生み出された周辺環境との関係性は、外部だけではなく、内部にも持ち込まれている。ミクロな情報を読み取り、小さなアクションを介在させて関係性を再構築しようとする意思が、極めて簡単な操作によって効果的に表現されている。

### 7 SPACESPACE ヒューマンスケープ

熊本駅西口駅前広場コンペの佳作案である。バス停や待合所、休憩所など、様々なかたちの小屋、屋根、家具が作られる。通常、道路面には様々なライン(トラフィックペイント)が描かれ交通を規制しているが、ここでは歩道部分の床面にも様々なラインを描き、人々の行列のかたちを誘導することで、新しい群衆の風景「ヒューマンスケープ」を作ろうとしている。一般的に「規制」というネガティブに聞こえるが、ここでは、人と空間の関わりに介入するデザイン上の道具としてポジティブに捉えられている。写真は、とある大学のお弁当売りの前にラインを引いて行われた実験の様子である。

### 8 中村竜治 へちま

「波板」という規則的な形態に対する探求を継続的に展開している「へちま」の仕組みを表した模型である。波板の穴の開け方をコントロールすることで、透明度や輪郭や強度や重さに変化しさまざまな表情や機能をもった家具や空間が生み出される。

### 9 松岡聡田村裕希 ポリカーボネート板のバビリオン

25m×25mの平面を覆う屋根をもつバビリオンを提案である。ここでは、構造やジョイント部の力の伝達、空間性が、模型のみによって全面的に決定されたのだという。ここでは、模型上で蓄積された知を伝達・共有し、建物を建設するための指示書として、図面が事後的に起こされている。複雑な形態がポリカーボネートの構造的な特性とモジュール、簡単なディテールのジョイントなど、極めて少ない変数によってアルゴリズムに定義されており、規則の上で差異を表現する、反復表現のダイナミズムを実現するために「手」の感覚が部分的に導入されている。

### 10 満田衛資 (模型)豊橋技術科学大学ロボットハウスプロジェクト [neuro-fabrics: 周囲環境と呼応する建築ユニットプロトタイプ]

Developing the neuro-fabrics with responsive and interactive sensing technologies  
デザイン:竹中司/アンススタジオ[2009]  
(映像)Collaboration in Algorithmic Design[2009]

建築家・竹中司氏と構造家である満田氏の打合せ記録としての映像と模型である。FAXやスケッチなど、建築家との対話を何らかのかたちで表現して欲しい、というキュレータのリクエストに対しここでは、動画という、よりダイナミックで現場に近い媒体が選択された。模型もまた、最終形というよりは、建築家と構造家の対話のなかで生成しつつある一断面を表現する媒体として選択されている。図面やFAXでのコミュニケーションのみならず、現場やセッションを重視する構造家の姿勢を端的に示している。

### 11 乾久美子 浅草観光文化センターコンペ案

雷門前に計画された複合公共施設の計画案である。「アパートメント」で試みられた揺らぐコアのアイデアが展開し、内部の機能、構造、環境との対応に加えて、都市レベルでの空間性、色彩性までもが変数として読み込まれている。パラメトリックな操作の中に内外の様々なコンテキストを等価に読み込むことで様々な要求に応える設計プロセスの柔軟性と、地域のシンボルとしての固有性を両立している。

### 12 吉村靖孝 Bayside Marina Hotel Yokohama

海外の工場で生産された物流用コンテナのような構造体を使用したプロジェクトである。建築の生産システムに介入するという行為が、「コンテナ」というわかりやすいポキャブラリーに転換され、コテージ型のホテルや集合住宅のプロジェクトに展開される。設計プロセスをみると、「コンテナ」はまた、設計の手がかりとして機能しているのも興味深い。すなわち、「コンテナ」は設計と生産、そして経験の各フェイズを繋ぐメディアとして機能している。

### 13 垣内光司 コ・ハナレ

斜面地に建つ8m<sup>2</sup>の小さな離れの計画。柱と梁の連続(建築)によって森(自然)に対峙する千本鳥居のような構造体のイメージからスタートし、次第に屋根・壁・床がかけられていく。模型が徐々に拡大していることで、プロセスとともにコンテキストを読み込み成長して行くという姿勢が強調されている。同時に展示されている縮尺の違う模型群は周囲の他の作家の模型のスケールにあわせたものだという。展覧会に展示されている状況を読み込むというメタ・コンセプトである。

### 14 藤村龍至 The Evolutional Process of BUILDING K

「ジャンプしない」「枝分かれしない」「後戻りしない」を原則に、小さな改良を反復することで漸進的に設計を進め、非線形的な差異を生み出す「超線形設計プロセス」論に基づいて設計されたビルの進化的プロセス。単純な形態が条件の読み込みを繰り返しながら進化していく様子が模型群によって可視化されている。

### 15 dot architects Latest No.00

模型、ディテール、図面を担当する3者が、並列的に設計を進めることで集団的な想像力を生成する「超並列」型の設計プロセスを提唱。これらの試行の結果として自然発生した民家のような表情を得た住宅の計画案「No.00」が生まれた。ここでは、「No.00」に対してさらに複数のルールを設定し、学生に増築部分の設計および模型の制作を委ねることで、他者を巻き込んだ都市的な設計プロセスを仮想的に実現している。

