CITY 2.0

ARATA ISOZAKI
CHAOS*LOUNGE
JULIEN DE SMEDT
KAZUKI UMEZAWA
KOHEI NAWA
MAKOTO SEI WATANABE
MASHCOMIX
MORI BUILDING
MVRDV
NIKKEN SEKKEI
PINGPONG
SATOSHI HAMANO
TARO IZUMI
YUUSUKE KARASAWA

[“ゼロ年世代”の都市・建築・アート]　THE EVOLUTIONARY THEORY OF CITY ON THE WEB GENERATION / curated by TEAM ROUNDABOUT

CITY2.0——WEB世代の都市進化論

2010年9月18日[土]—10月24日[日] | EYE OF GYRE | 表参道GYRE 3F

主催：GYRE | 監修：飯田高誉 | キュレーション：藤村龍至／TEAM ROUNDABOUT | 企画協力：黒瀬陽平 濱野智史
入場無料 | 11:00-20:00 | 不定休

磯崎新
カオス*ラウンジ
Julien De Smedt
梅沢和木
名和晃平
渡辺誠
mashcomix
森ビル
MVRDV
日建設計
pingpong
濱野智史
泉太郎
柄沢祐輔

名和晃平 | Element #3／2002

磯崎新 | 海市[1995] | ©Arata Isozaki

Julien De Smedt | Shenzhen Logistic City | ©JDS ARCHITECTS

梅沢和木 | ラヴォス | Courtesy CASHI

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

磯崎新 | Arata Isozaki | 1
建築家。1931年生まれ。磯崎新アトリエ代表

カオス*ラウンジ | Chaos*Lounge
2009年から藤城嘘によって企画され、後に黒瀬陽平の介入によって規模を拡張した、インターネットを苗床として生まれたアート・プロジェクト。2010年3月に「GEISAI#14」メインステージにて「カオス*ラウンジ宣言」を発表、その後4月に「カオス*ラウンジ2010 in 高橋コレクション日比谷」(@高橋コレクション日比谷)、5月に「破滅*ラウンジ」(@NANZUKA UNDERGROUND 渋谷)を開催、「オタク(絵師)」と「ギーク(エンジニア)」による展示を行い、様々な領域から注目を集める

黒瀬陽平 | Yohei Kurose | 2
美術家。「カオス*ラウンジ」キュレーター。1983年生まれ。東京藝術大学大学院美術研究科先端芸術表現専攻博士後期課程在籍

Julien De Smedt | ジュリアン・デ・スメド | 3
1975年ベルギー・ブリュッセル生まれ。バートレット建築学校卒業。OMA勤務後、JDS ARCHITECTS設立

梅沢和木 | Kazuki Umezawa | 4
1985年埼玉県生まれ。2008年武蔵野美術大学映像学科卒業。主な展示：2008年武蔵野美術大学卒業作品展(於：武蔵野美術大学)、2009年「トーキョーワンダウォール2009」トーキョーワンダウォール賞受賞、個展「エターナルフォース画像コア」(於：frantic gallery)など。2010年黒瀬陽平氏、藤城嘘氏キュレーションによる「カオス*ラウンジ」「破滅*ラウンジ」への参加が話題となる

名和晃平 | Kohei Nawa | 5
彫刻家・京都造形芸術大学准教授。1975年大阪に生まれる。1998年英国王立美術院交換留学。2003年京都市立芸術大学大学院美術研究科博士課程彫刻専攻修了。「ものの表皮」への意識から発して、感覚や思考のメタファーとしてのマテリアルを様々な表現に展開する。2009年より京都・伏見区のスタジオ「SANDWICH」を拠点に活動

渡辺誠 | Makoto Sei Watanabe | 6
1952年生まれの建築家。渡辺 誠／アーキテクツ オフィス主宰。岡山県立大学教授・淡江大学(台湾)講座教授。設計活動と平行して、プログラムから建築・都市を生成する「誘導都市」を90年代から進めている

mashcomix | 7
1999年結成。漫画家、イラストレーター、デザイナーなどで構成される創作漫画集団。現在までに7冊の同名漫画雑誌を発行。また、一軒の家屋をすべて使った「HOUSE」展、池尻中学校での「RANDSEL」展などの展示活動から、雑誌『TOKION』『建築雑誌』での連載、「N.Y. TOKYO BAR」の内装アートワークなど、多岐にわたり活動中

森ビル | Mori Building
森ビル株式会社。「TOKYO MODEL」出展予定

[MVRDV] | 8
Winy Maas | ウィニー・マース
1959年オランダ生まれ。RHSTL Boskoop、デルフト工科大学卒業。OMA勤務後、MVRDV設立。The Why Factory設立。現在、デルフト工科大学教授
Jacob van Rijs | ヤコブ・ファン・ライス
1965年オランダ生まれ。デルフト工科大学卒業。OMA勤務後、MVRDV設立
Nathalie de Vries | ナタリー・デ・フリイス
1965年オランダ生まれ。デルフト工科大学卒業。Mecanoo勤務後、MVRDV設立

[日建設計] | Nikken Sekkei | 9-14
山梨知彦 | 1960年神奈川県生まれ。東京藝術大学卒業、東京大学大学院修了後、1986年日建設計入社
恩田聡 | 1974年生まれ。2004年日建設計入社
笹山恭代 | 1975年生まれ。2005年日建設計入社
若林大 | 1981年生まれ。2008年日建設計入社
谷口景一朗 | 1984年生まれ。2009年日建設計入社
武石一憲 | 1979年生まれ。2010年日建設計入社

[pingpong]
李明喜 | Myeong-hee Lee | 15
1966年生まれ。デザインチームmattキャプテン。空間デザイナー、ディレクター。2009年より東京大学知の構造化センターによるデザインの構造化プロジェクト「pingpong」のディレクターを務める
岡瑞起 | Mizuki Oka | 16
1980年茨城県生。2008年筑波大学大学院システム情報工学研究科修了。工学博士。2008年4月、東京大学知の構造化センターによるデザインの構造化プロジェクト「pingpong」リーダー
橋本康弘 | Yasuhiro Hashimoto | 17
1972年生まれ。東京大学大学院工学系研究科講師。女子美術大学非常勤講師。博士(工学)。進化するソーシャルネットワークの分析・可視化、デザインサイエンスに関する研究に従事

濱野智史 | Satoshi Hamano | 18
1980年千葉県生まれ。慶応義塾大学大学院、国際大学GLOCOM研究員を経て、日本技芸リサーチャー

泉太郎 | Taro Izumi | 19
映像作家。1976年生まれ。多摩美術大学大学院卒業。個展に「くじらのはらわた袋に隠れろ、ネズミ」(アサヒ・アートスクエア)ほか多数。グループ展に「ヴィデオを待ちながら 映像、60年代から今日へ」(東京国立近代美術館)、「Trust」(Media City Seoul 2010)など、国内外で作品を発表

柄沢祐輔 | Yuusuke Karasawa | 20
1976年東京都生まれ。1999年慶応義塾大学環境情報学部卒業。2001年慶応義塾大学大学院政策・メディア研究科建築・都市デザインコース修了。2002-03年文化庁派遣芸術家在外研修制度にてMVRDVに在籍。2004-05年坂茂建築設計。2006年柄沢祐輔建築設計事務所設立

飯田高誉 | Takayo Iida
京都造形芸術大学客員教授。
1956年東京生まれ。インディペンデント・キュレーター。カルティエ現代美術財団にて「杉本博司」展(東京大学総合研究博物館共同企画、2004年)、「横尾忠則」展(2006年)のキュレーションを行う。その他に「スクリーン・メモリーズ(隠蔽記憶)」展(水戸芸術館、2002年)や「森万里子」展(東京都現代美術館、2002年)においてゲスト・キュレーター。東京大学総合研究博物館小石川分館にて現代美術シリーズとして「マーク・ダイオン」展、「森万里子」展などをキュレーション。最近では、「戦争と芸術—美の恐怖と幻影」展(京都造形芸術大学)を防衛省より藤田嗣治や中村研一の戦争画の出品許可を得て、国内外の現代美術作家を交えて2007年よりシリーズ化を行い、09年9月第4回目を開催。その他に「六本木クロッシング—日本美術の新しい展望2004」(森美術館、2004年)や「VOCA」展(上野の森美術館、2006年)の選考委員。

[TEAM ROUNDABOUT]
建築家、編集者、グラフィックデザイナーからなるメディア・プロジェクト・チーム。2002年、藤村龍至と山崎泰寛により活動開始、2007年より現編成。「議論の場を設計する」をスローガンにフリーペーパー『ROUNDABOUT JOURNAL』、イベント『LIVE ROUNDABOUT JOURNAL』、ウェブマガジン『ART and ARCHITECTUREREVIEW』の企画・編集・制作を行うほか、書籍の出版、全国各地でのシンポジウムの開催、展覧会のキュレーションなどを精力的に展開し、独自の現代日本建築・都市論を提示している
www.round-about.org
aar.art-it.asia

——

藤村龍至 | Ryuji Fujimura
1976年東京都生まれ。東京工業大学大学院、ベルラーヘ・インスティテュート、ISSHO建築設計事務所共同主宰を経て、藤村龍至建築設計事務所主宰。2010年より東洋大学専任講師
山崎泰寛 | Yasuhiro Yamasaki
1975年島根県生まれ。横浜国立大学、京都大学大学院を経て、『建築ジャーナル』編集部勤務
伊庭野大輔 | Daisuke Ibano
1979年東京都生まれ。東京工業大学大学院を経て、日建設計勤務
藤井亮介 | Ryosuke Fujii
1981年香川県生まれ。東京工業大学大学院を経て、坂倉建築研究所勤務
松島潤平 | Jumpei Matsushima
1979年長野県生まれ。東京工業大学大学院を経て、隈研吾建築都市設計事務所勤務
本瀬あゆみ | Ayumi Motose
1980年長野県生まれ。東京藝術大学、東京工業大学大学院を経て、隈研吾建築都市設計事務所勤務
刈谷悠三 | Yuzo Kariya
1979年東京都生まれ。大阪工業大学、東京工業大学研究生、アトリエ・ワン、schtüccoを経て、独立

portrait | 1,2,15,16,18: ©Katsuhiro Watanabe | 3: ©claus larsen | 5: ©OMOTE Nobutada Work created with the support of Fondation d'entreprise Hermès | 8: ©Allard van der Hoek

開催にあたって

飯田高誉 | 本展企画監修者／京都造形芸術大学客員教授

本展覧会「CITY 2.0——WEB世代の都市進化論」展は、昨年(2009年)開催された「ARCHITECT 2.0——WEB世代の建築進化論」展に続く、第二弾となります。1995年(終戦50年)は阪神・淡路大震災や地下鉄サリン事件などが発生し、日本の安全保障や危機管理に大きな影響を与えた年です。また一方、パソコン用ソフトである「WINDOWS 95」の誕生によってインターネットによるインフラストラクチャーの構築がスタートした年でもあります。その6年前には可視化されていた境界としてのベルリンの壁も崩壊し、二極化していた東西冷戦構造が消滅したのは周知の事実です。

現実的なインフラストラクチャーが崩壊し、仮想現実的な空間領域がスプロール化して以降の2000年から2010年にかけての10年間、すなわち21世紀の初頭に、ネットカルチャーは各ジャンルで多くの新しい扉を開いてきました。2000年前後に社会へのデビューを果たし、ネットを第二の自然と捉える視線でアクチュアルな活動を続けているクリエイターたちが生み出す都市、建築、アートの未来に向けてのヴィジョンを、ここではご紹介します。

本展はまず、仮想の都市に多数の作家を招聘するプロジェクト「海市」(1997年)を提示した建築家・磯崎新を迎え、さらにMVRDV、渡辺誠、Julien de Smedt、柄沢祐輔、設計組織である日建設計、ディベロッパーである森ビル、そして美術家の名和晃平や泉太郎、カオス*ラウンジ、梅沢和木、情報・メディア・サブカルチャー領域で活躍する濱野智史、pingpong、mashcomixなどと呼応させながら複合的に構成されています。

現代のネット環境をいち早く予見した磯崎新による「海市」は、現実と仮想の空間領域を重層させ「もうひとつのユートピア」を探求したものです。オートドライブに設定され、コックピット(本展覧会会場)に内在化されているナビゲーターの目的地は果たして廃墟を表示しているのか、それとも自己生成し続け中心性を喪失した都市なのか……。

本展覧会は、自ずとある種の「混乱」を生成増殖させ、既存の社会システムに対して接続と切断を繰り返しながら「都市」という概念を今一度検証し、いかに「不可視の空間領域」の現実性を提示できるかを問いかけていくものです。

最後に本展覧会の企画監修者として、出品参加された建築家やアーティスト、そして彼らを支え、協力していただいた多くの方々に深く感謝の意を表させていただきます。

社会を描く新たな術を見いだすために

藤村龍至／TEAM ROUNDABOUT | 本展キュレーター／建築家・東洋大学講師

私たちTEAM ROUNDABOUTは、昨年の「ARCHITECT 2.0——WEB世代の建築進化論」に続いて、再び飯田高誉さんの監修のもと、展覧会のキュレーションを担当させて頂く運びとなりました。

キュレーションのテーマは、2000年代(ゼロ年代)の都市空間の変容に関わろうとするWEB世代の建築家、アーティスト、デザイナーたちが提示する新たな想像力と、その可能性です。私たちは一貫して、阪神大震災、オウム真理教事件によって既存の物理的なインフラストラクチャーの脆弱性が明らかとなり、「WINDOWS 95」が発売され、「インターネット元年」と呼ばれることによって新しい情報インフラの可能性が見え始めた「1995年」を都市史上のひとつの転換点として捉えています。この年以後、私たちの暮らす都市空間では徐々に情報環境が実装されるとともに、膨大な情報を処理し、見えないデータを見えるようにし、異なる場所にいる人々を結びつける、新たな都市設計の手法も、次第に共有されつつあります。

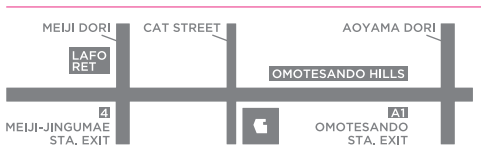
1960年代、当時の建築家たちは、メタボリストを筆頭に、全体形が見えず、ゴールが見えず、制御の効かない、カオスとしての「都市」のダイナミズムを引き受け、秩序としての「建築」を打ち出そうとしてきました。2010年代を迎えた今、「都市」を「WEB」に置き換えると、現代の建築家たちが直面している問題を理解することができます。すなわち、全体形が見えず、ゴールが見えず、制御の効かない、カオスとしての「WEB」のダイナミズムを引き受け、秩序としての「建築」を打ち出すことができるのか。

ここで、建築家・磯崎新さんのふたつのプロジェクト、すなわち1962年に発表された「孵化過程」と、1997年の「海市」を召還したいと思います。磯崎さんもまた、「都市の未来像は廃墟である」と言い続け、全体形が見えず、ゴールが見えず、制御の効かない対象に対して、単一の主体によるスタティックな「計画」のあり方を否定し続けてきました。その姿勢の1960年代的な現れが「孵化過程」であり、1990年代的な現れが「海市」だったということができます。都市がグローバルマーケットに晒され流動化し、WEBが人々の生活のひとつの基盤として確固たる役割を与えられつつある2010年の今こそ、これらのプロジェクトを再考するにふさわしいタイミングではないでしょうか。

私たちはまず、磯崎さんの作品を起点に1960年代の建築家たちの実践の記憶を呼び起こすところから、この展覧会をスタートしたいと思います。2010年代の課題を、1960年代を参照することによって整理し、そのうえで「1995年以後」の都市を舞台に活躍する建築家・アーティスト・デザイナーたちの実践とその可能性を浮かび上がらせたいと考えます。

そこに示される可能性のひとつは恐らく、全体形やゴールに固執せず、他者や外部を迎え入れ、いきいきとした社会を設計する方法論を描くことです。WEBやBIM(Building Information Modeling)の技術は、私たちのコミュニケーションを滑らかにしつつあります。それをもとに私たちは意思決定を積み上げ、新たな社会を描く術を見いだして行けるかどうか。2010年代を迎えた私たちが直面するこの課題に対し、本展は問題提起したいと思います。

GYRE
〒150-0001 東京都渋谷区神宮前5-10-1,3F
tel. 03-3498-6990 | info@gyre-omotesando.com
www.gyre-omotesando.com



お問い合わせ先：CITY 2.0 事務局 藤村龍至建築設計事務所内[担当：岡田有為]
Tel. 03-3476-6508 | office@ryujifujimura.jp

CITY 2.0 - The Evolutionary Theory of CITY on the WEB Generation / LEAFLET vol.0 / 9.18.2010 / design: yuzokariya

CITY 2.0

ARATA ISOZAKI
CHAOS*LOUNGE
JULIEN DE SMEDT
KAZUKI UMEZAWA
KOHEI NAWA
MAKOTO SEI WATANABE
MASHCOMIX
MORI BUILDING
MVRDV
NIKKEN SEKKEI
PINGPONG
SATOSHI HAMANO
TARO IZUMI
YUUSUKE KARASAWA

[“ゼロ年世代”の都市・建築・アート]　THE EVOLUTIONARY THEORY OF CITY ON THE WEB GENERATION / curated by TEAM ROUNDABOUT

CITY2.0——WEB世代の都市進化論

2010年9月18日[土]—10月24日[日] | EYE OF GYRE | 表参道GYRE 3F

主催：GYRE | 監修：飯田高誉 | キュレーション：藤村龍至／TEAM ROUNDABOUT | 企画協力：黒瀬陽平 濱野智史
入場無料 | 11:00-20:00 | 不定休

CITY 2.0 - The Evolutionary Theory of CITY on the WEB Generation / LEAFLET vol.1 / 9.24.2010 / design: yuzokariya

磯崎新 | カオス*ラウンジ | Julien De Smedt | 梅沢和木 | 名和晃平 | 渡辺誠 | mashcomix | 森ビル | MVRDV | 日建設計 | pingpong | 濱野智史 | 泉太郎 | 柄沢祐輔

磯崎新 | 孵化過程 | 1962/1997/2010

[13年ぶり、2度目に再演される「都市」のモデル] 密集する市街地に分散して配置されたコアを空中で連結する「ジョイント・コア・システム」を模した釘と針金からなるインスタレーションである。会場では観客が釘と針金をつかって自由に形態を生成させるが、最後に磯崎が石膏を流し込み、生成過程を「切断」することで都市の制御不可能性を浮かび上がらせた。オリジナルは1962年に初めて展示され、1997年に水戸芸術館「日本の夏」展において再現された。その際に磯崎のパフォーマンスも再演されたが、本展では1997年に撮影された「孵化過程」の生成プロセスの画像を展示しつつ、同展において作成された予備の模型を用いて2度目の再演を行う。

磯崎新 | 海市 | 1997

[複数の主体によるダイナミックな都市形態の生成] 「孵化過程」から35年目の1997年に、NTTインターコミュニケーションセンター（ICC）の開館記念展として開催された展覧会「海市—もうひとつのユートピア」で展開されたプロジェクトである。1994年、マカオ近郊の珠江デルタの海上に計画された人工島上に、アジアを対象とした学術・文化・業務・居住などを目的とした海上都市が構想された。展覧会では、磯崎の提示した「プロトタイプ」をもとに、世界中の建築物が仮想的に集められる「シグネチャーズ」、12組の建築家、アーティストが交替で会場に入り、来場者の意見を取り入れながら提案を行う「ヴィジターズ」、インターネット上から意見を募る「インターネット」という、複数のアプローチが同時進行で展開された。いずれも「孵化過程」同様、単一の主体によるスタティックな秩序の構築を否定し、情報技術をベースとした複数の主体の自発的な参加によるダイナミックな都市形態の生成が意図された。

「海市」参加建築家・アーティスト：岡崎乾二郎／川俣正／吉松秀樹／小林克弘／丸山洋志／古谷誠章／エリザベス・ディラー+リカルド・スコフィディオ／鵜沢隆／アレハンドロ・ザエラ=ボロ+ファシッド・ムサヴィ／田中純／渡辺真理／入江経一

磯崎新+TEAM ROUNDABOUT | 海市2.0 | 2010

[情報技術を味方につけ、ラディカリズムに陥らずに] 「海市」が展開された1997年から13年後の2010年、同プロジェクトを再びここに召還する。当時、インターネットはまだ珍しかったが、日常の隅々まで情報環境が実装された2010年という年号は、「海市」を再演するにふさわしいタイミングである。12週にわたって12組の作家が参加したオリジナル版に対して、今回は5週にわたって15組の若手建築家が参加することで、複数の主体性をあらかじめ内包させる。また、共同作業の履歴を模型とBIMデータで残し、可視化させることで、オリジナル版で導入された「連歌」という形式の特性をさらに強化させる。情報化の加速した1995年以後の世界で建築を実践する「超都市」世代の建築家たちが、いかに協働し、いかに都市を構想しうるのか。インターネットやBIMなどの情報技術を味方につけ、ラディカリズムに陥らずに、他者を迎え入れ、いきいきとした場を創造するような社会を設計する方法論を示すことができるのか。会期を通じて問い続けていく。

「海市2.0」参加建築家・アーティスト：乾久美子／五十嵐淳／垣内光司／木村松本／SPACESPACE／徳山知永／dot architects／中村竜治／中山英之／長谷川豪／藤本壮介／松岡聡田村裕希／満田衛資／森田一弥／吉村靖孝

mashcomix+TEAM ROUNDABOUT | 海市2.0マンガ | 2010

[mash+comixというコンセプト] 15組の建築家らによって描かれる「海市2.0」の世界で繰り広げられる生活を、創作マンガ集団mashcomixが描くという試みである。会期中、2,3名のマンガ家とTEAM ROUNDABOUTメンバーが定期的に集まり、ともにネーム（構造）を考え、マンガを描いていく。ここでは、「海市」の「連歌」のコンセプトに合わせ、異なる作家が鉛筆で描かれた原画を部分的に消しながらマンガを発展させて行き、最後にペン入れ（切断）を行うことにした。mashcomixは本来、mash up（混交）をコンセプトにしているマンガ家のグループであり、リーダーもおらず、方向性も定まっていないが、複数名が賛同すればmashcomixの活動である、必ずmixiに成果物をUPする、などのルールが共有されているため、個性的な活動をそれぞれのメンバーが展開しつつ、緩やかな活動体を長期間にわたって維持することに成功している。そのあり方もまた「海市」的である。

名和晃平 | element | 2002

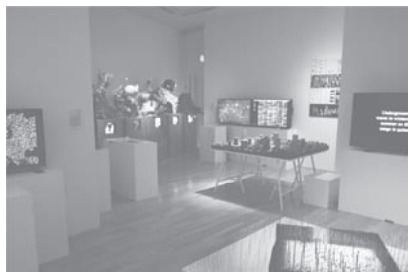
[「物質を情報的に知覚させる」ベクトル] 要素（element）に微分された造形を表現した作品群である。描画に際しては、水性ゲルインクボールペン（#1）、絵の具をボトルに入れて、雫を落とす（#2）、グルーガン（#3）、絵の具+増粘剤（木工ボンド）を割り箸、指先でひっかく（#4）、絵の具+水を刷毛で泡立てる（#5）というように、どのようなマテリアルを選択し、どのような手法を用いるかというアルゴリズム（手続き）が慎重に選択され、微細な立体性が表現されている。名和は自作の解説をするときに、しばしば「キャプチャーする」「ダウンロードする」などの情報系の用語を物質的な自身の作品の解説に用いるなど、独特な言葉遣いをする。かつて1990年代の情報工学ではヴァーチャル・リアリティ、すなわち「情報を物質的に知覚する」方法の可能性が盛んに論じられた。ところが、実際に情報環境が浸透した2000年代の都市空間においては、大量のサイン情報を平面的に知覚させるスーパーマーケットのインテリアなど、「物質を情報的に知覚させる」ベクトルこそが発達していることに注意しなければならない。名和のアルゴリズムを意識した制作の方法、および情報と物質の関係をめぐる作品群の語られ方は、そうした1995年以後=情報化以後の都市空間の転換のあり方と完全に同調しているようにみえる。

カオス*ラウンジ | カオス*ハウス プロジェクト | 2010

[カオス*ラウンジのための住宅を設計する] カオス*ラウンジは、ネットカルチャーをベースに活動する絵師=オタクと、エンジニア=ギークからなる集団であり、豊かに発達した今日のWEBアーキテクチャをベースに様々なリソースを共有することで立ち上げられた匿名的な想像力を創作上のテーマとしている。本展覧会では、カオス*ラウンジと建築家が協働することにより、彼らのための家を設計する。会期中、この部屋では建築家と建築主であるカオス*ラウンジおよび破滅クルーのメンバーのミーティングが行われれ、模型制作とBIMにより徐々に彼らの理想の住宅「カオス*ハウス」が立ち上げられて行く予定である。ネットの世界の住人たちがどのようなコミュニケーションを繰り広げ、どのような身体性を有し、どのような空間を欲しているのか、建築の設計という行為を通じて明らかにする。それは、「現実の空間で行われていることをネット上に中継する」のではなく、「ネット上の空間で行われていることを現実の空間にダウンロードする」作業となる。それはもしかすると、1970年代に盛んに行われた、建築家による集落調査のような作業になるのかも知れない。

梅沢和木 | テラストラクチャーオブ・クイアパイン | 2010

[データの重さと巨大さからみるふたつの空間] WEB上で2次創作された大量の画像データを採取し、再構成することで描かれたイメージ。要素の集合からなる全体が一度解体され、再構築したかのような全体構成は、多くの記憶が凝集する「キャラクター」の設計条件というべき情報を見る者に提供しているが、梅沢の一連の作品群は画像データの空間への現れ方としてみても興味深い。かつて1960年代の建築家たちは、都市で起こっている代謝性を建築に置き換えようと試行錯誤した。梅沢の作品もまた、ニコニコ動画のキャラクターの遊離性や増殖性というような、WEB上で起きているダイナミズムを絵画に置き換えようとしているようにみえる。しかしここでは、モニタ上でスクロールすることは困難な画像データも、物理空間に出力すると全体が瞬時に把握できるという物理空間の特性のほうを浮き彫りにしていると捉えるべきではないだろうか。梅沢の作品の重量性と巨大性は、単なるWEB上で起きていることをダウンロードしたものというよりも、整理されたWEB上の「Amazon」で検索し、物理空間のメガ化した大型書店でブラウズとする、というように、ふたつの空間を使い分ける今日の感覚を表現しているとはいえないか。



濱野智史 | アーキテクチャの生態系マップ | 2008

[アーキテクチャとコンテンツの2層構造] 情報社会論を専門とする濱野が、WEBの世界を描いたマップである。2000年代以降のWEBサービスでは、下部構造である「アーキテクチャ」の層のうえに上部構造である「コンテンツ」の層が働き、新たなサービスが現れては消え、その全体は生態系のような見え方をする。見えないとされるWEBの世界を描く、という行為は、同じように「見えない」とされた1960年代の都市を「見える」ようにするという都市サーベイ・グループの実践を思い起こさせる。「建築」を表す「アーキテクチャ」という用語は近年、情報分野を中心に幅広く用いられ、基礎的な構造全般を指すようになり、従来の「建築」は「コンテンツ」のひとつとなった。かつてのコンピュータ・システムに倣い「ハード／ソフト」と区分されることの多かった建築・都市の構造形式も、技術への依存と専門分化が進んだ1995年以後の文脈では、より不可視で、より専門的でインフラ的な「アーキテクチャ」とより視覚的で、より流動的でインテリア的な「コンテンツ」の対比で区分されるようになりつつある。WEBと同様、こうした構造を捉えるためには、コンテンツの性質をアーキテクチャとの関係で理解する必要があり、この濱野のマップは、そのための思考の見取り図を提示してくれる。

MVRDV | The Region Maker | 2002

[関数的な思考を政治の場に持ち込む] Rhine Ruhr地方という、かつての工業地域で、歴史的、地政学的に特徴の少ない非場所的な郊外に地域性を「設計する」ためのソフトウェアである。ユーザーが聴きたい音楽の種類に合わせてイコライザを操作するように、設定されたパラメータを操作し、様々なバリエーションを可視化することで、地域開発の方向性を定める議論の手がかりとすることができる。MVRDVは建築の設計支援ツール「FUNCTION MIXER」以降、同様のソフトウェアのシリーズを発表し続けているが、どれも実際に形態を定めるためのソフトウェアというよりは、リサーチの手がかりとして「パラメータを定める」という行為を位置づけている。つまり、まずソフトウェアを開発し、そのあとで建築や都市の設計を行うというよりは、建築や都市の設計を行うために与条件を整理する方法として「ソフトウェア」という思考方法が導入されている。「REGION MAKER」もまた、Rhine Ruhr地方の将来像としてどのようなバリエーションがあるのか、どのパラメータを増大させると、どのような帰結をもたらすのか、という関数的な思考を政治の場に持ち込むことが重要視されている。

渡辺誠 | 「誘導都市」から「太陽神の都市」/「反太陽神の都市」 | 1990-1994-2010

[「よりよい解答」へ「誘導する」プロセス] コイルに磁石を近付け、磁界を変化させることで発生させる電流を「誘導電流」と呼ぶ。渡辺は直接最終結果としての設計図を描くのではなく、求められる条件とそれを処理するプログラムを用いて、結果として「よい設計」を「発生」させる方法によって設計した都市を「誘導都市」と名付けている。渡辺は、設計行為を設計者の「意思」によって裏付けられた「課題への解答」であると定義する。そして、「課題を解く」という行為を検証可能なプロセスに近づけることで、設計行為を「ただひとつの解答」を絶対化するプロセスではなく、「よりよい解答」へ「誘導する」プロセスへと再定義する。渡辺がこうした「誘導」というコンセプトと都市設計を結びつけているのは興味深い。都市空間そのものが単一の設計図により設計されているわけではなく、複雑なコードのもとに「誘導」される性質を有しているからである。つまり私たちは「誘導都市」というコンセプトから、コンピュータ・プログラムが単なる形態の生成という役割を超えて、都市の性質を理解する方法となりうることを知ることができる。

泉太郎 | さわれないやまびこの眺め | 2009

[コンピュータは使わずとも、情報的であること] 泉太郎氏の映像作品「さわれないやまびこの眺め」は、泉氏が制作した彫刻作品を街の人に見せてその反応をインタビューし、その反応をさらに3人のボランティアに聴かせて次の彫刻作品を制作してもらい、それをさらに街の人に見せてその反応をインタビューする、という作業を合計6回繰り返したものである。作品の印象が「言葉」となり、伝えられていくうちにどんどん変型していくという他者性を内包したその制作プロセスは、磯崎氏が「海市」などのプロジェクトでしばしば提示する「連歌」のコンセプトに近いともいえ、現代美術の作家のあり方としても興味深い。「インタビュー、制作とアウトプットしていくごとにずれていくのが面白い。」と語る泉は1976年生まれであり、WEBの黎明期に創作活動を始めた世代だが、ビデオは使用しても、コンピュータを介在させた創作は今のところしていない。むしろ「コミュニケーションをものに変換して集団的な意思のかたちを構築していく」というアーティストが持つ基礎的なスキルによって、コンピュータは介在させずに、情報的な表現を獲得している点が興味深い。

日建設計 | Continuum of the Normal | 2010

[都市空間の経験を、直感的につかむ] 「Continuum of the Normal」は、とある大型プロジェクトのスタディのプロセスで生まれたモデルである。山梨らはまず都市空間を構成する垂直な要素だけを抽出した調査を行った。柱や電柱、並木、ペデストリアンデッキを支える脚柱といった要素は、都市空間の経験に独特な連続感を生み出している。そこを移動する人間にとっては、個別の建築は固有の「リズム」として捉えられ、都市はそれらのリズムが重層したいわば「ポリリズム」として認識されるという。このスタディではまず、建築領域に並べられた9m間隔の柱群からその周辺の都市空間が刻むポリリズムへとつながる垂直要素の分布を、コンピュータを用いて生成する。さらに太陽の方角や風の流れ、周辺の建物、人間のアクティビティなどをアトラクタとして読み込むことで、連続の中にも微小な粗密感を加えることが試みられている。都市空間の経験をコンピューテーショナルな方法によって直感的にわしづかみし、巨大プロジェクトに活かしてしまう。その手つきの鮮やかさに、量的な世界のなかからコンテクストを引き出す、新たなロールモデルを見いだすことができるだろう。

柄沢祐輔 | 瀋陽市方城地区計画 | 2010

[多様性とシステムを両立させるために] 観光都市の新しいモデルを提出しようとしている中国・瀋陽市における都市開発プロジェクトである。現在中国の各地では都市開発が盛んに進められているが、上海に典型に見られるように、どの都市も高層ビルを主体とした垂直型の拡張モデルを提示している。それに対して瀋陽では、南の上海に対抗して地下空間に都市を拡張する「地下都市モデル」を世界に先駆けて提出しようとしているという。柄沢は、アルゴリズムを用いたフィボナッチ級数のジオメトリーが地下空間で立体的に錯綜する動線の計画を提示した。これが基本的な骨格となり、多様なプログラム（公共、商業、居住etc）を内包させた大規模な開発が展開していくという。柄沢のような個人の設計事務所を主宰する建築家が、延べ床面積483万平方メートルもの巨大プロジェクトの設計に関わる際（しかも設計期間はわずか6ヶ月であったという）、多様性とシステムを両立させるために、コンピュータ・アルゴリズムは大きな武器となる。

森ビル | TOKYO MODEL | 2006-

[常に現在形を再現する「生きる」模型] 1:1000で東京の主要部を再現した「TOKYO MODEL」は、都市空間の将来像を描くためのツールとして作成された模型である。デジタルカメラで撮影されたビルの外観写真をヴォリューム上に貼付け、実際の建築物の表情を忠実に再現しているだけでなく、半年に一度程度更新を行って常に現在形を再現しており、いわばヴァーチャルな東京のように「生きる」模型である。1990年代のデジタル化という技術的環境の大きな転換は、私たちの世界の記録のあり方を「有用な記録を選別し残す」構造から、「ありとあらゆる記録を残す」構造へと移行させた。この「TOKYO MODEL」は、その変化のイメージを体現する、新たな都市空間の記録装置として捉えることができるだろう。森ビルでは、こうした従来型の物質的な模型のほかに、仮想空間上において同様に立体を立ち上げたVR（ヴァーチャル・リアリティ）のモデルも有しているという。物質的な模型とVRを用いることで、鳥の目と虫の目の両方で都市空間を理解することができる。（注：この模型は「TOKYO MODEL」と同じ手法で制作された展示用の部分模型です。）

pingpong | pingpong005 verb line/verb track for CITY2.0 | 2010

[知らず知らずの間に構造化される知] pingpongは、東京大学「知の構造化センター」をベースに、インテリアデザイナーの李、ウェブ工学の研究者である岡らが中心となり展開されているプロジェクトである。人々の「行為」という捉えがたい現象を捉え、情報処理技術を用いてその「構造」を取り出し、空間化しようとする。ここでは、twitterに投稿されたつぶやきから「動詞」を抽出し、表参道エリアでの人々の行為の集合を捉え、移動の軌跡を地図上で表現した「verb track for CITY2.0」と時間軸上で表現した「verb line for CITY2.0」という2つの「動く地図」によって可視化する。住民参加型のワークショップなどではしばしば、付せんを配布して意見を書いてもらい、それらを模造紙の上でKJ法（グループをまとめて関係を記述する手法）などを用いて構造化するという作業が行われる。そこでは、住民の自発的な参加と、それらをまとめていくファシリテーションのスキルが求められるが、WEBと情報処理技術を用いれば、知らず知らずのうちにそうした作業を行うことが可能となる。

Julien De Smedt | Shenzhen Logistic City / Rue De La Loi | 2010

[巨大建築に「都市」を持ち込むために] 「Rue De La Loi」は、EUの首都であるベルギーのブリュッセルに計画されたマスタープランのプロジェクトである。JDSを含む5組の建築家グループが10ブロックの建築をそれぞれ提案し、延べ床面積は88万平方メートルにも及んでいる。アイコニックな建築が互いに影響しあって並ぶ様は、ドバイをヨーロッパの都市にスーパー・インポーズしたかのような感覚もあるが、周辺との関係、歩行者の通路、日照、眺望など、細やかな配慮がなされ、他者性、外部性を持ち込もうとしている。他方、「Shenzhen Logistic City」は、中国の深圳に計画された、住宅、オフィス、商業が一体となった420万平方メートルにもおよぶ巨大建築のプロジェクトである。ヨーロッパのプロジェクトよりもはるかに大きいが、JDSが単独で設計し、通常の建築が対象とするスケールをはるかに凌駕してしまい、都市の全体を単一の建築に抱え込んでしまうような単一性、完結性がある。かつて「都市」は、全体型が見えず、ゴールが見えず、制御の効かないカオスの象徴であり、そこにいかに秩序を持ち込むか、という議論があった。しかし、今日の深圳のような巨大な資本が投下される非場所的場所においては、全体型やゴールを単一の主体が決定してしまうケースも出てくる。そのような場所では、単一の秩序をいかに見えにくくするかという逆方向のベクトルも検討されるであろうし、「海市」の批評性はそのような文脈でも検討に値するだろう。

9.24.2010　空白からスタートし、濃密な情報を生成する

いよいよ展覧会が始まった。建築家、アーティスト、研究者など、多彩なキャラクターが「都市」「建築」あるいは「設計」といったキーワードのもとに集合している。

「海市2.0」と「カオス*ハウス プロジェクト」については、白紙が並んでいるだけなので、展覧会としては迫力に欠ける、というご指摘もあった。プロセス型のコンセプトはいつもそうだが、最初のタームはその単調さにしばらく耐えなければならない。「空白からスタートし、濃密な情報を生成する」というコンセプトをご理解頂き、今後の発展にご期待頂ければ幸いである。

「海市2.0」は、さっそく建築家たちによる提案が集まり始めた。最初の週は、乾久美子、松岡聡田村裕希、森田一弥らによる提案は、ブロックの交換、ビーチをつくる、部分的に高層化する、などきわめて具体的なものだ。それらを会場で模型にしていく。1997年の「海市」は、ひとりのアーティストが1週間ずつ模型を専有しながら進められ、各回の模型の展示は最新のバージョンに限られた。今回は複数の作家が協働しつつ、各回の模型を残しながら進めて行く。「ログを残しつつ、協働する」という、情報化が浸透した今となっては当たり前のスタイルで、これからこのプロジェクトを進めて行く。　[藤村龍至]

WORKSHOP 海市2.0 | 模型製作+マンガ制作 [mashcomix]

現在、清澄白河にて開催中の展覧会「超都市からの建築家たち」に出展中の建築家の皆様に参加頂き、下記日程にてワークショップを開催し、会場にて「海市2.0」の模型の制作と、「海市2.0マンガ」の制作を行ないます。また、カオス*ハウスプロジェクトのミーティングルームでは、カオス*ラウンジのメンバーとTEAM ROUNDABOUTの設計ミーティングを行ないます。| 注：アイディア提案をする建築家の方々が、当日会場に来場するとは限りません

2.1 9/23[木・祝]10:00-12:00
参加建築家：乾久美子、松岡聡田村裕希、森田一弥

2.2 10/2[土]10:00-12:00
参加建築家：中山英之、長谷川豪、SPACESPACE

2.3 10/9[土]10:00-12:00
参加建築家：藤本壮介、垣内光司、徳山知永

2.4 10/16[土]10:00-12:00
参加建築家：五十嵐淳、木村松本、吉村靖孝

2.5 10/23[土]10:00-12:00
参加建築家：中村竜治、dot architects、満田衛資

磯崎新 | 建築家。1931年生まれ。磯崎新アトリエ代表 | **カオス*ラウンジ** | 2009年から藤城嘘によって企画され、後に黒瀬陽平の介入によって規模を拡張した、インターネットを苗床として生まれたアート・プロジェクト。2010年3月に「GEISAI#14」メインステージにて「カオス*ラウンジ宣言」を発表、その後4月に「カオス*ラウンジ2010 in 高橋コレクション日比谷」（@高橋コレクション日比谷）、5月に「破滅*ラウンジ」（@NANZUKA UNDERGROUND 渋谷）を開催、「オタク（絵師）」と「ギーク（エンジニア）」による展示を行い、様々な領域から注目を集める | **黒瀬陽平** | 美術家。「カオス*ラウンジ」キュレーター。1983年生まれ。東京藝術大学大学院美術研究科先端芸術表現専攻博士後期課程在籍 | **Julien De Smedt** | 1975年ベルギー・ブリュッセル生まれ。バートレット建築学校卒業。OMA勤務後、JDS ARCHITECTS設立 | **梅沢和木** | 1985年埼玉県生まれ。2008年武蔵野美術大学映像学科卒業。主な展示：2008年武蔵野美術大学卒業作品展（於：武蔵野美術大学）、2009年「トーキョーワンダウォール2009」トーキョーワンダウォール賞受賞、個展「エターナルフォース画像コア」（於：frantic gallery）など。2010年黒瀬陽平氏、藤城嘘氏キュレーションによる「カオス*ラウンジ」「破滅*ラウンジ」への参加が話題となる | **名和晃平** | 彫刻家・京都造形芸術大学准教授。1975年大阪に生まれる。1998年英国王立美術院交換留学。2003年京都市立芸術大学大学院美術研究科博士課程彫刻専攻修了。「ものの表皮」への意識から発して、感覚や思考のメタファーとしてのマテリアルを様々な表現に展開する。2009年より京都・伏見区のスタジオ「SANDWICH」を拠点に活動 | **渡辺誠** | 1952年生まれの建築家。渡辺 誠／アーキテクツ オフィス主宰。岡山県立大学教授・淡江大学（台湾）講座教授。設計活動と平行して、プログラムから建築・都市を生成する「誘導都市」を90年代から進めている | **mashcomix** | 1999年結成。漫画家、イラストレーター、デザイナーなどで構成される創作漫画集団。現在までに7冊の同名漫画雑誌を発行。また、一軒の家屋をすべて使った「HOUSE」展、池尻中学校での「RANDSEL」展などの展示活動から、雑誌『TOKION』『建築雑誌』での連載、「N.Y. TOKYO BAR」の内装アートワークなど、多岐にわたり活動中 | **森ビル** | 森ビル株式会社。「TOKYO MODEL」出展予定 | **MVRDV** | **Winy Maas** | 1959年オランダ生まれ。RHSTL Boskoop、デルフト工科大学卒業。OMA勤務後、MVRDV設立。The Why Factory設立。現在、デルフト工科大学教授 | **Jacob van Rijs** | 1965年オランダ生まれ。デルフト工科大学卒業。OMA勤務後、MVRDV設立 | **Nathalie de Vries** | 1965年オランダ生まれ。デルフト工科大学卒業。Mecanoo勤務後、MVRDV設立 | **日建設計** | **山梨知彦** | 1960年神奈川県生まれ。東京藝術大学卒業、東京大学大学院修了後、1986年日建設計入社 | **恩田聡** | 1974年生まれ。2004年日建設計入社 | **笹山恭代** | 1975年生まれ。2005年日建設計入社 | **若林大** | 1981年生まれ。2008年日建設計入社 | **谷口景一朗** | 1984年生まれ。2009年日建設計入社 | **武石一憲** | 1979年生まれ。2010年日建設計入社 | **pingpong** | **李明喜** | 1966年生まれ。デザインチームmattキャプテン。空間デザイナー、ディレクター。2009年より東京大学知の構造化センターによるデザインの構造化プロジェクト「pingpong」のディレクターを務める | **岡瑞起** | 1980年茨城県生。2008年筑波大学大学院システム情報工学研究科修了。工学博士。2008年4月、東京大学知の構造化センターによるデザインの構造化プロジェクト「pingpong」リーダー | **橋本康弘** | 1972年生まれ。東京大学大学院工学系研究科講師。女子美術大学非常勤講師。博士（工学）。進化するソーシャルネットワークの分析・可視化、デザインサイエンスに関する研究に従事 | **濱野智史** | 1980年千葉県生まれ。慶応義塾大学大学院、国際大学GLOCOM研究員を経て、日本技芸リサーチャー | **泉太郎** | 映像作家。1976年生まれ。多摩美術大学大学院卒業。個展に「くじらのはらわた袋に隠れろ、ネズミ」（アサヒ・アートスクエア）ほか多数。グループ展に「ヴィデオを待ちながら 映像、60年代から今日へ」（東京国立近代美術館）、「Trust」（Media City Seoul 2010）など、国内外で作品を発表 | **柄沢祐輔** | 1976年東京都生まれ。1999年慶応義塾大学環境情報学部卒業。2001年慶応義塾大学大学院政策・メディア研究科建築・都市デザインコース修了。2002-03年文化庁派遣芸術家在外研修制度にてMVRDVに在籍。2004-05年坂茂建築設計。2006年柄沢祐輔建築設計事務所設立

飯田高誉 | 京都造形芸術大学客員教授。1956年東京生まれ。1980年よりフジテレビギャラリーにて美術番組のディレクションや草間彌生、横尾忠則やアーティストブック展など企画後、1990年インディペンデント・キュレーターとして独立し、東京大学総合研究博物館小石川分館、水戸芸術館、東京都現代美術館、森美術館などで独自の展覧会をキュレーションする。2003年10月より東京大学総合研究博物館小石川分館アート&サイエンス協議会企画顧問、2008年より文化庁芸術団体人材育成支援事業協力者会議委員、EYE OF GYREのキュレーター及びアートコンサルタント、2009年よりコム・デ・ギャルソン・アートスペース“Six”キュレーター、2010年より森美術館理事。2011年7月に開催予定の「堂島ビエンナーレ」のディレクターに就任。カルティエ現代美術財団にて「杉本博司展」（2004年）「横尾忠則展」（2006年）、2006年には「VOCA」展（上野の森美術館）選考委員に就任。また京都造形芸術大学国際芸術研究センター所長として、2007年より09年まで続けて4回にわたって「戦争と芸術—美の恐怖と幻影」展を防衛省所蔵の戦争画を軸に現代作家を交えてキュレーションを行う。他に映画作家のデレク・ジャーマン、ピーター・グリーナウエイなどのアートワークによる展覧会など。コム・デ・ギャルソン・アートスペース“Six”（心斎橋）にて草間彌生、横尾忠則、森山大道、そして10月9日まで開催の「デヴィッド・リンチ—DARKENED ROOM」展を企画。韓国ソウルにも今年8月“Six”が誕生し、キュレーションを兼務 | **TEAM ROUNDABOUT** | 建築家、編集者、グラフィックデザイナーからなるメディア・プロジェクト・チーム。2002年、藤村龍至と山崎泰寛により活動開始、2007年より現編成。『議論の場を設計する』をスローガンにフリーペーパー「ROUNDABOUT JOURNAL」、イベント『LIVE ROUNDABOUT JOURNAL』、ウェブマガジン『ART and ARCHITECTUREREVIEW』の企画・編集・制作を行うほか、書籍の出版、全国各地でのシンポジウムの開催、展覧会のキュレーションなどを精力的に展開し、独自の現代日本建築・都市論を提示している | www.round-about.org | aar.art-it.asia | **藤村龍至** | 1976年東京都生まれ。東京工業大学大学院、ベルラーヘ・インスティテュート、ISSHO建築設計事務所共同主宰を経て、藤村龍至建築設計事務所主宰。2010年より東洋大学専任講師 | **山崎泰寛** | 1975年島根県生まれ。横浜国立大学、京都大学大学院を経て、『建築ジャーナル』編集部勤務 | **伊庭野大輔** | 1979年東京都生まれ。東京工業大学大学院を経て、日建設計勤務 | **藤井亮介** | 1981年香川県生まれ。東京工業大学大学院を経て、坂倉建築研究所勤務 | **松島潤平** | 1979年長野県生まれ。東京工業大学大学院を経て、隈研吾建築都市設計事務所勤務 | **本瀬あゆみ** | 1980年長野県生まれ。東京藝術大学、東京工業大学大学院を経て、隈研吾建築都市設計事務所勤務 | **刈谷悠三** | 1979年東京都生まれ。大阪工業大学、東京工業大学研究生、アトリエ・ワン、schtücco を経て、独立

GYRE
〒150-0001 東京都渋谷区神宮前5-10-1,3F
tel. 03-3498-6990 | info@gyre-omotesando.com | www.gyre-omotesando.com

お問い合わせ先：CITY 2.0 事務局 藤村龍至建築設計事務所内［担当：岡田有為］| Tel. 03-3476-6508 | office@ryujifujimura.jp

CITY 2.0

ARATA ISOZAKI
CHAOS*LOUNGE
JULIEN DE SMEDT
KAZUKI UMEZAWA
KOHEI NAWA
MAKOTO SEI WATANABE
MASHCOMIX
MORI BUILDING
MVRDV
NIKKEN SEKKEI
PINGPONG
SATOSHI HAMANO
TARO IZUMI
YUUSUKE KARASAWA

[“ゼロ年世代”の都市・建築・アート]　THE EVOLUTIONARY THEORY OF CITY ON THE WEB GENERATION / curated by TEAM ROUNDABOUT

CITY2.0——WEB世代の都市進化論

2010年9月18日[土]—10月24日[日] | EYE OF GYRE | 表参道GYRE 3F

主催：GYRE | 監修：飯田高誉 | キュレーション：藤村龍至／TEAM ROUNDABOUT | 企画協力：黒瀬陽平 濱野智史
入場無料 | 11:00-20:00 | 不定休

磯崎新 | カオス*ラウンジ | Julien De Smedt | 梅沢和木 | 名和晃平 | 渡辺誠 | mashcomix | 森ビル | MVRDV | 日建設計 | pingpong | 濱野智史 | 泉太郎 | 柄沢祐輔

海市2.0マンガ[内容解説] 2.0→2.1

建築マンガとはネタ、ベタ、メタの発見である。ネタの発見は、なんでもいい。自身の持つ情報量が試される行為である。ベタの発見は、発見されたネタが成立する形式を探す行為である。メタの発見は、発見されたベタが成立する意味と臨界を探す行為である。そして、往々にしてネタはメタから発見される。与件を読み込むことからスタートする設計プロセスをダジャレ的に解体すれば、建築も、マンガも、この三段階を小さく大きく繰り返してその領域の歴史を作る。この知的な螺旋構造を目まぐるしく圧縮して行うことが、CITY2.0で行われる更新作業である。特に海市マンガはその構造をアイコニックに表現する必要を担っている。

——

ネタの発見

初期状態の海市2.0に表情をもたらすために、そこに住むキャラクタを作ることが求められた。mashのトップバッター：Hogalee氏がいれば、登場人物はクールな目を持つ女子高生で決定である。彼の女の子はいつだってどこだって僕らの目と心を掴む。近未来的キャラ作りの名人：TERU氏は、全く対照的な暑苦しいガチムチ・マッチョを必然的に描くことになる。マンガを良く知り、その構造を見る稲葉大明氏は無表情のモブと背景によって、先記2人による豊かな表情のアイレベルから再び俯瞰視点で感じる海市のある種の無表情さに引き戻すことでバランスを持った導入の糸口を作ることになった。

ベタの発見

三者のテンションの違いをシーケンシャルに同居させるには、より典型的なマンガ的展開を作る必要がある。通学中にパンをくわえた女の子が男の子とコミカルに衝突するという究極のベタのなかに、海市2.1における各建築家の案である「高層化」「交換」「砂状化」の直喩をベタベタに貼り付ける。ベタ構造にナンセンスをブリコラージュすることで、マンガはメタ性を醸し出しながら完了する。

メタの発見

Hogalee氏の女子高生が描かれた瞬間、海市に生活と社会が成立した。女子高生は世界中のどの環境にも生息する動物であり、女子高生が登場すれば「生活」と「社会」が成立している記号になる。つまり彼女たちは「都市のベタ」というべきメタ的存在であることに気づかされる。次回以降も重要な役割を担うだろう。

——

さて、今後埋まるであろう壁に連なる5枚の白紙をしげしげ眺めて、「鉛筆と消しゴムによる原稿の更新」という手法を取りつつも5回の切断状況が横並びに展示されていくことに対して、もうひとまわり大きな構造を作ろうと思いついた。それは海市2.0で最も特徴的な存在である湾曲した運河の入口と出口の位置を揃えたコマ割のルールを用意することで絵が横断的な連なりをつくり、「更新」とともに「継承」の様子も一目でわかるものにするという案である。これによって、かつて磯崎が「連歌」と表現した海市のプロセスの象徴的な姿がここに出来上がる。

［TEAM ROUNDABOUT／松島潤平］

海市2.0マンガ[プロセスレポート] 2.0→2.1

「海市2.0マンガ」はバージョンアップを繰り返す海市の観察記録でもあるが、週ごとに切断されたマンガのログもまた海市そのものであるとも言える。ここではマンガ制作のワークショップをさらに細かく記録することで、より微分的な視点を示したい。

——

2.0.0

まず始めに海市についての予備知識の共有を行った。マンガ制作にあたっては「複数の参加者」「更新」というコンセプトを応用し、毎回mashcomixの中から複数の参加者がリレーしながら制作する方式とした。描画は鉛筆と消しゴムを用いて行い、一枚の絵を更新しつづけるという手法を採用。

2.0.1

各建築家の提案である「高層化」「交換」「砂状化」という操作を物語の背景に織り込む案がでるが、変化する建築物を直接描くのではなく、それらの操作をメタ的にマンガに織り込む方向で合意。

2.0.2

海市の中での生活をシミュレーションしてみた結果、水上交通が重要ではないかという意見が出た。敷地中央を横断する「川」は特に象徴的で、これをそのままマンガの枠の形式として応用すればよいのでは、という話に発展。

2.0.3

ストーリーは敢えてベタな展開とする事で、更新可能性を最大限引き出すこととした。テンプレートは「遅刻ギリギリで食パンをくわえながら走る女子高生が、曲がり角で誰かとぶつかる」で満場一致。

2.0.4

ストーリーを海市の応用した結果、「遅刻ギリギリで食パンをくわえながらジョットスキーを飛ばす女子高生が、川でバタフライしていたマッチョ男子とぶつかる」という設定に変化した。

2.0.5

各建築家の案をメタ的に漫画に挿入する方法を議論。「高層化」「交換」はキャラクターに、「砂状化」はマンガの枠に応用することとした。

2.0.6

女子高生はHogalee氏、マッチョ男子はTERU氏、モブ（群集）は稲葉大明氏と各キャラクターで担当を分担しラフスケッチ開始。効果音や背景、セリフなど描画の精度を上げていく。

2.1.0

ひとまず切断。海市2.1マンガとして記録（スキャン）をとる。

——

以下、**2.1.1**に続く　［TEAM ROUNDABOUT／藤井亮介］

カオス*ハウス プロジェクト 2.0→2.1

カオス*ハウス プロジェクト始まりました。このプロジェクトは、今年5月、黒瀬陽平さんのキュレーションによる「破滅ラウンジ・再生ラウンジ」に出展された「ギーク」達と、カオス*ラウンジの皆さんが住む家を設計することによって、アーキテクチャー時代の身体感覚を可視化することを目指すものです。「破滅ラウンジ」は、自然発生的な環境に見えたので、そもそも「設計ミーティング」なるものが成立するのかどうか不安でしたが、ギークの皆さんが現在お住まいの「ギークハウス」のヒアリングを含め、興味深いミーティングになったと思います。以下、設計に関わる主な部分をまとめてみましたが、「おやつ神社」、「1家に1ニート」、「家なんてダセェ」発言等々、ここにはまとめきれない、面白い話が沢山ありましたので、後々どこかで文字化できればと思います。

シェアリング

- 「ギークハウス」では、技術書やマンガの共有はもちろん、リビングで一緒に仕事をすることで、技術の共有も行っている。個人の空間は、照明と音の調整ができる最小限のスペースがあれば良い。

アクセシビリティ

- 来客が多く、泊まっていくことも多いし、住人の外泊もある。不特定多数が出入りし、ごろ寝できるようなスペースが欲しい。
- 外も快適である。実際に街中をリビングに使ったこともある。その時は、ドンキホーテを冷蔵庫と呼んでいた。開放的であることに問題は無い。

離脱可能性

- アクセシビリティを確保すると同時に、ストレスなく離脱できるようにしたい。共有リビングの出入り口が複数あると良い。
- どこでも仕事できるので、リビングが複数あって、その間を移動できると良い。気分転換にもなるので、個々のリビングの性格が異なると尚良い。

カスタマイズ

- 住人自身によって住環境を最適化できるようにしたい。ベニヤ板など、カスタマイズ可能な素材が望ましい。

兼用

- 仕事、遊び、休息の境が曖昧なので、「ソファーベット」のような、仕事してネットしてそのまま寝れるような家具が欲しい。
- カオス*ラウンジでは、打ち合わせやパソコン作業など、いろいろな用途に使えるホームデスクが欲しい。

積層するイメージ

- 「破滅ラウンジ」にあったような、サーバーやモニターが積層する風景は、エンジニアにとっては自然なもの。住環境にもこのイメージを持ち込みたい。

その他

- カオス*ラウンジでは、ペイント作業を行うために、一定の壁面と土足の床が必要。

——

今後、これらの事項を反映させた模型を展示に加えます。以降4回の打ち合わせで、随時バージョンアップされていきますので、ご期待下さい。　［TEAM ROUNDABOUT／本瀬あゆみ］

10.3.2010　歴史に立ち会い、巻き込まれていく

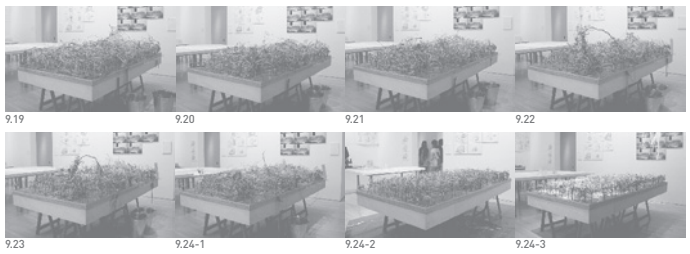
2010年9月24日、磯崎新氏によって「孵化過程」の切断＝石膏流し込みのパフォーマンスが行われた。18日から6日間にわたり観客が「孵化過程」の模型に釘を刺したり、ワイヤーを巻き付けたり、ペンチで切断したりする姿が見られたが、この日、台上で動き続けたワイヤー群は石膏によって固定され、動的なプロセスから「切断」された。

同パフォーマンスは、1962年に「未来の都市と生活展」において初めて行われ、1997年に水戸芸術館で再演されたものだ。今回は13年ぶり3回目のパフォーマンスとなり、展示されている模型は前回、1997年に水戸芸術館で再演された際に制作された2台のうちの1台である。1962年に初めてこのパフォーマンスが行われた際、観客はわずか3名だったという。その3名のうちのひとりが今回、証言者として会場に招待された。丹下研究室出身の建築家、吉島忠男氏である。

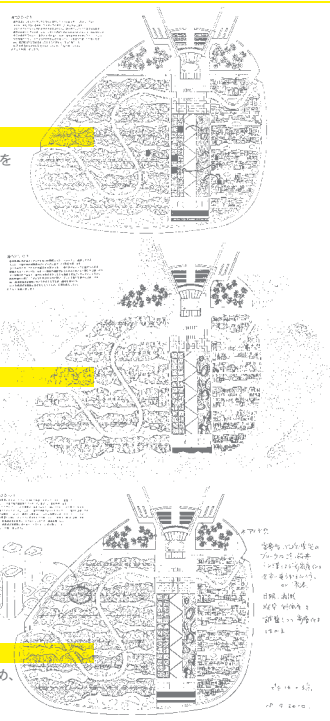
その吉島氏や、会場にいた多くの人たちが参加して、石膏の流し込みが行われた。今回は磯崎氏がひとりで石膏を撒くだけではなく、多くの人々がその「儀式」に参加していくことで、歴史に立ち会い、巻き込まれていくという演出がなされた。

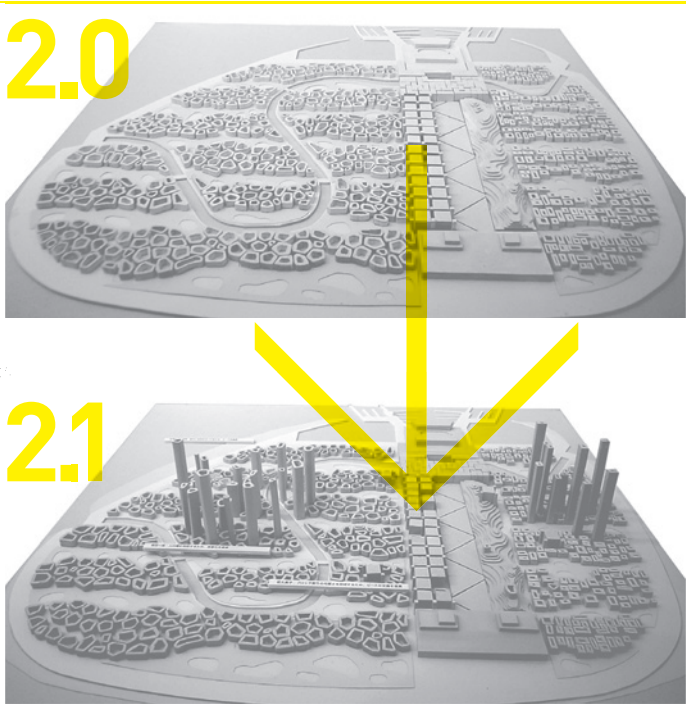
24日のオープニングにあわせ、「海市2.0」は2.1への更新作業が行われ、最初の「海市2.0マンガ」も制作された。「カオス*ハウスプロジェクト」も、カオス*ラウンジのメンバー3名、破滅クルーのメンバー3名にオブザーバーとして濱野智史氏を迎え、第1回の設計ミーティングが行われた。今号では、TEAM ROUNDABOUTメンバーによるこれらの作業のレポートをお届けしたい。10月2日の第2回ワークショップでは、引き続きこれらのバージョンアップ作業が会場で展開される予定である。　［藤村龍至］

孵化過程 定点観測



海市2.0





GYRE
〒150-0001 東京都渋谷区神宮前5-10-1,3F
tel. 03-3498-6990 | info@gyre-omotesando.com | www.gyre-omotesando.com

お問い合わせ先：CITY2.0事務局 藤村龍至建築設計事務所内［担当：岡田有為］| Tel. 03-3476-6508 | office@ryujifujimura.jp

CITY 2.0

ARATA ISOZAKI
CHAOS*LOUNGE
JULIEN DE SMEDT
KAZUKI UMEZAWA
KOHEI NAWA
MAKOTO SEI WATANABE
MASHCOMIX
MORI BUILDING
MVRDV
NIKKEN SEKKEI
PINGPONG
SATOSHI HAMANO
TARO IZUMI
YUUSUKE KARASAWA

[“ゼロ年世代”の都市・建築・アート] THE EVOLUTIONARY THEORY OF CITY ON THE WEB GENERATION / curated by TEAM ROUNDABOUT

CITY2.0——WEB世代の都市進化論

2010年9月18日[土]—10月24日[日] | EYE OF GYRE | 表参道GYRE 3F

主催：GYRE | 監修：飯田高誉 | キュレーション：藤村龍至／TEAM ROUNDABOUT | 企画協力：黒瀬陽平 濱野智史
入場無料 | 11:00-20:00 | 不定休

10.10.2010 発展する模型たち

2010年10月2日、2回目のワークショップが行われ、「海市2.0」は2.1から2.2への更新作業が行われた。ビーチタウン、運河の増設、農業や漁業のための施設などが提案された。2つめの「海市2.0マンガ」は、鉛筆で描かれた原画の一部が消しゴムで消され、前回とは異なるマンガ家の組み合せによって、全く異なるストーリーへと描き変えられた。「カオス*ハウスプロジェクト」も、前回に引き続き、カオス*ラウンジのメンバー3名、破滅クルーのメンバー3名にオブザーバーとして濱野智史氏を迎え、第2回の設計ミーティングが行われた。交流スペースが欲しいというリクエストを受けて制作された002案の模型を前に、今度は個人スペースのあり方が議論された。003案では、複数の個人スペースのパタンが併置されるプランが作成される予定である。10月9日の第3回ワークショップでは、引き続きこれらのバージョンアップ作業が会場で展開される。 [藤村龍至]

カオス*ハウス プロジェクト 2.1→2.2

カオス*ハウスプロジェクトの第二回設計ミーティングを行いました。前回は、個人の空間は最小限にして、できるだけ共有スペースを増やす、という方針でしたが、前回のミーティングが反映された模型や図面を見ながら意見を交わすうちに、方向性が少し変わってきました。

—

秋葉原まで10分
- 参考までに、ギークハウスの条件として、秋葉原から2駅、10分以内が理想である。

立ち退き反対
- エンジニア系の企業では、スタッフがDIYでダンボールハウスのようなものを作ることが一般的である。立ち退き勧告が出たこともある。
- 個人の空間をカプセルに集約したので、共有スペースが思いの外広い。ダンボールハウスの手がかりとなるような死角が欲しい。
- サーバーはそれ程スペースがいらないので、破滅ラウンジのリビングに置いてはどうか。

ゲーセン
- カオスラウンジの業務スペースが晒されすぎているような気がする。
- 事務所のようで、やや殺伐としているのではないか。
- カオスラウンジと破滅ラウンジの位置が逆でも良いのではないか。
- ビートマニアをプレイするスペースが必要。カオスラウンジのスペースをイベントスペースとして考えると良いのではないか。

60年代カプセル
- 机とカプセルが一体化した個人スペースを梅沢氏が提案。黒瀬氏が激しく反対
- 風呂とキッチンはカプセルから離した方が良い
- キッチンは全体で一つで良い

80年代ワンルーム
- 個人の生活を確保したい人もいるので、ワンルーム的な部屋がどうしても必要ではないか。
- サーバールームのスペースをワンルームにする。

0年代ソファーベッド・漫画喫茶
- パソコン作業も睡眠も遊びも一つで解決できるソファーベットは必須。
- 住人以外が泊まる時のベッドにもなる。寝ながらパソコン作業できる椅子もある。

—

全部入りだと全損?
- 結果的に「60年代カプセル」と「80年代ワンルーム」と「0年代ソファーベッド」が同居することになったが、なぜそのようなことになったのだろうか。そして、どのようなスペースになるのだろうか。次回に期待したい。

[TEAM ROUNDABOUT／本瀬あゆみ]

海市2.0マンガ[内容解説] 2.1→2.2

メタの発見

「前回のマンガに消しゴムを掛ける」ことから今回の執筆が始まるわけだが、いざ原稿を前にしてみると、あまりにも2.1マンガの原稿が美しいのでなるべく消したくない気持ちになる。そんな思いを共有したとき、コマ割だけでなくキャラや擬音の輪郭をも極力利用することで、消す手数を最小に抑えながらドラスティックに世界を転換し、濃密なビジュアルを維持する進め方が必然的に見出された。

ネタの発見

今回の各建築家の提案は、土地の開拓であった。SPACE-SPACEは漁場と農場の創出によって海市から生まれる資源を発見し、中山英之氏の入れ子島と長谷川豪氏のビーチ拡大は、風景の創出とともに不動産価値という経済資源を作り出している。つまりこれらは、文字通りの海市における「ネタ」の発見なのである。そこに気付いたとき、前回の内容解説で書いた「次回以降も重要な役割を担うだろう」女子高生が、あっさりと「美しすぎる海女」に変身してしまった。

ベタの発見

山の幸と海の幸が前回の展開通りにドッキングするならば、料理マンガのテンプレートを利用する以外にない。料理マンガのベタオチは、なんといっても大団円のハッピーエンドである。コマの最後にはそれまでの複雑な人間関係がどこへやら、キャラクタ全員が読者の方を向いて幸せの合致をメタアピールする。山下航氏のほのぼのとした絵柄と、稲葉大明氏の巧妙なマンガ的仕掛けの掛け合わせにより、資源が次々と発見された海市の記念すべき祭日が、めでたく表現されている。

—

再び、メタの発見

コマの形状と絵のトリミングが異常事態を起こしながら、学園マンガ、料理マンガという定型のカタパルトによって世界が進行していくという、起承転結の承としてふさわしい回になった。今回発見された輪郭の裏返りがまた裏返り、繰り返すことで都市計画における示唆的な所作の行く末が現れてくるかもしれない。また、読み言葉の発音、書き文字の形状というネームにおける両側面のマイナーチェンジや、段々畑案の直喩であるコマ、セリフのレイヤードで生まれる奥行方向へのストーリーと時間軸の存在感は、今後の縦横無尽な展開を生むメタ資源となり得るだろう。

[TEAM ROUNDABOUT／松島潤平]

海市2.0マンガ[プロセスレポート] 2.1→2.2

2.1.1

まずは前回同様、各建築家の提案を読み込む作業から。長谷川豪氏は砂状化の拡大、SPACESPACEは農地と漁場の創出、中山英之氏は入れ子の島をつくるという案。これらの操作はどのようにマンガに応用できるのか。

2.1.2

「マンガをどのような手法で更新していくか」については、「現代の都市の更新手法を踏襲すべき」という意見が出た。前回のストーリーを白紙にしてゼロから描きなおすのではなく、コマ割りやキャラクターはある程度残しつつ、修正と加筆によってストーリーを書きかえるという手法を再確認。

2.1.3

今回の海市のバージョンアップでは、島に農地と漁場という生産地ができたことが大きな転換点といえる。前回は異文化の衝突・交換がテーマであったが、今回は生産と消費が一つのキーワードになるのではないか、という話に発展。

2.1.4

女子高生(=消費者)に水中メガネや銛を追加することで海女(=生産者)に変化させ、セリフも「遅刻 遅刻～」から「大漁 大漁～」へと変更した。またストーリーの舞台も川から海に移し、また今回新しく加わった山下航氏には農地での生産の様子を加筆してもらうこととなった。

2.1.5

また女子高生とマッチョ男子との衝突は、海の幸と山の幸の融合(=バエリア)へと転換し、オチは、料理を美味しく味わった後にみんなで「まる!」と叫ぶベタなパターンで合意した。

2.1.6

全体のプロットと同時に、各コマやセリフのブラッシュアップ作業。中山氏の川の連結案はそのままコマ割りに応用し、一つの孤立化したコマとした。また長谷川氏の提案である砂状化の拡大は、コマだけでなくコマ以外の部分も点描で描くことで、バエリアの衝撃をより一層激しいものとした。SPACESPACEの段々畑の提案はコマを重層化させ、ストーリから独立して展開するメタ視点を導入することとした。

2.1.7

効果音やコマの形状などは前回のものを継承し、あくまで「更新する」という手法を重視した。「危」の文字を分解して「ヤクゼ」に変換したり、痛さで頭をおさえていたキャラクターを感動で悶えているキャラクターに変化させたりと、前回も参加してくれた稲葉氏の手によりどんどんマンガが更新されていく。

2.2.0

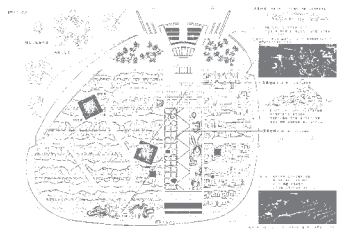
ひとまず切断。海市2.2マンガとして記録(スキャン)をとる。

—

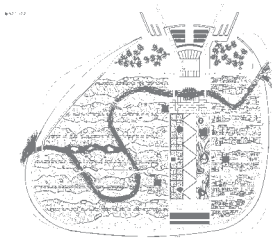
以下、2.2.1に続く [TEAM ROUNDABOUT／藤井亮介]

ワークショップ参加者
[mashcomix]稲葉大明、山下航(敬称略)
[TEAM ROUNDABOUT]藤井亮介、松島潤平

海市2.0



SPACESPACE
都市化の過程で排除された、第一次産業(農業・漁業)を都市に呼び戻すため、漁礁と段々畑を提案

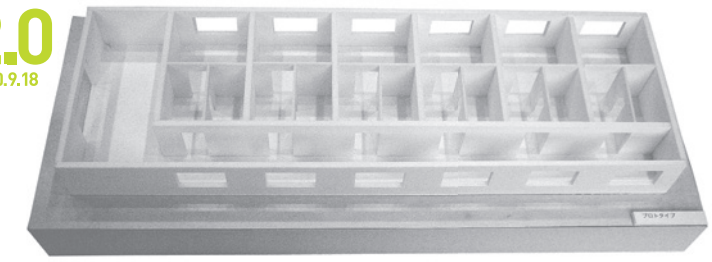


中山英之
陸と島の関係を複雑にするため、空地のひとつを親水公園にすることで島の中にもうひとつ島をつくる

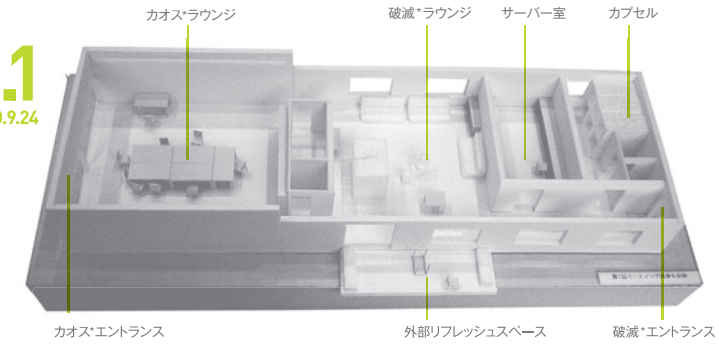
長谷川豪
都市と自然を近づけるため、車が入らない砂浜の街(ビーチ・タウン)を提案

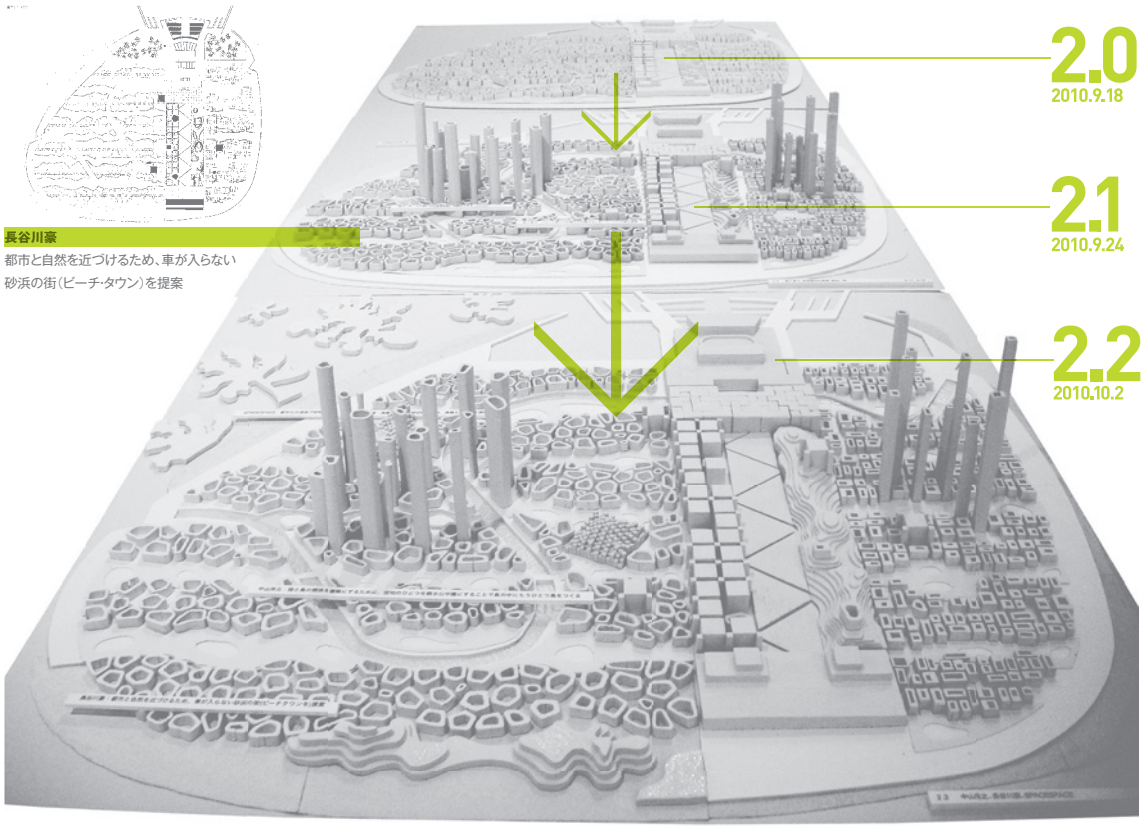
カオス*ハウス プロジェクト

2.0 2010.9.18



2.1 2010.9.24





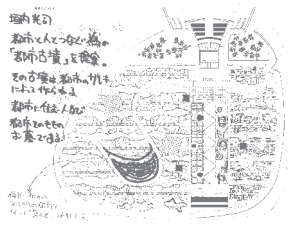
GYRE
〒150-0001 東京都渋谷区神宮前5-10-1,3F
tel. 03-3498-6990 | info@gyre-omotesando.com | www.gyre-omotesando.com

お問い合わせ先：CITY2.0事務局 藤村龍至建築設計事務所内[担当：岡田有為] | Tel. 03-3476-6508 | office@ryujifujimura.jp

CITY 2.0 – The Evolutionary Theory of CITY on the WEB Generation / LEAFLET vol.3 / 10.10.2010 / design: yuzokariya

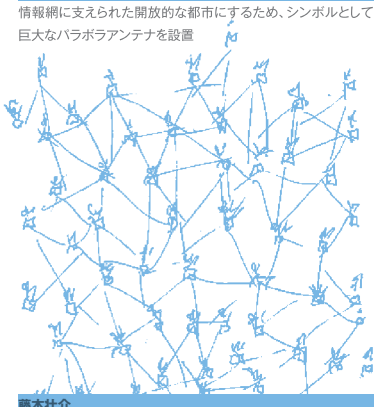
機 | ARATA ISOZAKI | Julien De Smedt | 梅沢和木 | 名和晃平 | 渡辺誠 | mashcomix | 森ビル | MVRDV | 日建設計 | pingpong | 濱野智史 | 泉太郎 | 柄沢祐輔

海市2.0

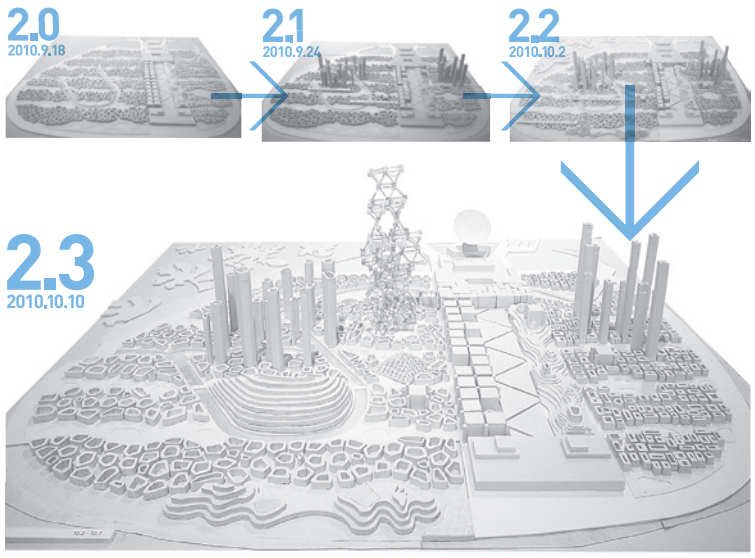


垣内光司
都市と人を繋ぎとめておくため、都市の更新に伴い発生する廃棄物を再利用した「都市古墳」を提案

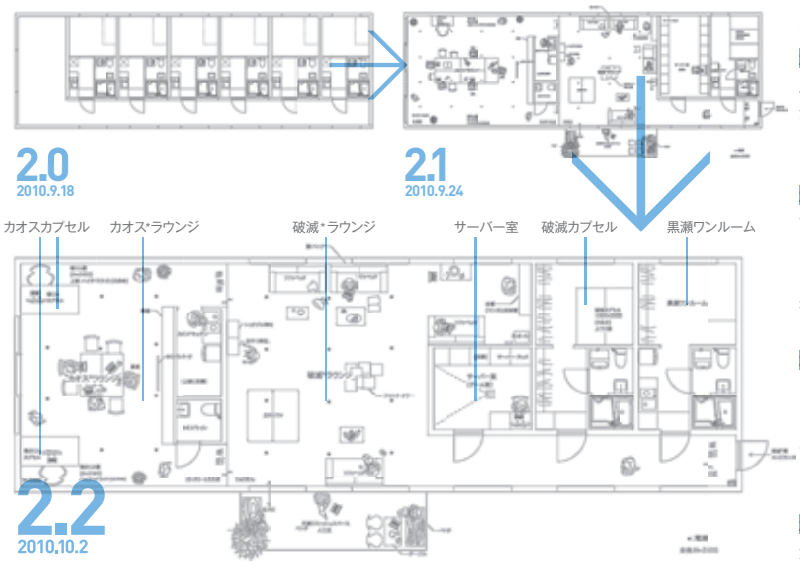
徳山知永
情報網に支えられた開放的な都市にするため、シンボルとして巨大なパラボラアンテナを設置



藤本壮介
都市に神聖な場所をつくるため、「空中の森」を提案



カオス*ハウス プロジェクト



カオス*ハウス プロジェクト 2.2→2.3

2010年10月9日、カオス*ハウスプロジェクト第三回設計ミーティングを行いました。新たに発生したワンルームや、カオス、破滅の両ラウンジの関係、外部との接続について、ゼロ年代80年代・60年代のボキャブラリーが交錯しつつ、波乱の議論が交わされます。

ホワイトボード
- ギークはホワイトボードで設計する。職場にも至る所にホワイトボードがある。
- 破滅ラウンジは、壁が全部ホワイトボードでも良い。できるだけホワイトボードを増やして欲しい。
- 破滅ラウンジは、窓よりも壁にした方が物を貼れるので良い。
- カオスラウンジにもホワイトボードが必要

住人が倍になる
- 今は6人の設定だが、ギークハウスは実際の住人が倍になるのが普通。
- +6人が最低限寝れるようにして欲しい。
- 良い音質のビートマニア用にサーバー室があるが、破滅ラウンジでもゲームをやると思う。
- 基本的にうるさいし、人も沢山いるので、寝室スペースと離れていた方が良い。
- 破滅とカオスが逆の方が良い。

歩く歩道
- 破滅ラウンジとカプセルが遠くなってしまうと、みんなカプセルに戻らなくなるのでは無いか。歩く歩道を付ければ、動くのではないか。
- 歩く歩道に乗ったままの人が出るのではないだろうか。

スラム化
- ワンルーム前の廊下は、基本的にダンボールハウスでスラム化すると思う。
- コンセントを付けないことで、スラム化を防げないか。→勝手に拡張するはず。
- ギークはコンセントにも集まるが、アダプター付のコンセントにはもっと集まる。
- 職場のコンセントは基本的にはアダプターが付けっぱなしである。
- 猫は6匹いる。6匹いると一緒に生活できないので、ネコトイレなど、ネコ関係の設備は外に近い方が良い。ネコ穴でネコの行動を制御しても良い。
- ひらき戸は、物で開かなくなる可能性がある。

ワンルームの位置
- 黒瀬ワンルームの位置が管理人室のようだ。
- 黒瀬氏がスラム化したラウンジが嫌になって出てこなくなってしまうので、ワンルームは出入り口から遠い方が良いのではないか。
- 出てこなくても、みんなといられるように、中から見えるマジックミラーで仕切れば良いのではないか。

画材神社
- 収納をどうするか。各カプセルに鍵を付ける。
- 常にユースト中継することで、犯罪を防げないか。
- ギークハウスでは、入り口にダンボールが溜まる。ネットショッピング等を利用した時のポストスペースが欲しい。
- 画材神社的な、画材置き場、作品置き場(100号の作品もある)が必要。→サーバー室に置けないか。湿度がある程度必要だが、サーバーが問題なければそれで良い。梅沢氏の作品はサーバー内に保存する。

ゴミの再生
- ギークハウスには、月一回清掃業者が入る。汚すぎて片付けられないと言われたこともある。ゴミは沢山出る。ゴミ箱は大きい方が良い。ゴミ以上私物以下のものもある。
- 自炊等で裁断した本等のゴミであれば、カオスラウンジで作品化できる可能性もある。
- 破滅ラウンジとカオスラウンジの間にゴミ箱を設けて、一部のゴミは作品化できるようにすると良いのではないか。
- エアシューター的なものは設置できないか。

その他
- 破滅カプセルの回りには、壁や扉はいらない。
- 破滅ラウンジの本棚が足りない。同人誌専用が必要。
- カオスラウンジのキッチンには壁はいらないが、本棚を置くスペースが必要であれば、壁はあっても良い。
- カオスラウンジは、デスクと食事スペースを分けたいので、カウンター的なテーブルが欲しい。テーブルがそのままあると、物が溜まるので、使わない時は畳めるものが良い。
- 梅沢氏のカプセルが外に近すぎるのではないか。→可動式にするか、少し奥まった場所にスペースを作る。
- 嘘氏の居住スペースをどうするか。
- 立体ソファは壊れるので、柔らかい素材で作ってはどうか。

［TEAM ROUNDABOUT／本瀬あゆみ］

10.17.2010　都市のマネジメント

2010年10月9日、会場では3回目のワークショップが行われ、「海市2.0」は2.2から2.3への更新作業が行われた。建築家からは都市古墳、巨大なパラボラアンテナ、モニュメントなど、象徴性に関わる提案が集中した。「海市2.0マンガ」はこれを受け、再び「神話」をテーマにして全く異なるストーリーへと描き変えられた。「カオス*ハウスプロジェクト」も、前回に引き続き、カオス*ラウンジのメンバー、破滅クルーのメンバーを迎え、第3回の設計ミーティングが行われた。異なるパタンを持つ複数の個人スペースが併置されるプランに対し、ゴミ出しや打ち合わせの仕方など、実際の部屋の運営をイメージしながら詳細が話し合われた。10月16日の第4回ワークショップでは、引き続きこれらのバージョンアップ作業が会場で展開される。

［藤村龍至］

GYRE
〒150-0001 東京都渋谷区神宮前5-10-1,3F
tel. 03-3498-6990 | info@gyre-omotesando.com | www.gyre-omotesando.com

お問い合わせ先：CITY 2.0事務局 藤村龍至建築設計事務所内［担当：岡田有為］| Tel. 03-3476-6508 | office@ryujifujimura.jp

海市2.0マンガ［プロセスレポート］2.2→2.3

2.2.1
今回はどの建築家もモニュメントの必要性を説いているようだ。垣内光司氏は古墳、藤本壮介氏は空に浮かぶ空中庭園、徳山知永氏はパラボラアンテナ。これらはモニュメントでありながら、同時に「つなぐ」姿勢も示している。

2.2.2
都市の発展においてモニュメントの誕生はひとつの転機として捉えられる。それに連動して今回の更新は「起承転結」でいうところの「転」にあたるのではないかという話になり、文字通り原稿を上下逆さまにして考えてみることにした。

2.2.3
しかし「転」といってもすべてをリセットするのではなく、既存の絵やコマを使う手法は前回同様引き継ぐことになった。逆さまの原稿を使って「つなぐ」話をどのように作るかを議論。

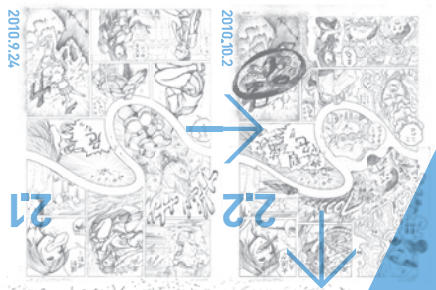
2.2.4
原稿を逆さまにすることによって重力は反転する。川の水は氾濫し、これまで立っていたキャラクターは落ちていく。今回は都市災害とそこからの再生を描く宗教画のようなテイストでもいいかもしれない、という話になった。

2.2.5
前回描いた渾身のバエリアは具を消してそのままパラボラアンテナへと変化させ、キャラクターの念を集める再生のシンボルとした。また入れ子の島には古墳(=キャラクターの墓場)とし、その周囲には新たなキャラクターが輪になって囲っている様子を描くことにした。

2.2.6
また前回のコマの中のふきだしは、セリフを抜いて植栽にし、またそれらをつなげることで空中庭園を示す表現とした。災害と死、死と古墳、古墳と念、念とアンテナ、アンテナと空中庭園、という流れは各モニュメントが既存の文脈を「つなぐ」ことから生まれたとも言える。

2.2.7
大枠が出来たところで細かい描画に入る。右上のコマは前回の描写を微かに残して太陽と月を加え、画面の奥行きを表現した。川の氾濫で魚が飛び出したり、キャラクターの念の表現のブラッシュアップ、現在地を示す「ココ」の表現など、修正と加筆を繰り返す。

2.3.0
ひとまず切断。海市2.3マンガとして記録(スキャン)をとる。以下、**2.3.1**に続く　［TEAM ROUNDABOUT／藤井亮介］



海市2.0マンガ［内容解説］2.2→2.3

メタの発見
起承転結の「転」に当たる回である。前回の手法を当然踏襲できるものの、ちまちまと輪郭を裏返すだけではもはやなんだか気が済まない。生原稿のイラストボードをいじくって考えているなかで、転の字そのままにボードをひっくり返してみた。運河の入口と出口がそろっているんだから、逆さまの絵でも連歌の構造は成立する。いつの間にか出来上がった「次のことなど考えない」という合言葉を噛み締めるようにみんなで言い交わす。

ネタの発見
今回の各建築家の提案は、驚くことに全て都市のモニュメントの設置であった。「資源の発見と生産性の向上」という前回の更新を経て、「文化的、宗教的精神の芽生え」という今回の流れには人間社会の成熟ステップのようなものを感じずにはいられない。垣内光司氏の古墳は過去と現在をつなげて海市に世代をつくり、徳山知永氏のパラボラアンテナと藤本壮介氏の天上の森は島の外、外界・異界へのつながりをつくる。時間的な、空間的な、物理的な、形而上的な連続性をどうマンガで表現するかがテーマとして据えられた。

ベタの発見
ひっくり返った運河は氾濫し、都市災害が発生する。災害は都市のものである。最初はハリウッド的終末…というベタを考えたが、そんな生ぬるいベタなど足元にも及ばない巨大なベタを発見。神話である。イコン的一枚絵の上下に死と生をシーケンシャルに描くことで、悠久の時間の流れと外界の存在が現れる。動物なのか、妖怪なのか、宇宙人なのか、天使なのかよくわからないTAO氏とtaisei-yo!氏の手によるかわいらしくも不気味な異形の生物が、天を舞いながら人々の祈りを元バエリア鍋ことパラボラアンテナに集束する。藤本氏のスケッチのなかの天上の森をつなぐ線は生き物たちのつなぎ合う手に置き換えられたが、これがなんだか、なんとも、しっくり来るのであった。

再び、メタの発見
というわけで、前回予測した「奥行方向へのストーリーと時間軸の存在感」は洪水で一気に流れ去ってしまった。気が付けばネームも消し飛び、サイレントになっている。縦横無尽な展開には違いないが、こうなると毎度のメタ予測はほぼほぼ無駄なのではないか…。メタはどこまでも即時的で「次のことなど考えない」。それでも練り消しゴムで薄められたかつての世界の微かな痕跡と余韻が、都市の遺跡=レガシーシステムとして今後の展開とアイデアに働きかけることを期待している。　［TEAM ROUNDABOUT／松島潤平］

ワークショップ参加者
［mashcomix］taisei-yo!、TAO、稲葉大明(敬称略)
［TEAM ROUNDABOUT］藤井亮介、松島潤平

2.3
2010.10.10

CITY 2.0 - The Evolutionary Theory of CITY on the WEB Generation / LEAFLET vol.4 / 10.17.2010 / design: yuzokariya

磯崎新 | カオス*ラウンジ | Julien De Smedt | 梅沢和木 | 名和晃平 | 渡辺誠 | mashcomix | 森ビル | MVRDV | 日建設計 | pingpong | 濱野智史 | 泉太郎 | 柄沢祐輔

CITY 2.0

［“ゼロ年世代”の都市・建築・アート］　THE EVOLUTIONARY THEORY OF CITY ON THE WEB GENERATION / curated by TEAM ROUNDABOUT

CITY 2.0——WEB世代の都市進化論

2010年9月18日［土］—10月24日［日］ | EYE OF GYRE | 表参道GYRE 3F

主催：GYRE | 監修：東田高貴 | キュレーション：藤村龍至／TEAM ROUNDABOUT | 企画協力：濱野智史

入場無料 | 11:00-20:00 | 不定休

ARATA ISOZAKI
CHAOS*LOUNGE
JULIEN DE SMEDT
KAZUKI UMEZAWA
KOHEI NAWA
MAKOTO SEI WATANABE
MASHCOMIX
MORI BUILDING
MVRDV
NIKKEN SEKKEI
PINGPONG
SATOSHI HAMANO
TARO IZUMI
YUUSUKE KARASAWA

磯崎新 | カオス*ラウンジ | Julien De Smedt | 梅沢和木 | 名和晃平 | 渡辺誠 | mashcomix | 森ビル | MVRDV | 日建設計 | pingpong | 濱野智史 | 泉太郎 | 柄沢祐輔

CITY 2.0

ARATA ISOZAKI
CHAOS*LOUNGE
JULIEN DE SMEDT
KAZUKI UMEZAWA
KOHEI NAWA
MAKOTO SEI WATANABE
MASHCOMIX
MORI BUILDING
MVRDV
NIKKEN SEKKEI
PINGPONG
SATOSHI HAMANO
TARO IZUMI
YUUSUKE KARASAWA

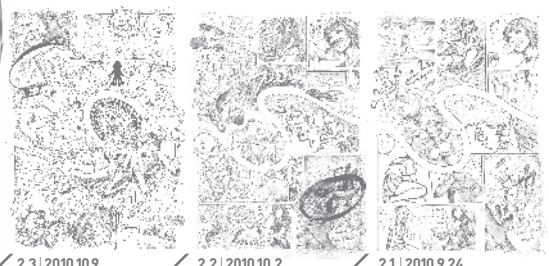
[“ゼロ年世代”の都市・建築・アート]

THE EVOLUTIONARY THEORY OF CITY ON THE WEB GENERATION / curated by TEAM ROUNDABOUT

CITY2.0——WEB世代の都市進化論

2010年9月18日[土]—10月24日[日] | EYE OF GYRE | 表参道GYRE 3F

主催：GYRE | 監修：飯田高誉 | キュレーション：藤村龍至／TEAM ROUNDABOUT | 企画協力：黒瀬陽平 濱野智史
入場無料 | 11:00-20:00 | 不定休



2.3 | 2010.10.9　2.2 | 2010.10.2　2.1 | 2010.9.24

10.23.2010　最後の更新へ向けて

2010年10月16日、会場では4回目のワークショップが行われた。「海市2.0」は建築家からパーゴラ、リフト、カジノが提案され、「海市2.0マンガ」はこれを受け再び「新しいインフラ」をテーマにストーリーが描き変えられた。「カオス*ハウスプロジェクト」では第4回の設計ミーティングが行われ、80年代的ワンルームの是非などが話し合われた。10月23日には、最後の更新作業が会場で展開される。

［藤村龍至］

海市2.0マンガ［内容解説］2.3→2.4

メタの発見

前回逆さまに転がって崩壊し、再生のイコン画として生まれ変わったマンガのマンガ性を取り戻そう、という生真面目なHogalee氏の提案による復興の回である。当然そこには「マンガをマンガたらしめているマンガ的なものとは何か」という命題が湧き上がる。形式と典型を整備することで、我々のマンガリテラシという慣習の強さ、エンターテイメント性を考える機会となった。

ネタの発見

今回の各建築家の提案も、面白いほどに明快な「インフラの整備」という共通性が見られた。木村松本氏は島に新たな視座を与える不思議な交通手段を、五十嵐淳氏は外周に環境装置とも巨大な公園ともなる環状の空白空間を、吉村靖孝氏は巧妙なダジャレを用いながら都市基盤として説得力のあるカジノ橋という二重の深層を作る。都市のモニュメントが出来上がれば、それらをつなぐサーキュレーションインフラを設けてコミュニケーションの連絡網を張り、都市の血流がめぐり始める。また、これらのインフラが整備されたその場所で、生活、人生、または二次世界を謳歌する仕組みが挿入されているところが興味深い。95年以後のインフラの転換と同時に起こった、セカイ的な世界の展開を予期させている。マンガは災害からの復興になぞらえたインフラの再整備としてコマ割の再設定に始まり、キャラクタや要素数の再整理、消しゴムを掛ける量を増やして減築し、「来週描画予定」なる更地までもが作られることとなった。

ベタの発見

キャラクタを整理するなかで、やはり初回の女子高生こと美しすぎる海女の存在感は外せない。都市を復興させるために土建屋となった娘にブルドーザを運転させてマンガ性を発掘し、そのなかで前回死んだと思われた農場のおじさんことカジノ王と出会うシンデレラ・ストーリーというベタを用意した。出口ヒロコ氏によるコテコテの少女マンガタッチが絶妙にマッチングする。2人をつなぐキュービッドはリフトに乗ってマンガを巡り、島外周の環境装置はリフトの発着駅とともに前回の異形生物こと精霊たちの住むセカイとして定義する。ここで初めて連載マンガの常套手段となりつつあるコピー&ペーストの手法を用いた。これまで上半身しか描かれていなかった農場のおじさんは、実は8頭身のあしながおじさんだったという意外性が、マンガならではのエンターテイメントとしてたまらない。

再び、メタの発見

女子高生は都市の展開とともに美しすぎる海女、そして土建少女へと柔軟に変化する。海市のマスコットガールは社会的立場を変えながら、それでもクールな目線は変わらずに海市の生活を存分に謳歌する。マンガをマンガたらしめているものとして、コマ割やベタストーリー以上にキャラクタの存在感という強さを感じる回であった。つまりは都市を都市たらしめているものもまた人間、そして人間模様である。次号最終回でこの少女はどのようなベタのなかで、どのように姿を変えるのか。手前味噌ながら、続きが気になって仕方がない。

［TEAM ROUNDABOUT／松島潤平］

海市2.0マンガ［プロセスレポート］2.3→2.4

2.3.1

モニュメントの導入によって、海市は都市としての転換点を迎えたと言える。ある意味で成熟期とも呼べる都市に、これから何が起こるのか?その期待に応えるように、今回も建築家たちは驚くべき視点から(しかも共通点を持ちながら)都市に変化を与えてくれたようだ。それはインフラの導入および活用である。

2.3.2

木村松本氏は島上を周遊するロープウェイの提案、五十嵐淳氏は島の外周を回廊で結ぶ案、吉村靖孝氏は川をつなぐブリッジにカジノを作り、減築の資金とする案。これらは純粋な都市のインフラというよりは都市を俯瞰する視点から生まれた新たなインフラと言えるだろう。

2.3.3

さて、ではマンガのテーマはどうするか?前回は、災害により破壊された都市がモニュメントによって再生するというテーマであったが、今回は新しいインフラ(=再整備)がキーワードになるのではないか、という議論になった。

2.3.4

前回、反転させた画面は元に戻り、初回に登場した女子高生が再び冒頭に登場することとなる。彼女には再生のマスコットとしてヘルメットをかぶった土建屋作業員になってもらうことにした。

2.3.5

2回目で登場した農場のおじさんは前回の洪水で死んだように見えたが、今回登場した土建屋女子の救助により甦ることになる。もちろん、彼はただのおじさんであるはずがない。実は彼はカジノ王という裏の顔をもっており、土建屋女子の復興の手助けをしてあげる、というベタなシンデレラストーリーを展開することにした。

2.3.6

と、なると問題はきっかけである。女子がおじさんを助けただけでは「マンガ」にはならない。そこで木村松本氏の提案したロープウェイの乗客として恋のキュービッドを乗せ、彼らの一人がおじさんの心を恋の矢で射止める「マンガ的演出」を導入した。

2.3.7

前回、古墳を囲んでいた生物たちはどこにいったのか?彼らの存在していた場所は都市を俯瞰するレイヤー上にあった。そこで前述のキュービッドと同じロープウェイの発着場に再登場してもらうことになり、文字通りキャラクタを「切り貼り」するという新たな手法を導入することにした。前回の原稿をコンビニで縮小コピーし、紙を切って元の原稿に貼り付けるのである。

2.3.8

かくして都市とともにマンガも再整備され、パラボラアンテナは空地となった。ここは次週の建設(=描画)予定地である。

2.4.0

ひとまず切断。海市2.4マンガとして記録(スキャン)をとる。以下、**2.4.1**に続く

［TEAM ROUNDABOUT／藤井亮介］

［mashcomix］Hogalee、出口ヒロコ（敬称略）

カオス*ハウス プロジェクト 2.3→2.4

カオス*ハウスプロジェクト第4回設計ミーティングが行われました。前回の打ち合わせを受け、閉じた場所が増え、複雑さが増してきました。分化してきた個々のスペースについて、より内容を深める方向で打ち合わせが進みます。

自動化

- エンジニアは、機械ができることを機械にやらせる。何か、自動化されたような部分が欲しい。
- ベルトコンベアーで人が移動したり、ゴミを排出するのはどうか。ギークハウスでは、寝ている人で足の踏み場が無いことがあるので、寝ていて邪魔な人も排出できる。
- 壁が回転したりするのはどうか。カオスの作品を屋外に向けて回転できるようにしてはどうか。
- 黒瀬ワンルームの壁を移動式にして、家賃を滞納するとだんだん狭くできるようにしてはどうか。
- ボタンを押すと、何かできるのが良い。

ホームレスの受け入れ

- ギークハウスでは、面白いホームレスを受け入れている。部屋を掃除してもらったり、破滅ラウンジの作品を手伝ってもらうこともある。
- ホームレスの人にカプセルを提供する代わりに、掃除をしてもらったりするのはどうか。
- ホームレス用のカプセルがあると良い。
- 誰かが常に居ると、ハウスは活気付くので、ニートやホームレスは欠かせない存在ではないか。

出力

- ゲーム室内でやっているゲームの音や映像を部屋の外にアウトプットできるようにしたい。
- カオスの製作用壁面を撮影してユースト中継できるようにしたい。
- 外の壁面にジャックを設けて、そこに挿すと、音や画像が取り出せるようにしたい。ジャックが沢山あると良い。
- 黒瀬ワンルームを管理するために、在室サインが必要ではないか。
- テレビゲームでは、全員が同じゲームをしているのに、向かい合っていない。そういう距離感のコミニケーションを組み込みたい。

通学路・コタツ

- 外の社会とのコミニケーションゾーンが欲しい。
- 廊下部分を通り抜けできるようにすれば、スラム化も防げて良いのではないか。
- 吉田寮では、エントランスホールのコンクリートや板敷きの床にタタミとコタツを持ち込んで、宴会をやっていた。そうすると入ってきた人が誰でも参加できる。
- 吉田寮と同じように、破滅ラウンジの南側1スパンを土足で入れるようにし、真ん中にタタミとコタツのスペースを設けて、コタツラウンジを作る。
- カオス*ラウンジの食事テーブルを廊下側にして、入りやすい雰囲気を作る。
- カオス*ラウンジの道側の開口を両面使いの電子メモパッドにして、内外から絵を描き、データで保存できるようにしてはどうか。大きなガラスにして両面から絵を描いても良いのではないか。
- 大きなメモ用紙が何枚も重なったような壁を作ってはどうか。

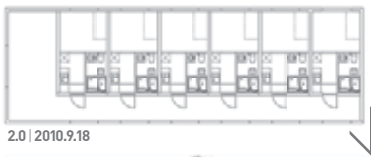
ゴミ

- 現状のゴミ置き場には、ゴミは置かないのではないか。
- ゲストはゴミを置きっぱなしにする。ギークハウスでは、気づいた人が片付ける。
- 現状の倉庫を分割して大きなゴミ置き場を作る。

その他

- 嘘氏の居住スペースは上足にする。
- カオス*ラウンジの壁は取り払って広々とさせる。キッチンはオープンでも良いかもしれない。
- カオス*ラウンジの窓を一部潰して、製作用の奥まった広い壁を作る。
- 大勢で共有するので、洗濯機とトイレと浴室は分離して使えるようにする。脱いだ服を置くスペースが必要。

［TEAM ROUNDABOUT／本瀬あゆみ］

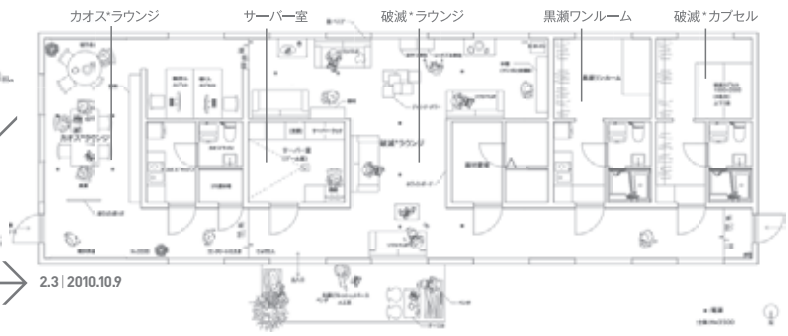


2.0 | 2010.9.18

2.1 | 2010.9.24

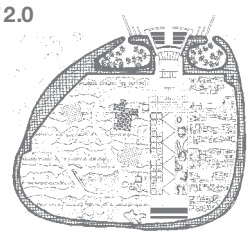
2.2 | 2010.10.2

カオス*ハウス プロジェクト

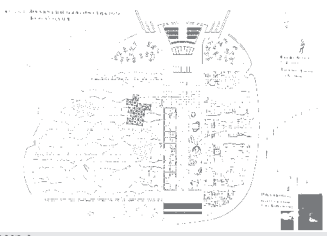


2.3 | 2010.10.9

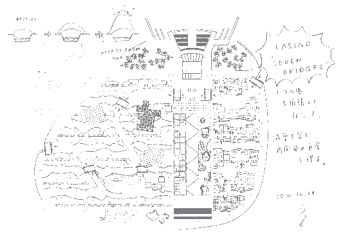
海市2.0



五十嵐淳
都市と海とのバッファーゾーンをつくり、
島を回遊する場所をつくるため、海と島の境界に回廊を設置

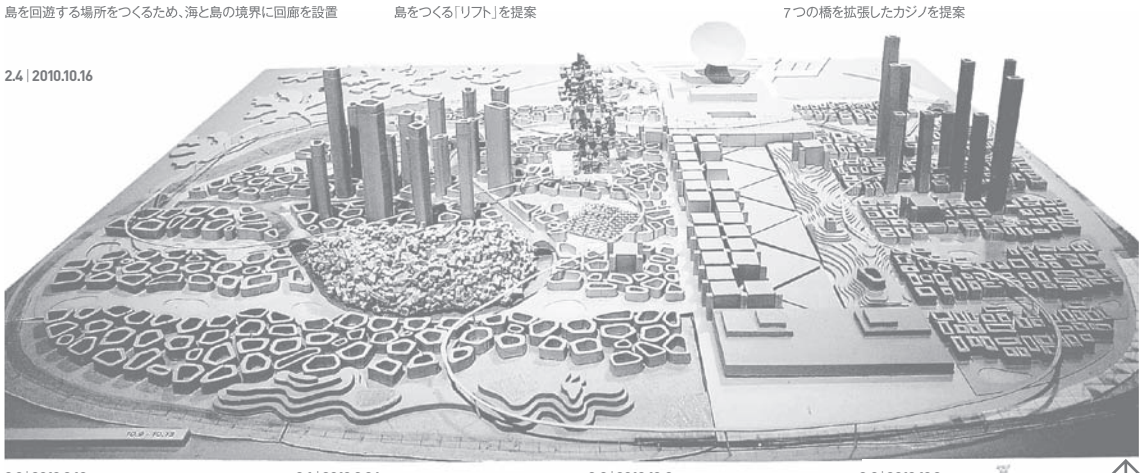


木村松本
都市や自然を経験する速度と場所を多様化させるため、
島をつくる「リフト」を提案



吉村靖孝
減築を含む再開発の資金を得るため、
7つの橋を拡張したカジノを提案

2.4 | 2010.10.16



2.0 | 2010.9.18

2.1 | 2010.9.24

2.2 | 2010.10.2

2.3 | 2010.10.9

GYRE
〒150-0001 東京都渋谷区神宮前5-10-1,3F
tel. 03-3498-6990 | info@gyre-omotesando.com | www.gyre-omotesando.com

お問い合わせ先：CITY 2.0 事務局 藤村龍至建築設計事務所内［担当：岡田有為］| Tel. 03-3476-6508 | office@ryujifujimura.jp

CITY 2.0

ARATA ISOZAKI
CHAOS*LOUNGE
JULIEN DE SMEDT
KAZUKI UMEZAWA
KOHEI NAWA
MAKOTO SEI WATANABE
MASHCOMIX
MORI BUILDING
MVRDV
NIKKEN SEKKEI
PINGPONG
SATOSHI HAMANO
TARO IZUMI
YUUSUKE KARASAWA

[“ゼロ年世代”の都市・建築・アート]　THE EVOLUTIONARY THEORY OF CITY ON THE WEB GENERATION / curated by TEAM ROUNDABOUT

CITY2.0——WEB世代の都市進化論

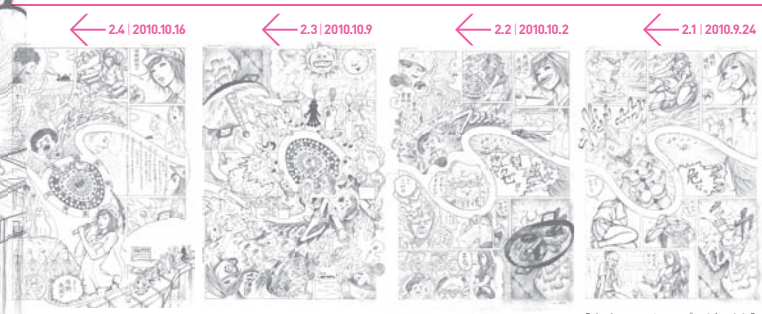
2010年9月18日[土]—10月24日[日] | EYE OF GYRE | 表参道GYRE 3F

主催：GYRE | 監修：飯田高誉 | キュレーション：藤村龍至／TEAM ROUNDABOUT | 企画協力：黒瀬陽平 濱野智史
入場無料 | 11:00-20:00 | 不定休

10.24.2010　政治的プロセスとしてのプロジェクト

2010年10月23日、会場では最後のワークショップが行われた。「海市2.0」では建築家から、広場や街路、橋、ロケット発射台などが提案された。ロケット発射台のアイディアは、オリジナルの「海市」が持つ物語性に接続している。「海市2.0マンガ」はこれを受け、市長となった主人公、ヒロミを中心にストーリーが描き変えられた。政治性が主題として召還されたのは興味深い。「カオス*ハウスプロジェクト」では第5回の設計ミーティングが行われ、ベッドルームの配置等を工夫することで、さらに回遊性の高められた平面計画が現れた。結果的に、ストリート的に流動的でありつつ、路地的に開放的な、都市的な空間性をもつ提案にまとまった。「海市2.0」も「海市2.0マンガ」も「カオス*ハウスプロジェクト」も、最終的に政治や都市空間を強く志向して終了した点は、とても興味深い。

[藤村龍至]



[カオス*ハウス プロジェクト]

[mashcomix]TERU、軍司匡寛、Hogale（敬称略）

カオス*ハウス プロジェクト 2.4→2.5

2010年10月23日、カオス*ハウスプロジェクト第5回設計ミーティングが行われました。今回はえせはらさんという現役ホームレスの方が参加され、「ハウス」から「都市」へと接続がなされました。

回遊性・廊下性

- リビングではいろいろな場所から出入りできるようになっているが、黒瀬ワンルームと破滅カプセルの部屋に人の流れがない。ワンルームを解体して、回遊するような導線を作れないか。
- 破滅カプセルとワンルームの位置を交換して、破滅カプセルを破滅リビングと連続させてはどうか。

ホームレスのホーム

- ホームレスにホームが出来てしまうと、ホームレスとしてのアイデンティティが無くなってしまうのではないか。
- 家の中が中央公園のようになっていれば、アイデンティティを失わずに住める。
- ホームレスにとって一番必要なのは、物を隠す場所。行政や清掃業者に見つからない場所に物を隠す。
- なかなか人が行きにくいような、池の中の島のような場所も物を置くのには良い。
- 外にホームレス用の電源と水道を用意すれば、ホームレスが集まってくるのではないだろうか。
- ホームレスは何でも移動できないといけない。キッチンもカセットコンロにして移動式にするのが良い。
- 家があっても、ダンボールハウスに住めるようにしたい。秘密基地のような感覚。
- カオスハウスゴールデン街があっても良い。銭湯や病院があるような都市的な場所が良い。
- 都市があれば家はいらない。

収納＝コインロッカー

- 個人の物を置く収納が無い。コインロッカーを設置して、各々収納してはどうか。
- 金額を設定して、コインロッカーの中の物を買えるようにしてはどうか。
- 中の商品をレコメンドしてネットで売れば良いのではないか。
- 透明なコインロッカーにして、カオスラウンジの作品を売ってはどうか。

その他

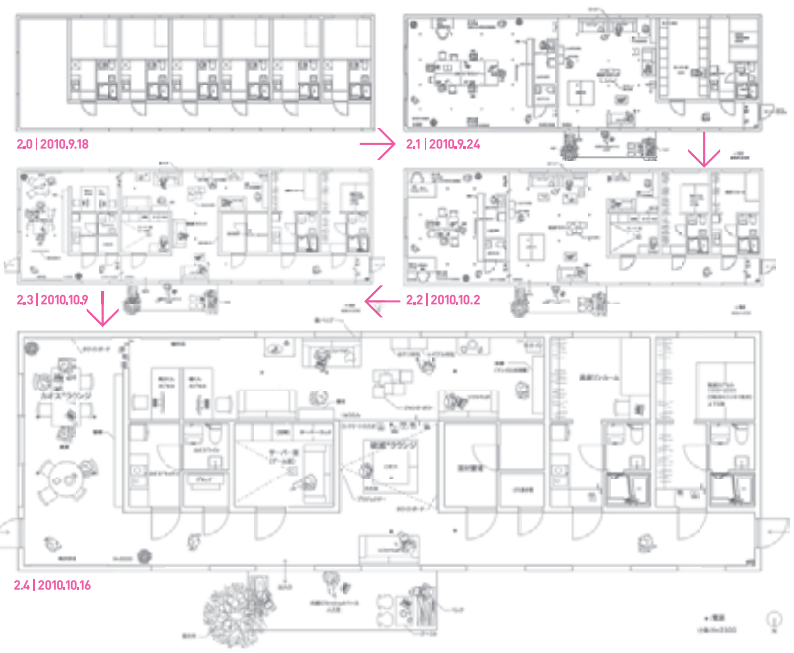
- 通り抜け通路を有効なものにするために、壁に巨大なモニターを置いて、コードのレビューをしたり、梅沢作品を写したりしてはどうか。
- 嘘氏の後ろに壁を立て、ハーフワンルームにする。

ワークショップを終えて（感想）

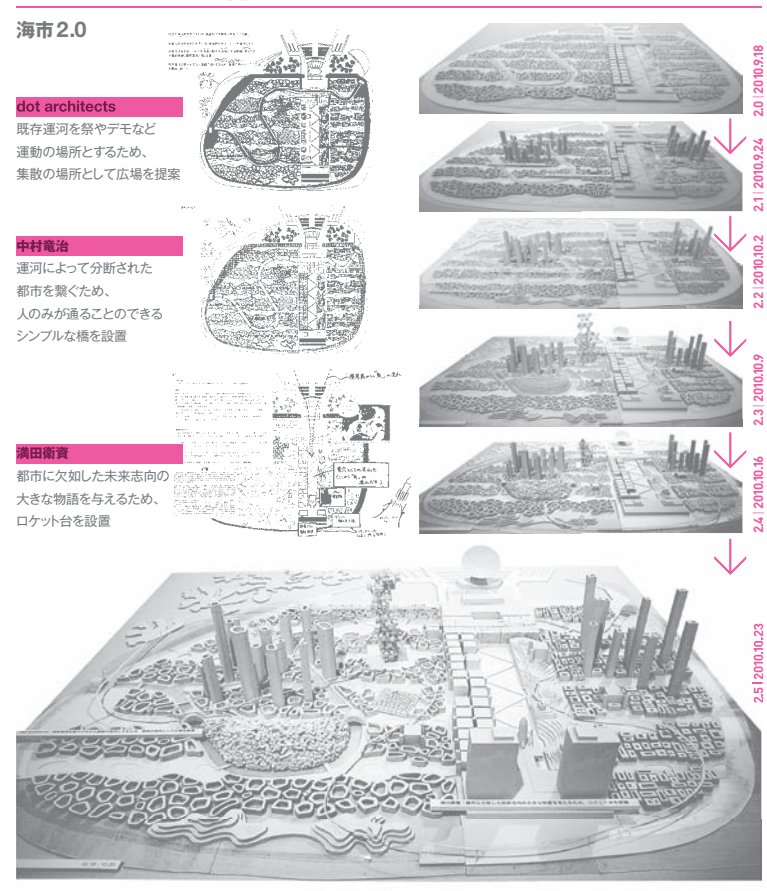
今回のワークショップは、大変濃密なヒアリングではありましたが、設計側で用意できた情報量が少なすぎたような気もしています。フォーマットを揃えたり、一案に絞ることで、問題点が明快になったり、比較検討がしやすいという良い点を活かしつつ、もう少し、打ち合わせの場に設計作業を染み出させていくような仕組みが考えられたらよかったのかな、と思います。もう一つは、感覚的なことなのですが、ギークハウスではコミニケーションの問題を建築的に扱ってはいけないのではないか、ということです。ワークショップでは、もちろんお互いのコミニケーションの話は挙がるのですが、その点については、ギークの皆さんはとても応用力が高いというか、IT技術込みで解決してしまうような所があって、むしろ建築側では、体力や衛生などの身体的な問題や、物をストックする場所など、具体的な空間のボリュームの問題、についての話が面白いなと思いました。コミニケーションを応用力で解決していくと、社会的な距離や配列のルールは全く制約にならなくなってきて、そういった状況を建築化した方が、クリアになったような気もしてます。都市に近いという意味で、廊下や路地というのは、かなり自然な形でのアウトプットではあったと思っていますが、あまりにヒアリングが面白かったので、いろいろと考えてしまいます。

[TEAM ROUNDABOUT／本瀬あゆみ]

カオス*ハウス プロジェクト



海市2.0



海市2.0マンガ［内容解説］ 2.4→2.5

メタの発見

最終回。そしてオープンエンド。大団円をつくり、以降もストーリーが展開していくカタパルトとなるような構造が求められる。職種を変えながら海市のマスコットガールを演じ続けた彼女には最終的に市長になってもらい、海市とマンガの行く先を見届けてもらおう。名前？ 初回のワークショップにおいて稲葉大明さんが突然ヒロミと呼び始めただけなのだが……運河のように連歌の軸となり、都市を島外の広い海へつなぐ存在。というわけで「広海（ヒロミ）」です。

ネタの発見

dot architectsは広場を設けるとともに、水路の分岐を増やす。中村竜司氏の小さな橋の連続という提案と掛け合って、海市における人々の往来がより複雑で全領域的になり、毛細血管を伝う血流の鼓動ようなものを感じさせる。操作はわずかながら、きっと風景はドラスティックに変わる提案だろう。満田衛資氏はその胎動を全て受け止めるかのような、海市の発展と希望の象徴としてのロケット発射台を提案する。そうなれば前回の描画予定地としての更地はdot architectsの提案した河口の広場として定義され、ロケット発射基地となる。そして真ん中の入れ子の島形状だった部分の紙を突き破ってロケットは宇宙へと旅立つ。あまりにも必然的な流れに、描いている我々が笑ってしまうほどだった。ドドドドドという群集の集まる擬音は、都市の胎動でもあり、ロケットの発射音でもある。Dという文字形状が画面では小さな橋の連続となり、水路分岐としてのコマ割とともに画面中央へ人が集合していく放射状の集中線の役割も果たしている。その求心力が、そのままロケットの推進力となっているかのようだ。

ベタの発見

最終回と言えば、キャラ全員大集合である。これまでの登場人物と異生物が混在した軍司匡寛氏による大量のモブがパレードとなり、大団円の祝祭性を表現する。近未来的イメージをより強調するべく、TERU氏にはヒロミ市長のためのビッタリスーツをしつらえてもらった。Hogalee氏の描くヒロミは市長からまた鮮やかに女子高生へと戻り、パンをくわえて再びベタストーリーに向かって爽やかに走り出す。

再び、メタの発見

これによって全体は螺旋構造となり、ノイズを含みながらズレたループが展開していく、という新たな世界の進行方向を予期させるものとなった。ストーリーの方向性が縦横、前後、此彼無尽に展開するこのマンガは、まさしく2.0次元を超えた2.1次元からのマンガと言えるだろう。海市のフィクションを見出すことから始まったこのワークショップだが、むしろ我々が行ったことは、参加建築家によって海市の人と物と情報が交錯して熱されて、湯気のように湧き上がってくるフィクションを回収する作業だった。つまりフィクションがとめどなく溢れてくる空間、それこそが都市の都市たる条件のように思えた。思えばこの東京も、巨大なフィクション発生装置と言っていい存在なのではないか。2.1から2.5を通して一ヶ月間、意味を持ったボリュームとそのレイアウトが作り出すネタネトベタベトメタメトな、粘っこい白昼夢を見続けていたような気分だ。

[TEAM ROUNDABOUT／松島潤平]

海市2.0マンガ［プロセスレポート］ 2.4→2.5

2.4.1

さて、今回でワークショップも最終回である。前回新たなインフラの導入によって再生されたマンガはどのような結末を迎えるのだろうか?そもそも「終わり」は存在しえるのか?

2.4.2

今回の建築家たちの提案を一言で表すなら「祭り」がふさわしいだろう。中村竜治氏とdot architectsは橋を増やしたり運河の両端に広場を作るなど、都市の血流を促進させると同時に人の集う場所をつくる提案であり、満田衛資氏は都市の明るい未来を具現化するようなロケットの発射台の提案であった。

2.4.3

これらの提案をそのまま繋ぐと「人が流れ、集まり、そしてロケットが発射される」というストーリーができあがる。しかしロケットが発射されてお祭り騒ぎで「終わる」ということではなく、やはり「次に繋げる」仕掛けがいるのではないか、という議論が起こった。

2.4.4

ロケットの発射は島からの脱出ではなく、あくまで外部との接続手段なのではないだろうか?人口が増え都市が発展した結果、都市の次なるフェーズとして、島自体がハブとなり、新たな環境（宇宙）との接続点になるのである。

2.4.5

ではこのようなストーリーを前回のマンガからどのように更新していくのか?冒頭の土建屋女子は市長として祭りの音頭をとってもらうことになり、前回更地となった場所にはロケット発射台が設置されることとなった。

2.4.6

Hogalee氏の描く女子高生が、TERU氏によって描かれた未来型スーツを身に纏う。そこに軍司氏の描く表情豊かなモブ達が融合することでmashされ、mixされたマンガ（comic）ができていく。

2.4.7

市長の呼びかけによって島内のあらゆる人たちが集まってくる、前回、異なるレイヤー上に存在していた生物たちも同一のレイヤーに同化し、ロケット発射という祭りに向けてクライマックスが演出されていく。

2.4.8

ロケットの向かう先（＝宇宙、外部）として、原稿の物理的なレイヤーを操作することにした。つまり原稿である厚紙の表面を破り、そこを宇宙空間として黒く塗りつぶすのである。また入れ子の島が描かれた空間をロケットの向かう先として設定することで、コマの中のコマを外部として読み替えた。

2.4.9

ロケット発射が外部との接続を意味するとはいえ、「マンガ」として接続を予感させる仕掛けがほしい。そこで導入されたのはストーリーの螺旋構造である。ロケットの発射を終えた市長がスーツを脱いで女子高生に戻る、という演出をすることで、海市マンガの冒頭に登場する女子高生に接続できる。ただしこれはループではない。あくまで螺旋構造として更新が繰り返されるメタ構造を示しているのである。

2.5.0

ひとまず切断。海市2.5マンガとして記録（スキャン）をとる。

[TEAM ROUNDABOUT／藤井亮介]

磯崎新 | カオス*ラウンジ | Julien De Smedt | 梅沢和木 | 名和晃平 | 渡辺誠 | mashcomix | 森ビル | MVRDV | 日建設計 | pingpong | 濱野智史 | 泉太郎 | 柄沢祐輔

GYRE | 〒150-0001 東京都渋谷区神宮前5-10-1,3F | tel. 03-3498-6990 | info@gyre-omotesando.com | www.gyre-omotesando.com
お問い合わせ先：CITY2.0事務局 藤村龍至建築設計事務所内［担当：岡田有為］| Tel. 03-3476-6508 | office@ryujifujimura.jp