

ARCHITECTURE

Special Feature

特集:

「1995年以後の建築」

Architecture after 1995

Credit

企画・編集 藤村龍至

編集協力 伊庭野大輔 / 藤井亮介 / 松島潤平 / 本瀬あゆみ / 刈谷悠三

デザイン 刈谷悠三

CONTENTS

目次

山崎泰寛 INTRODUCTION

松川昌平 + 田中浩也 DISCUSSION

福西健太 TEXT 01

石上純也 + 徳山知永 INTERVIEW 01

長坂常 INTERVIEW 02

松岡康友 TEXT 02

畑克敏 + 城間真琴 INTERVIEW 03

山本茂 INTERVIEW 04

柄沢祐輔 INTERVIEW 05

青木弘司 DIALOGUE

青柳創 TEXT 05

本瀬あゆみ TEXT 06

成島大輔 TEXT 07

佐野哲史 TEXT 08

藤村龍至

「議論の場」の設計

おそらく誰もがうなずいてくれるだろうからはつきり言うが、いまのところ建築家藤村龍至のもとユニークな点は、建築について「議論」してしまうキャラクターにある。ぼくには、そのキャラがどうやって育ってきたのかはわからない。(ひよとすると彼じしんが設定したキャラなのかもしれない)ただ、そのキャラがどう面白いのかは、わかる。

たとえばここに収録された「議論」をながめていると、彼が相手を挑発し、誘導したかと思えば、いつの間にかはぐらかされ、思ひもよらなかった場所に着地する。相手を議論に巻き込み、知らず知らずのうちに、ある熱気を共有させてしまう。

彼はいつも、誰もが誰かが参加できる「議論の場」を設計している。「あいつと話すといしゃべりすぎちゃったよなあ」と、彼と議論したことのある人の多くは、どこかで感じているかもしれない。

しかし、たとえれば、それは彼じしんのもつ「議論の場」を設計する才能に、まんまとやられているといつことだ。なぜ「議論の場」を作ってしまうのだろう？

ラグビートームの監督は、試合中にフィールドに降りることが出来ない。だから監督の仕事は、選手の思考と身体が運動する場を作ることに集中する。そこで、誰も見たことのない新しい何かが起こる。

そのように、自らが作り上げる「議論の場」をフィールドとして、新しい「何か」を発見していくことが彼の設計行為だとぼくは思う。その「何か」はこのフリーペーパーのあちこちでぶつと煮えたぎっている。

山崎泰寛 1977年島根県生まれ。京都大学大学院教育学研究科修士。建築ジャーナル編集部

DISCUSSION

「巻頭座談会」

『誘導』から『栽培』へ!? 田中浩也×松川昌平×藤村龍至

「決定」という行為そのものを相対化するようなメタシステムを築くことがとても重要だと思う。(松川)

「アルゴリズムを感じる」ことができる空間を設計することの方が大事なように今は思っています。(田中)

藤村「そもそも、なぜコンピュータ・プログラム・機械言語を教えたり、使ったりするんでしょうね。」

田中「それに対する第1の答えは「作品と同時に文法が生成できるから」。そもそもデザインするとか、ものをつくることの当事者的な目標は「自分の文法を作ること」なんじゃないかと思う。

藤村「松川さんはどうですか。」

松川「例えば自然言語と機械言語の対立で言うと、自然言語は「複雑性、機械言語は「単純性」といわれるけれども、実は、ものをつくる時にこれは逆転するんじゃないかと思っていて、自然言語を用いる設計は、より単純化、抽象化する方向に流れると思うけど、機械言語を用いる設計は、機械が持つ単純性を暴力的に用いることによって、総体として複雑性を実現できる。そのためにコンピュータを使っているんだと僕は自覚しているんですよ。」

田中「よく藤村正樹さんとかも言うんですけど、自然言語で曖昧な現象を説明しようとする」と「内のような外」とか「パブリックのようなプライベート」とか、そういうトリートロジーか矛盾を含んだパラドックスでしか言えなくなる。現代はそういう局面が増えている。それを徹底していくとよくある建築家の文学的表現みたくなっちゃうわけだ。ところが機械言語は矛盾を含んだまま運動させることができるんですよ。パラドックスに回収されないで、別の次元に飛び出す確率が非常に高い。」

松川「そうそう。例えば「開いていながら閉じている」というのは、Aさんにとっては開いてるけど、Bさんにとっては閉じているとか、ある一瞬間に起きているわけじゃない。ルビンの壺みたいに、ああいいうゲシュタルトが転換する瞬間というのが、主観によってどんどん切り替わってくるのと同じようなことが、機械言語を用いて、論理的に構成でき得るんじゃないかという仮説をもっている。」

藤村「例えば田中さんは、都営大江戸線飯田橋駅設計・渡辺謙の設計を手伝っていたりしましたよね。あの時はどういった課題があったって、どういったことが問題になっていたんですか。」

田中「飯田橋駅ではアルゴリズムでこういうことが解けるということを示せたと思います。ただ、そこで立ち返って、それを使って「何を解くのか」という初期設定を考え直さないといけないとも思いました。形態生成ではないアルゴリズムの使い方があってはならないか。」

松川「アルゴリズム」って問いの立て方のセンスがすごく問われる。これまでの「セ・ンス」というのは、どう解くかというところに問われたんだけど、これからの設計はどう問題を立てるかというところに問われるよね。」

田中「解くのはコンピュータに任せちゃうと、それができることは大体わかってきている。」

藤村「形態の生成だけでは物足りないとするならば、どういうストーリーにコンピュータ・アルゴリズムを位置づけますか。」

田中「それがね、実はよく分からないんですよ。最近ではアルゴリズムを使って設計する」ということには、あまり興味がなくなっちゃったんですよ。それよりも「アルゴリズムを感じる」ことができる空間を設計することの方が大事なように今は思っています。」

藤村「それは具体的にどう違うんでしょうか。」

田中「最初の話は、アルゴリズムが何かを設計するツールであったり、手段であったりするわけですよ。でも別の見方をすれば、アルゴリズム的な見方で「世界を認識する」ということも、だんだんできるようになつてくるわけ。例えば大学で授業をやったりすると、直接アルゴリズムを使って何かをつくるのは別の次元で、アルゴリズム的な世界の把握というのが学生をつくる作品に出てくるのがあって、そつちに興味があつた。」

松川「それって表裏一体の話で、機械言語をとことんまで用いることによって、自然

界の複雑なことが実は裏側に単純なアルゴリズムが潜んでいるというのが見えてきたりとか。それが見えてくるようになると、今度はそれを生かして、逆にちよつと少ない力を貸してあげることによって、自然界の裏側のシステムをちよつと動かし、あげよう、というような野心が生まれる。」

田中「だから必ずしも設計の方法論だけじゃないんですよ。こないだ松川と話したのは、アルゴリズムは認識と知覚の方法でもあるということ。」

松川「このところ、すごい小さい環境で、僕とそれ以外の関係を見るためのインターフェイスを作っているような感覚があるので、ずっと「インターフェイス」「インターフェイス」って言い続けてきたけど、だんだん突き詰めていくと、僕と環境との境界の話になる。」

田中「自分」という境界しか信用できないんですよ。それまで社会をマクロ的にみて「ここに線を引きましょう」「ここに線を引きましょう」って集合論的に分けてたんだけど、それが無効化されてしまったようなメンタリティーが最近ある。」

藤村「それ、若い世代には特にありますね。」

田中「でも学生をみていると大部分がそういうメンタリティーですよ。例えばパブリックとプライベートについても、空間的に、それらを分離することはできないと、パブリック・プライベートという境界が重要視されていまして、今は梅田望夫さんがいう「あちら側」と「こちら側」の境界に問題が移行したと思うんですよ。」

松川「それはわかる。」

田中「一わかつた、わかつた。その問題意識はいいと思うよ。パブリックというのは見えない次元に飛んでいったと。だったら、そのときの「こちら側」と「あちら側」をうまく言い換えてみてよ。僕の世界観では、「社会」というものは、人間とコミュニケーションによって構成されている、でも社会の外側にある「世界」というのがあつて、僕はそこを結構ロマン主義的に信じてるわけ。」

最近宮台真司さんと話す機会があつて、最近の文学は「世界の表現ばかりで」「社会」との関係で「世界」を断念するというのが本来の表現の力であつたものが、単純に「世界」を肯定するというのが最近多いというわけですよ。」

藤村「宮台さんがよく批判する「セカイ系」ってやつですね。」

田中「一そう、でも、僕が言ってるやろうとしていることというのは、人と世界との関係を社会的に共有するってことなんですよ。だから要するに道具を通して世界を観測する経験と共有するということなんですよ。そこいらんな痛みとか、いろんな社会的なイメージの困難さとかを感じている。それが僕のリアリティーなわけ。」

藤村「松川さんどうですか？」

松川「僕はね、社会も世界も僕との境界でしか見れないんだよね。」

藤村「まさに「セカイ系」ですね。」

松川「近傍って言うっちゃうと盲目的な響きがあるのかもしれないが、その「近傍」の莫大な「量」と「時間」によって、世界の大局的なパターンが見出せないかと思つていて。それは結局「関数空間」でやってるアルゴリズムの世界観と全く同じなんだよね。」

田中「建築って、大学ではあまり「法規」とか習わないじゃないですか。社会に出ると突然、「法規」とか「施主とのコミュニケーション」だとか、いわゆるゴルド的な問題がすごく発生して、それを「リアリティー」として受け止めますよね。藤村君は学部の教育にもそういうゴルド的な内容をもつと採り入れるべきだと思いますか？」

松川「それをやり続けなければならないと思うんだ。そういう主観を主題にした個別的な試みが、マイノリティとして追いやられずにそのまま掲げられる社会的な機構が「social」だと思うわけ。

藤村「田中さんは「人と世界との関係を社会的に共有する」って言ってましたが、そのへんどう思いますか。

田中「建物をつくる時の既存のコードの上には、別に乗らなくてもいいと思う。それより自分でコードを作ればいい。法規とか景観法とか、ああいったことに従順である必要ってないでしょ。

「ユビキタス社会のパブリックスペース」とか、SFCの情報系の学生もああいう建築のコンペ出してるんだけど、建築の学生はあれに対してどうやってレスポンスしているんだろう。ああいうテーマに関してリアリティを感じてしまう人が、建築家と名乗らなくても、パブリック・スペースのトータルなデザインとかに踏み込めるような、そういうパスを僕は作りたい。

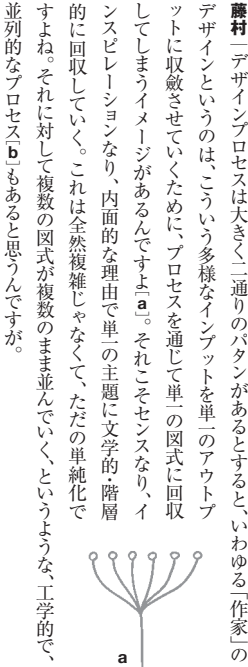
藤村「それは全く共感しますよ。さっきから、「おまえのやっていることは違う」という感じですけど、何がそんなに違うんですかね。

松川「やっぱり「社会的な諸条件を解いていく」と個の解が導き出された」ってところの胡散臭さかな。

田中「例えば建築の人で「解く」ということを非常に美化しているんじゃないですか。藤村「そういうひともいます」っていうのは「自分はそうじゃない」ってこと。

松川「アジェンダ・セッティング」がいまいちうまくいってない。何か別の言葉で説明するとしたらどう説明します？。これまでの説明の印象だと藤村の方法論は「条件が与えられて、それを最適解で解きました」って受け取れちゃう。

藤村「デザインプロセスは大きく二通りのパターンがあるとすると、いわゆる「作家」のデザインというのは、こういう多様なインプットを単一の図式に回収してしまいうイメージがあるんですよ。a。それこそセンスなり、インスピレーションなり、内面的な理由で単一の主題に文学的・階層的に回収していく。これは全然複雑じゃなくて、ただの単純化ですよ。それに対して複数の図式が複数のまま並んでいくというような、工学的で、並列的なプロセスbもあると思うんですが。



松川「情報デザインのボキャブラリーでパラフレーズすると、aは「手続き指向型プログラミング」、bは「オブジェクト指向型プログラミング」になると思うんだけど、何が違うかっていうと、「手続き指向型」はひとつのプログラムで問題を順に解いていくんだけど、「オブジェクト指向型」は小さくて単純なプログラムがたくさんあってその相互作用によって複雑な問題を解いていく。

田中「こういう方法bで設計をやりたかったら、コンピュータアルゴリズムは有効だよな。

藤村「その意味するところがうまく伝えられずにいるんですよ。

田中「僕はこれまで参加したいくつかの建築プロジェクトの経験を経て、そもそも与条件が「社会」からもたらされるってところが半信半疑で、与条件を見つけてくるにはコンピューターを経た世界に対する認識とか、着眼点みたいなものが重要じゃないかと思ったわけ。

藤村「その「着眼点」というところに「アルゴリズム・デザイン」の可能性があるんじゃないですか。そのときに「個人的な経験」とか「社会的な規則」といった条件の種類に必ずしもこだわる必要はなくて、「与条件」ってフラットに言っちゃえばそれでいいと僕は思うんですよ。与条件のビックアップにとりあえずの順番があるわけ

『こちら側』『あちら側』の境界そのものを

コントロールできるシステムを構築するのが、

これからの建築家の役目だと思う。(松川)

情報技術というのは本来、

『あちら側』を自分なりに再発見する、ことを

支援してくれるツールです。(田中)

れども、最後は全て等価に並べてしまえばいい。「K PROJECT」のときは、そういう並列性を押し進めよう、とやっていた。

松川「写真をこうやって直線的に並べちゃうと階層的に見えちゃうからさ(笑)。この与条件に対してこういう解法があつて、この与条件に対してこういう解法があつて、という関数ひとつひとつのクラスの定義が見えてくるともつと分かりやすいかな。

藤村「なるほど。僕としては、ひとつひとつのプロセスは全部自立的で、等価に並べた状態を建築的に表現しているつもりなんですけどね。

松川「関数空間」でまさにこういうことだよ。

藤村「そうですね。だから松川さんには「最適解を誘導した」とか誤解されたくないんですよ。もちろん、そういう「フラットなプロセス」みたいなものはみかんぐみなどユニット派世代的建築家たちが表現してきたとされているけれど、それをもっと建築的に追求できるのではないかな。

田中「最近、コンピュータを使つてやっていることは『ある解ゴール』への「誘導」ではなくて『ある種シース』を「栽培」して育てていく感覚にとても近いと感じてます。

藤村「誘導」ってというのは「アルゴリズム・デザイン」に何かオートマチックなイメージを重ねたように聞こえますね。

松川「常にフィードバックを与えないとだめなんだよね。

田中「育つる時にも関数を変えてやつたり。

松川「その「手をかける」っていうイメージが大事。そういう意味では難波和彦さんの「箱の家」は建築単体にとどまらずに、「箱の家」ってシステム全体でメンテナンスが行き届いている感じがする。

田中「普遍的な都市なんてなくて、無数に都市はあるとすると、それぞれの都市に合わせてそれぞれのソフトウェアというか、アルゴリズムを書かなくてはいけない。しかも各プロジェクト同士が難波さんのように連続するとか、農業でいえば品種改良するとか、そうやって維持しなきゃいけないわけだよな。

藤村「やっぱり「アルゴリズム」って、オートマズムとかモジュールのイメージがありますよね。

松川「どっちも決定論に基づいている。

藤村「フィードバックについての議論が抜けてしまうと、単なる「コンピュータライゼーション」の話でしかなくて、社会との関わりでアルゴリズムを用いる、という話になかなか繋がらない。

松川「僕自身は、やっぱり親が死んで、子供ができて、つくづく自分が死ぬまでの時間以外のことも考えなければならぬってことを思うようになった。それを考えても今の社会システムとか、流行とか、移ろいやすいものに立脚するのは、ものすごい危険なんじゃないかと思っていて、その時々には決定を下さなきゃいけないのは事実なんだけど、その「決定」という行為そのものを相対化するような、メタレベルのシステムを築くことが、とても重要だと思う。そういう意味で石山さんとか難波さんとか、ああいう開放的な技術の視点に接続できるんじゃないかな。

田中「だから今、「こちら側」と「こちら側」で、パワーの配分が著しく不均衡になつてしまっていることを問題視する人と、「まあ、それでもいいんだよ」という立場と分かれちゃっているけど、例えば、任天堂の「Wii」とかって必ずしも誰かが作った制度の上で戯れているだけではないんだよね。もつと別のものと接続して戯れていると考えることもできる。重力とか。

藤村「「こちら側」の個人はいろいろな方法で「あちら側」に接続できる、と。

田中「情報技術というのは本来、「あちら側」世界のバーチャリティ(潜在的可能性)」を自分なりに再発見することを支援してくれるツールだよ。それを創作にまで持ち込めば、自分なりに「こちら」と「あちら」を行き来するためのメタレベルのシステムを構築して、それを他者と共有していくことも可能だと思えます。

藤村「先ほどの「箱の家」の例だって既存の工業製品を使っているわけで、見方を変えれば「こちら側」での展開だといえますよね。でも「箱の家」という、シリーズ的な展開の仕方がフィードバック・ループを誘発する役割を担っていると捉えれば、「あちら側」への介入だと捉えられる、ということですね。

田中「少なくとも情報分野ではミドルウェアの設計をしたりとか、APIとかいろんなやり方でGoogleとGoogleユーザーの中間層を厚くする、ということが議論されている。松川「同じように、「こちら側」「あちら側」の境界そのものをメタレベルでコントロールできるシステムを構築するのが、これからの建築家の役目だと思うんだよね。藤村「そのための道具として「アルゴリズム・デザイン」は使えるということじゃないですか。

田中「その認識はいいと思います。でもやっぱり僕は発表方法を考えなければいけないと思う。それを改めないことには、20世紀的な価値観に回収されてしまつた抽象的な「システム」というものを、どうやらうまく提示出来るのか。写真映えるものを真に受けている。若い学生を見るとそれは強く感じる。

松川「今日議論したようなことを有無も言わず納得させるような作品をつくるのが僕たちの世代の課題ですね。

田中「いや、それは反対だな。やっぱり口でも言ったほうがいいと思うよ。例えば、今日の話を聞いて以前より断然藤村君の作品が好きになりましたけど、今日の話を聞かないと分からないというのは、やっぱり説明不足だと思う。

藤村「それもあるかも知れませんが、こういうことは何十回と説明を繰り返してようやく伝わるものだと思うんですよ。加えて、今のよう新しい価値観に基づいて何かが生まれようとしている時は、互いに何が共通していてどこが違っているのかも分らない。

田中「うんうん、要するにわれわれはまだ実験観測中で。

松川「僕個人としては今、この時代にいるかもしれないけど、前時代のバリエーションを出してるだけじゃ面白くないので、この次に対しての実験段階だと思いたい。

藤村「そうですね。移行期っていうのは、前の時代の成熟期だけど、次の時代の黎明期でもあるわけですし、もつと議論して、考えを共有していく必要がある。その意味で、こういう草の根的な媒体とか、creativeのような場をデザインすることが重要な役割を果たしていくと思います。

田中浩也

1977年北海道生まれ。東京大学大学院博士課程修了。日比共同主宰。慶応大学講師

松川昌平

1974年石川県生まれ。東京理科大学卒業。005studioを主宰。Synckyo代表

藤村龍至

1976年東京都生まれ。東京工業大学大学院博士課程。藤村龍至建築設計事務所主宰

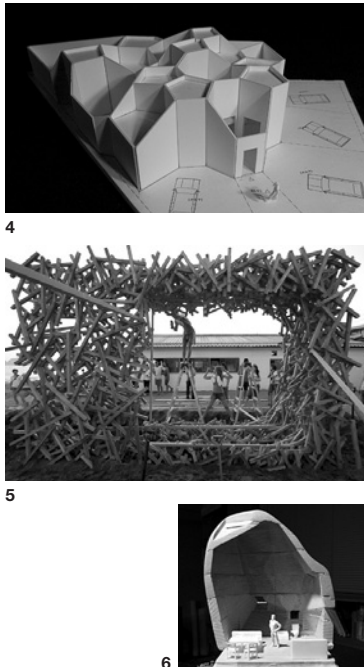


fig.1 久原真人+田中浩也(国際メディア研究財団)「Bar(Bar)2 -Jede Drops」氷柱を人工栽培する群装置「撮影」瓜生裕樹
fig.2 久原真人+田中浩也(国際メディア研究財団)「Bar(Bar)2 -Jede the White Branch」吹雪を可視化する群装置「撮影」瓜生裕樹
fig.3 慶応義塾大学田中浩也研究室「モバイルバー・カウ・インター・プロシエ・クト」
fig.4 松川昌平「砌波の美容室」
fig.5 松川昌平+瀬口浩義+田島隆志+角田大輔「関数空間-海の家」
fig.6 松川昌平「関数空間-う坪ハウス」
fig.5 藤村龍至+大野博史「K PROJECT」

ペンシルバニア大学スタジオリポート
「カーン」と「セシル」の間で

福西健太

ペンシルバニア大学建築学部は、2003年に学長が変わつて以来、教育方針が一新された。ルイス・カーンが教鞭を取っていた頃からの教授の大半がその職を追われ、代わりに若い建築家が多数集められた。そして2004年、セシル・バルモンドを教授として迎え入れ、翌2005年には非線形システム機構(NLSO)が創設され、改革にますます拍車がかかることとなった。

最も大きく変わった点は、極端なまでのコンピュータ・テクニックの導入である。ライノ、マヤ、GC(Generative Computation)といったアプリケーション、「アルゴリズム」と「スクリプト」の概念、数字と数値が導き出すシステムの視覚化、そのシステムを作り出すルールと関係性、そしてそれらが導き出す形態、構造、空間。ペンシルバニア大学建築学部は、新しいデザインの手法としてこれらのツールを教育の現場で最大限実践することを試みている。

「年制プログラム」に在籍する生徒の半分は学部で建築を学んだ経験がない。彼らは「ルイス・カーン」を知るよりも先に「スクリプト言語」を学び、「建築をめざして」を読む前に「パララックス・視差」に関する論文を読む。今まで僕が受けてきたオートドックスと思われる建築の教育と、クラスメート達がこれから辿ろうとするそれとの間に計り知れないギャップを感じることもある。しかしそれと同時に、僕自身もまた、コンピュータが可能にするこの「建築に至るまでのプロセス」に魅力を感じていることも事実である。

大学の図書館にはカーンの事務所で描かれた全ての図面が保管されている。僕は毎週金曜日の午後、閲覧したい図面の予約を取り、それらを眺めるようにしている。静かな図書館で、細部まで書き込まれた手描き図面やスケッチを眺めていると、あたかも自分がカーンと対面しているかのような気持ちの高ぶりを覚える。そうして悦に入りながらスタジオリポートに戻ると、そこには再び「ライノ」の建築が広がっているのだ。どちらが本場の建築なのだろうか？カーンは僕に何を問ひかけ、我々は時代に何を提案するべきなのか？答えはまだ分からない。しかし、今のところは「カーン」と「セシル」を行き来する生活を続けてみようと思っている。

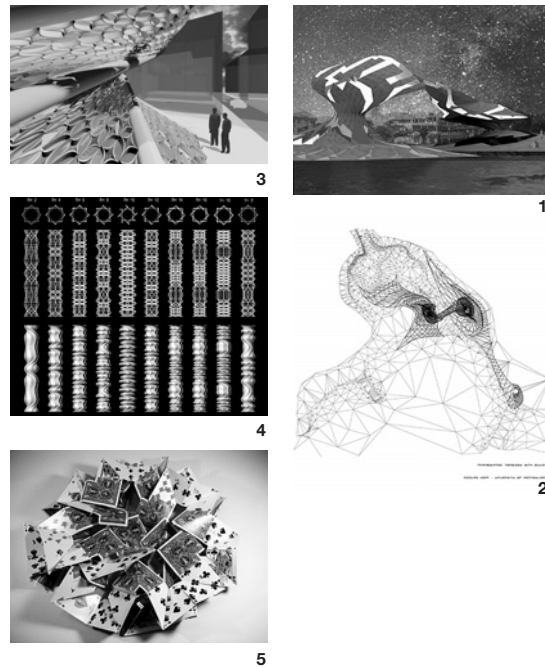


fig.1 [Nicolas Kofit] ガラバゴス諸島に建てるエコバウリオリオンの計画案、ガラバゴス諸島に住む独自の進化を遂げた生物の生態調査をベースとしたデザイン
fig.2 [Nicolas Kofit] 同作品のタイヤグラム
fig.3 [Teddy Showk] メキシコシティに建てるタワーの計画案
fig.4 [Teddy Showk] 同作品のスクリプト・タイヤグラム
fig.5 福西健太「トラップと輪ゴム、ペーパー・クリップを用いた作品」部位の設定が生み出すルールを基にしたシステムによって構築されるオブジェクト。1年生のスタジオリポート課題。
福西健太
1979年、大阪生まれ。ウィスコンシン大学ミルウォーキー校建築学部卒業後、TEN Arquitectos NY勤務を経て、ペンシルバニア大学建築学部修士課程在籍

自然な思考の流れをつくるために
石上純也・徳山知永インタビュー

聞き手：藤村龍至

藤村 「〔神奈川県工科大学の工房〕のデザインプロセスでは、特注のコンピューターアプリケーションでのスタディされたそうですが、それはどういったきっかけで始めたんですか。

石上 「まずは「均質なグリッドでやってみよう」というところから始めてみて、それを大学側にプレゼンテーションして「フレキシビリティがない」という話をされたのでベクターでグリッドを多少崩す、ということをやってみることにしました。やっていくうちに、グリッドの均質さからつくりだされる空間のストラクチャーみたいなものが不自由に感じられるようになってきて、ルールがあるようでない「曖昧な空間」というのを極端に押し進めた建築を考えてみたいなあと思うようになりました。

最初には具体的な空間を思い浮かべるのが難しかったので、ひたすら模型をつづていました。その模型を見ながら手書きでプランをトレースしてみても、実際その模型にどのような空間が生まれているのかを分析していたんですけど、それは平面図を描く練習に近かった

石上 「徐々にアプリケーションの制作を詰めていくうちに、こちらにも「こういうスタディがしたい」というようなことがだんだんわかってきて、必要な機能をその都度、足していってもらいました。最近でも付け足してもらったりしています。

徳山 「注文をもらううちに「こういうことならできるかな」って、僕もだんだんわかってきたんで。藤村 「模型のスタディとの関係がまだちょっとイメージできないんですけど、模型はどういうスケールで検討していたんですか。

石上 「最初は「点で空間を描く」ということと、柱で空間をつくるということが、実際にどう空間に影響してくるのかわからなかったんで、まず1:1で模型をつづて、そこから徐々にスケールダウンして、一番小さくなったときは1:50でスタディをしていました。

藤村 「徳山君が書いたアプリケーションが入ってきたのはその1:50の模型の段階ですか。

石上 「そうですね。模型でのスタディと平面図でのスタディが一番近かった頃だと思います。その後去年の4月に事務所が大きなスペースに移ったので、再び模型のスケールを上げていて、1:20の全体模型と各ゾーンことの1:3の部分模型を同時につくりながらスタディをするようになりました。同時に徳山君に進めてもらっていたアプリケーションの方でもスタディをして、データでつくったものを模型にしてみたり、模型でつくったものをデータ化してみたり、そういうことの繰り返しですね。

模型とか、手書きとかアプリケーションとか、それぞれの場面で「番思考の流れがスムーズにいくもの」をその都度使い分けていく、バランス感覚のよつなものが大事なかなと思います。(石上)

注文をもらううちに「いついつことならできるかな」って、僕もだんだんわかってきたんで。(徳山)

ときには、ある程度いろんなことが頭の中で同時に進めていたのに、ベクターでやるとベクターなりのフォーマットに一回翻訳しなければならぬじゃないですか。それがちよつと苦痛だなあというふうに思つて、もうちよつと自然にスタディができないかなあと感じるようになってきました。

藤村 「で、徳山君が呼び出されたとき。

徳山 「2006年の正月くらいに。設計期間もあるし、何かできるんじゃないか」って、最初はさつくりした感じで。

石上 「その段階で既に1年半くらいはスタディをしていたので、最初から新しいアプリケーションをつづてみようと考えていたわけではなくて、そこからどうやってスタディを進めていくか悩んだ結果、もう、このプロジェクトに合ったCADをつづてもらう方が早いかなあと。藤村 「その頃には「点でプランを描く」というイメージはFIXされていたんですかね。

石上 「そうですね。でもどうせ作つてもらうなら、そこちよつとで、僕が知らない可能性っていうのがあるんじゃないかと思つたので、まずはそんなに条件を言わないで、とりあえずやつてもらおうと。

藤村 「そうすると最初はパラメーターとか、具体的な設定はなかったと。

徳山 「まだなかったですね。手書きで描いたものをスキャンしてベクターで起こす、みたいな話もあったんですけど。

石上 「徐々にアプリケーションの制作を詰めていくうちに、こちらにも「こういうスタディがしたい」というようなことがだんだんわかってきて、必要な機能をその都度、足していってもらいました。最近でも付け足してもらったりしています。

徳山 「注文をもらううちに「こういうことならできるかな」って、僕もだんだんわかってきたんで。藤村 「模型のスタディとの関係がまだちょっとイメージできないんですけど、模型はどういうスケールで検討していたんですか。

石上 「最初は「点で空間を描く」ということと、柱で空間をつくるということが、実際にどう空間に影響してくるのかわからなかったんで、まず1:1で模型をつづて、そこから徐々にスケールダウンして、一番小さくなったときは1:50でスタディをしていました。

藤村 「徳山君が書いたアプリケーションが入ってきたのはその1:50の模型の段階ですか。

石上 「そうですね。模型でのスタディと平面図でのスタディが一番近かった頃だと思います。その後去年の4月に事務所が大きなスペースに移ったので、再び模型のスケールを上げていて、1:20の全体模型と各ゾーンことの1:3の部分模型を同時につくりながらスタディをするようになりました。同時に徳山君に進めてもらっていたアプリケーションの方でもスタディをして、データでつくったものを模型にしてみたり、模型でつくったものをデータ化してみたり、そういうことの繰り返しですね。

模型とか、手書きとかアプリケーションとか、それぞれの場面で「番思考の流れがスムーズにいくもの」をその都度使い分けていく、バランス感覚のよつなものが大事なかなと思います。(石上)

注文をもらううちに「いついつことならできるかな」って、僕もだんだんわかってきたんで。(徳山)

藤村 「1:3から全体に戻して行くみたいなイメージですか。

石上 「そこにヒラルキーはあまりないですね。1:20で変だと思つたこともあるし、1:3でしか気づかないこ



ともあるし、データでスタディして見えてくることもあるし、という感じですね。

藤村 「それぞれのスケールで役割が違うということですね。1:3では小口の重なりなどの確認、1:20は全体の風景の確認という感じでしようか。

石上 「まあ、大まかな役割分担はありますが、そういうことよりも、違うものを使いながら同時にスタディしていること自体が重要なような気がしています。

藤村 「そうするとアプリケーションでチェックすることについてはどういうことですか。

石上 「先ほどから「点でプランを描く」ということをいつていますが、その「点」とは、実際には「小さな四角形」です。その集まり方や独立の仕方などで生まれてくる幾何学のようなものがあつて、そこからできあがる空間をスタディしています。もちろんそれだけではないんですけど、極端に言うところいうことですね。藤村 「ボリューム感のようなものですかね。

石上 「ボリューム感ともちよつと違いますね。どちらかという、ボリューム感以前の、空間の重なり合いとか、混ざり具合のようなものをスタディしている感じがします。そういうことが、「曖昧さ」につながっていくひとつの要素かなあ、と。

徳山 「その時々で「人気の機能」が変わりますよね。一時期は「相対距離」をよく使つとか聞いたような気が。藤村 「相対距離」についていうことは、構造スパンの検討があつたということでしょうか。

石上 「いや、構造というわけではないですね。ここでいう「相対距離」とか「相対角度」というのは、例えば、「自分があるゾーン」とある人がいるゾーン」があつて、それぞれの所からの「柱の角度」と「柱の距離」ということです。この機能についての細かい説明は省きますが、俯瞰したところからの空間のスタディということではなく、かといつて、部分の連続からつくれるだけの空間のスタディをしているのではない、といった感じですね。もしかしたら、こういうことはすごく普通なこ

とだと思つんですけど、「ある詳細を考えたい」というときに、その部分詳細は全体とすこくリンクして考えられているにもかかわらず、ベクターである部分を拡大表示してしまうと、その部分がどうやって決めたかわからなくなつてしまふようになってしまふ。そういうベクター特有のスケール感が、だんだんとうつとうしく思えてきたことがあつて。

徳山 「全体表示」すると画面上で柱が全部「点」みたになつちゃうんですよ。困つたんで、柱だけ拡大して表示する機能を付けました。

石上 「結局、頭の中で思い描いていることと、視覚的に見えてくることとで違ふじゃないですか。僕の頭のなかでは、なんとなくスケールを行ったり来たりしているつていうか。「ここを拡大したから、こうなっている」というわけじゃなくて。

全体の柱の向きのばらつきとか、距離感のあり方とか、そういうことが直接的な対応で結びついているわけではなくて、何となくぼんやりとした集まりの中で、結びついているところもあるし、省略しているところもあるし、近い部分の結びつきできているところもあるし、全然無関係に見える遠い部分同士も結びつきできているところもあるし、論理的につづられた部分もあるし、そうじゃない部分もあるし、という感じで、思考を巡らせながら進めている感じがします。それが、この建築をつくる上ですこく自然なことだと思ふんですが、その自然さを自然のまま、純粹にスタディできる方法がないかなあと思つていました。

徐々に、そういう「感覚」がアプリケーションのなかにも取り込まれては来たんですけど、その都度その「感覚」自体が変わっていくので、アプリケーションもどんどん更新していってもらっていますが、それだけでは追いつかないので、模型でのスタディなどを行ったり来たりすることで補つています。



3

藤村 「なるほど。なんとなくアプリケーションを使つた設計プロセスのイメージはつかめてきたので、ここでもう少し抽象的なことを伺いたのですが、最初にアプリケーションのコンセプトとして「脱生成」っていうのがあつたとか。

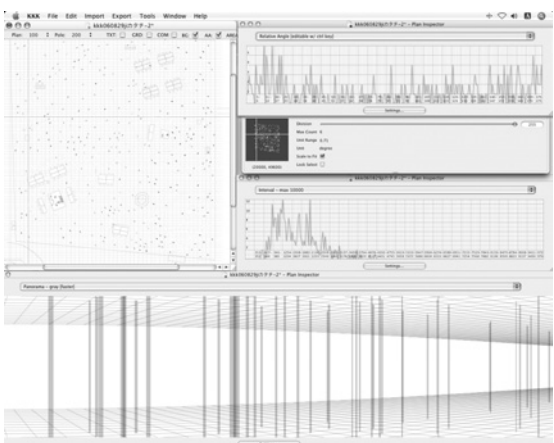
石上 「そう言つたかどうかはわからないけど、なんとなく「自動的に決まる」つていうのは違うかなあ、と思つています。

僕の中では、たぶん、そもそも均質さの中には、それを打ち消すような不均質さを含んでいるんだけど、一般には、そういうことを無視して、あくまで、ある観点からの観察を前提として成り立つている気がします。そういう特定の観点を外したとたんに簡単に崩壊してしまふほど、均質さというのははかないものだと思つていて、この工房では、そういう俯瞰的な観点がよくわからない状態で設計してみたいなあ、と。結果的には、いろんな理由からこういう空間がつくれたけれども、その「理由」みたいなものがよくわからなくなるのがいかなあと思つています。「自分で計画していること」と「自動的に決まつていく」ことを区別すること

藤村 「例えは「コンピュータ化」なり「情報化」つていうのがあるから新しい「ベース」を作ろうとは思わないと。石上 「できない気がするんですけどね。もちろん「ベース」がないつていうわけじゃなくて、「ベース」と「ウワモノ」が同時に動いていくもんだから、同時につづていくのが当然だろう、つて感じですね。

2009年2月6日
石上純也建築設計事務所にて

石上純也
1974年神奈川県生まれ。
東京芸術大学大学院修了。
妹島和世設計事務所を結成。
石上純也建築設計事務所を主宰。
徳山知永
1984年東京都生まれ。
京都大学農学部在籍。



4

るツールを選択しているつていう感じですね。コンピュータだから作業が早いつてわけじゃなくて、思考の流れがスムーズにいくものをその都度使い分けていくバランス感覚のよつなものが大事なかなあと思います。

手書きからCADに設計の手法が移つたからといって、それ自体に僕は、興味を感じてないんじゃないかなあと思ひます。

今現在を思つと、僕自身は、例えば、モダニズムの頃に起こつていたような変化の仕方にあまりリアリティを感じないのかもしれない。何かを目標として一直線に未来に向かっていくような感じは、その頃にあつたのかも知れませんが、そういうことは、ちよつと現代的ではないような気がしています。

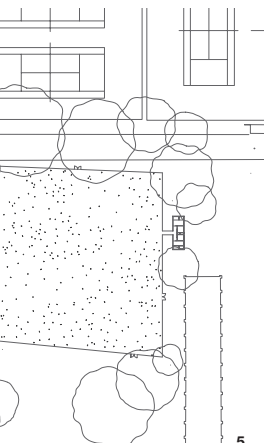
その頃とは違つて、今は革新的なものが実現されたり、廃れたりするスピードとか、バリエーションがその頃とは、比べものにならない程だと思ひし。もしかしたら、そのスピードの速さやバリエーションの多様さそのものが、今の時代の最も顕著な特徴かなあとも思ひます。そういうときに、ひとつのゴールを掲げて、時間をかけて、そのゴールを実現させるための「ベース」のようなものをつくることは、結構難しいんじゃないかなあと思ひますし、「ベース」になる部分と、それに積み上げられる「ウワモノ」が区別されること自体にあまり意味がない気がしています。

藤村 「例えは「コンピュータ化」なり「情報化」つていうのがあるから新しい「ベース」を作ろうとは思わないと。石上 「できない気がするんですけどね。もちろん「ベース」がないつていうわけじゃなくて、「ベース」と「ウワモノ」が同時に動いていくもんだから、同時につづていくのが当然だろう、つて感じですね。

2009年2月6日
石上純也建築設計事務所にて



5



5

fig.1 神奈川県工科大学の工房、手書きプランによるスタディ
fig.2 「同1」より、1:20模型によるスタディ
fig.3 「同アプリケーションによるスタディのチャラク」
fig.4 「同アプリケーション操作画面」
fig.5 「同平面図」

INTERVIEW 02

長坂常インタビュー

「宙ぶらりん」にしたまま設計する

聞き手 藤村龍至・松島潤平・木瀬あゆみ

藤村 長坂さんが自由曲面を使った造形に興味を持っ

たきっかけはどのようなことだったのでしょうか？

長坂 僕はどちらかというと鉛筆で線を描いていく、というよりはまず頭の中に漠然と形をつくっていった、それを記録するのに3Dを使っているというのがあって、具体的には学部生の頃、シーラカンスでバイトしていた「クレア鴻巣」(2000年竣工)の光造形の模型を作ったんですよ。あるときにああいう3次曲面的なものをやりたいっていうリクエストがあったので、現場と話し合いながらつくったんです。

藤村 当時、日本ではああいう造形は珍しかったですよ。高かったんじゃないですか？

長坂 あの当時は何もかも高かったんですよ。時代的に、プロダクトなら多分これくらいのレベルだったら、普通にできたんですよ。だけど、とても空間に落とし込むような事例はなかったと思う。

ところが最近、現場でそういうことができそうな状況ができてきた。CADで投げて、1回も会わずに、電話くらいはかけるけど、基本的にはメールだけで、部材が届いてしまおうという状況が今はある。10年前だったら考えられない「鴻巣」のときは相当足を運びましたからね。埼玉の田舎の方でしたけど。メールも当時は重すぎて送れないですよ。仕方ないからMOに焼いて持っていく。

松島 MOか。

長坂 200MBっていう(笑)。理論的には10年前、20年前にはできていたと思うんですけど、現場に落ちてくるにはそれくらいかった。

藤村 「cross corner office」(fig.1)のスタディはどのように進められたのですか。

長坂 僕ひとりでの家の家をつくるんだつたら、最初から全部コンピュータと向き合ってたんですけど、思うんですけど、他人とやる以上、プロセスとして確認が必要になるので…まずは粘土をこ…もうもりっとつくってもらったんですよ。建築事務所の机の上で、粘土をこねくり回して笑。

藤村 まさに「3次元のスタディ」ですね。

長坂 脂ぎった手で笑。本来であれば、そのままスキャンすればいいんだけど、そのときはそれがまだなかったんで、Formでなぞったんですよ。で、それにプーリアン演算をかけて出てくる線のところが、まだ慣れ

てないのでその前の時点でもよく見えてないんですよ。下から50上がったところでそれを切り出すか、150上がったところかによって、断面の形状は全部変わって来るじゃないですか。何度かトライしながら思うような状況が手元にくるまで、同じことを試したんですよ。で、何度かそれをやって、グリッドが決まったところで、初めて厚みを与えた。

藤村 その「グリッドのスタディ」っていうのは、全体の割合としてどのくらいしました？

長坂 かなり長かったよ。

大野 (スタッフ) 長かったです。

それと次の段階の線をくりぬいていて、表情を出すための線のスタディがほとんど半分以上を占めましたね。

藤村 まず立体で「粘土のスタディ」があつて、噛み合わせを検討する「グリッドのスタディ」があつて…次はどういうスタディだったんですか。

長坂 一あと、歩留まりもあるんじゃないですか。3×6なのか4×8なのか、っていうところと、噛み合わせ方法。XY

方向に関しては「相欠き」って強いんだけど、Z方向には非常に弱いっていうのがあるじゃないですか…それは藤村君もよくわかってると思うけど。

その最後の「Z」をどうやって加工するかっていうことが、結構悩んだよね。ただ単純に組んでいっても絶対ずれてくるし、うまくいかないですよ。だから固まりごとに「Aブロック」「Bブロック」と分けていくこの長さが3×6の板に入るとか、あとは裏側のZを入れやすいとか、そういうことを考えるのに、時間を割いていました。

藤村 そのあとに、板で組んだ模型は作りました？

長坂 作りました。

藤村 それは結果の確認ですか？それともスタディですか？

長坂 結果の確認のつもりだけれどもスタディになっちゃうこともある笑。模型も何個か作ったよね。

大野 一でもあんまり量は多くなかったですよ。5個くらいでした。

長坂 一模型だと切るのは機械じゃないから。オープンデスクの子たちは、何になるかわからないのに奴隷のように黙々と切り出している。でもNCは一枚一枚違おうが、量が多ろうが何だろうが、本当になんにも文句言わない笑。それが素晴らしい。モダニズムは歩留まりとか、材料の特性を最大限生かして「大きな空間を」とか「軽く見せる」とかあったと思うんだけど、ここではそれが足りない。いくらでも無理を聞いてくれる。

松島 「何も考えずに組む」のを請け負う業者も、いた方がいような気がしますね。

長坂 一建築って、単純に積算して足していって坪100万とかになるわけじゃなくて、「ちよつとこの人現場でどうなるかわからないから10万足しておけ」みたいな「わかんない費用」ってあるんですよ。それを施主に委ねられるプロジェクトであればそれいいと思うんですけど、普通はそんなこと委ねられない。そういうことが想像できつつ、現場も理解でき人がいれば、建築家はやりやすくなるんじゃないか。

自分でそういう整理は「得意だ」と思っていたので…ともとは僕はドローイングもうまく描けないし、模型もつくれないけど、頭の中ではなんとかつなぎ合わせられる…宙に浮いてくれるから。モノが。

藤村 「宙に浮いてくれる」と言いますと？

長坂 一模型で「誰かここで押さえて」と思っていたのも難しいけど、3Dだとそこに置いておくことができるじゃないですか。まあ「WORD」とかもそうだと思うんですけど、宙ぶらりんにしておける。分散的に「これ面白い」「これ面白い」「これ面白い」ということを羅列したまま整理しないで置いておくことができるというのが、3DっていうかPCのすごい強いところだと思う。その辺の感覚が頭の中で想像する絵と近いんですよ。

僕は、模型でも、絵でも、どっちかというとそういうタイプなんですよね。「つくりながら」なんです。だから、2年生で3Dを手にする前も、なんかこう、虫ビンの多い模型笑。僕は芸大の中では恐ろしく模型が汚い笑。絵も描いて、途中で置いておいて、また何ヶ月か経って描き始めるとか、そういうことが好きなんです。そこに無理矢理前後のストーリーをくっつけて、予定を調和させたくないっていうのが基本的にはある。

松島 「ピカソとかもそうですけど、キャンパスをつぶして描くってありますよね。つぶれた状態の絵をこうテクスチャーが浮かんできて、それが味になるっていう、文脈を使うタイプの作り方。

長坂 日本画とかは結構「決めて描く」というのが基本

的にあると思うんだけど、油絵は重ね塗りができる。

松島 一建築的といえば建築的な気がしますね。

長坂 一僕の基本は「落書き」なんです。描いていると「鼻に見えてきた」とか、あるじゃないですか。思わぬ方向に絵が進んでいく。あれがすごい好きで、小学校のときの教科書はそんなことばかり描いてました。

僕は絵がうまくないんですよ。思ったものを描こうと思って描けないので、むしろ適当なノリで描いておいて、それがなんかこう見えてきた、みたいなところで描く。そうすると線が生きた線になるんですよ。最初から「これを描こう」と思っても、僕は鉛筆を持つのが下手なので、描けないんですよ。中山英之とか、ものすごい確な線を引けるけれども、僕は引けないから、線をたくさん引いていて間引いたり…そういう思考に、意外と3Dが向いているんですよ。それが建築空間としてそれが好きか、というのとは別の話で、ものをつくるプロセスとしてはすごくやりやすい。

藤村 一こういう手法は「自身の作品のなかで、どう位置づけていますか？

長坂 一これ作った後迷いました、正直。これを押し進めていくべきなのか「本当に俺はこれが好きなのか」ということは、すごく悩みました。幸いその後これに合うような依頼がないので、とりあえず置いておいている段階。

これが「新しい」ということは認めているし、今の時代においてやりやすい状況にある、ということとはわかるけど、「その空間にいたい」ということは、「その方法が新しい」ということは別の話なので、きちんと使えていない材料はやっぱり使いづらいですよ。

ひょっとしたら藤村君にはこういうものを「時代の潮流」としてまとめたという意思があるかも知れないんですけど笑、僕はあまりその部分には興味ないですね。何か自動的にモノができてくるという作品はあるし、そのゲーム的な面白さはたぶんあると思うんだけど、そのゲームの面白さは持っていないので、自分の興味を追求していく過程で…こういうことが違和感なく自分の意識のなかに取り込められるようになれば、使えるだろうな、と。だから今は「プロセス」としてみていますね。

松島 一実際に使っている人のリアクションはいかがですか。

長坂 一作ったときもある程度予測していたんだけど「中途半端な場所」というのができるんですよ。僕の予想していない使い方をしているのを見るのは面白い。

今は「これが使いやすい」「あれが使いやすい」って建築家が偉そうにいうまでもなく、みんなわかってるわけですよ。当たり前ですよ。生まれたときから建築と



2

なんでいるので。だけど、今回のやり方についてはみんなわからないですね。そのわりに魅力があるから「作ってから考えてもいいじゃん」って割り切れるだけの存在感があるというか、子供の頃つくった秘密基地のような、わくわくするような感じもあるし。

松島 一でも、機能的なところもありますよね。

長坂 一そうそう。「機能的」と言ってしまうと、完全に「機能的」と言ってしまうずるさもある。それは藤村君もよくわかっていると思うけど笑。

藤村 一まあ「棚」だと言えてしまってますからね笑。

長坂 一僕は藤村君が先にこういうことをやっているというのを知っていたので、「棚」じゃないもので行ければ、とは思ってたんですけど、結局それを埋め合わせるのには「棚」しかない、ということにたどり着いたんですよ。「棚」だと説明するのが、今のところはいいかな。

中村竜治君の場合は「造形」だけであれをやっていますよね。彼の場合はあと「構造」かな。

いろいろなことと引き換えにあればかりやっているっていうのは、彼は本当にあれが好きなんだな、ということで、あのまま突っ走れそうだなと思いますけど、僕は造形としてそこまで好きじゃない。

シザの「サーペンタイン・ギャラリー」ってあるじゃないですか。あの鈍くさはシザにしかできないな、と思つた。このジャンルって、「かつちよいい系」というか「未来系」に行っちゃいがちじゃないですか。例えば妹島さんなら妹島さんの見え方であると思うけど、このジヤナルはどれも似たものに見えちゃうんですよ。インパクトが強すぎて。たけど、シザのを見たときにシザのものができている、と思えたんで、そういうふうな見え方ができると、本物になっていくなあと思いますね。

2007年1月29日
スキマ建築計画にて

fig.1 「Cross Contour Office」| 撮影：松島潤平
fig.2 「同」部分 撮影：松島潤平
fig.3 「同」板取図
fig.4 「同」組立て風景
fig.5 「同」プラン



長坂常

1971年大阪生まれ。東京芸術大学卒業後、スキマ建築計画主宰

TEXT 02

建築のロボット化

松岡康友

「ロボット」の定義は用途によって異なりますが、ここでは「自律的に動作するモノ」程度に捉えてください。例えば「検索ロボット」のように、センサやアクチュエータが無くては広義の「ロボット」と呼ばれることがありますが、「自律判断する建築」というのは研究室レベルでしかありません。しかし、技術的にはおよそ10年で実用段階に到ると予測されています。建築はロボットになるのです。

では、「自律判断する建築」には何が必要なのでしょう。キーテクノロジーは「通信」にあります。建築の各機能が通信し連携する必要があるからです。照明・空調・自動ドア・電気錠・監視カメラ・人間センサー・インターホン・風呂沸し機・冷蔵庫・テレビ・ケータイ・PC等々が、全てネットワークを形成して協調動作することになるでしょう。建築全体あるいは都市全体が連携したシステムとして成り立つ必要があるのです。技術的な事象だけではなく基準・規格・法律の整備も必要です。既にこれらの条件は満たされつつあり、普及・目前の準備段階といった状況にあります。

ところで、建築がロボットになったところで何が変わるのでしょうか。実は、その点こそが現在の研究開発のネックになっているところなんです。

およそ10年前、全世界を繋ぐ通信技術(インターネットや携帯電話の普及を前に、都市の均質化や場所性の喪失が抑えられた時代がありました。ところが実際にはかつての予想と逆の現象を招きました。都市の個性は強調され、独自の場所性に磨きがかかり、他とは異なる文化を大切にする動きが強まっています。物理的な場所から解放されるどころか、直接会うことや同じ空間を共有することの重要性が再評価されています。例えば、これをマクロレベルの変化として見るならば、「建築のロボット化」はミクロレベルでの同質の変化だと言えるかもしれません。建築内の各空間を繋ぐ通信によって、空間の均質化や場所性の喪失が起こると予想されつつも、実際にはその逆の現象が起こると考えることもできるでしょう。しかし私はそう簡単に先の事例と同じ現象が起きるとは思いません。

「ロボット化する建築」はむしろ、個体で完結したシステムと外部へのインタフェースとから成り、単体の作り込みが求められるのではないかと予想しています。機能によって規定される空間が重要性を増し、各空間の役割はますます曖昧になるでしょう。そのとき建築家は空間と機能の間わりの再構築を求められることになります。空間の「構成(配置と関係性)」やその「形態」という「見えるもの」が、電波や高周波光などの「見えないもの」によって置き換えられたとき、時代はどのような建築を生むのでしょうか。情報技術の進化との関連性から建築を眺めてみるのも面白いと思います。



松岡康友

1981年神奈川県生まれ。東京大学大学院修士課程修了後、竹中工務店技術研究所勤務

INTERVIEW 3

烟克敏十城間真琴インタビュー

「検索過程」と「比較過程」
聞き手 伊庭野大輔

伊庭野 藤村さんの相性はどうか？
烟 「相性」も何も、一応師匠ですからね（笑）。

伊庭野 一藤村さんから「何でも教わる」という感じですか？

烟 一緒に議論する感じですかね。入社した頃は、朝までよく議論していましたね。

伊庭野 その頃の様子を聞かせて下さい。



1

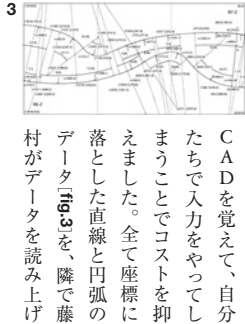
ただ、今後に繋がるから、気合を入れて頑張ろう」と、熱く語られて：それからはいもう、ベジェ曲線と格闘する日々でした。曲線のスタディを重ねて

Fig.2. 設計が終わって工場に持って行っても、ベジェのままだと、なかなかうまくいかなかった。



伊庭野 それはなぜですか？

烟 こちらのCADデータだけ渡しても、それを工場ですべての別のCADデータに変換するのに人件費と時間が掛かってしまうんです。予算も期間も限



られていたので、工場のCADを覚えて、自分たちで入力をやったまうことでコストを抑えました。全て座標に落とした直線と円弧のデータ Fig.3を、隣で藤村がデータを読み上げ

て僕が打ち込む、という作業を工場で丸う日間続けました。

伊庭野 CADデータの互換性がない、ということですか？

烟 そうです。今の時代に「まさか」という感じですが、NCで用いられているCADは建築用のCADと互換性がないらしく、こちらで作成したCADデータをいったん変換しなきゃいけないそうです。

伊庭野 NC側のソフトが古いのですか？それとも建築側？
烟 NC側ですね。NC用のCADをバージョンアップするコストがかかるみたいで、メーカーがなかなか更新しないようです。最近では比較的低価格で自由にカットできる大判のNCカッターが市場に出回っているんですけど、「自由にカットできる」とは

いつも実際は端部をちょっとカットするくらいにしか使われてないらしく、今回のように3×6板、4×8板という大きさを全てのパターンが違うもの Fig.4を切るといのはなかなかなかったようです。



4

伊庭野 それは、カットの作業にコストがかかってしまうということですか？

烟 カットというよりも、データの変換作業に人件費がかかっちゃうみたいですね。[UTSUWA]のときはそこを我々で押さえることでコストをカットできたので、その後はトントン拍子で進みました。

伊庭野 [UTSUWA]のデザインについて、お施主様はどうおっしゃっていますか？
烟 オープン後の売り上げは驚異的で、その後も客足が衰えず、今でもすくよくよく売れてるらしいです。いつも「棚のおかげよー」って言ってます。

伊庭野 お店にいらっしやるお客様の反応はいかがでしたか？
烟 一実際に内装についてお問い合わせ頂くことが多いみたいです。[UTSUWA]にあまりにもたくさんのお客さんが来るので、お隣のスナックからも内装の依頼を頂きました。[KUROBEI] Fig.5。



5

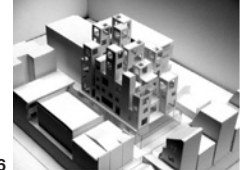
伊庭野 なるほど。それでは、ここで城間さんも自己紹介して頂けませんか？

城間 私は烟と同じ大学院を卒業して、大阪の木造住宅を多く手がける事務所で2年間ほど勤務していました。毎日夜遅くまで仕事をしながら、烟とも時々情報交換して、そしたら烟が「ウチの事務所はこういう面白い仕事（K PROJECT）をやっている、もう1人募集するかも」って話を

伊庭野 城間さんは藤村事務所に入社したとき、これ「K PROJECT」をみてどう思いました？
城間 [UTSUWA]のことを烟から聞いていたので、その割にはなんだかおとなしめだなと。

伊庭野 その時点では、こういう塔状のボリュームは出来ていたんですか？
城間 多分まだだったと思います。

烟 その頃についていたらまだ「012 Fig.6」くらいで、「1階が店舗で2階以上が共同住宅」というプログラムすらはつきり決まっていなかったくらいです。このとき初めて上の方をこう…。



6

伊庭野 散らそうと。

烟 そう。この「007 Fig.7」だと屋上が誰のものでもなく、中途半端なので、もっと分散させてみようとした。

伊庭野 そしたらほとんど上にも伸びていった。

烟 他方で、商店街との関係を考え始めて、どんどんボリュームを崩していった…。

必死だったんですよ、毎回。プランとか階数とか定まっていなくて、「ここが「1」になるかもしれないし」「7」になるかもしれないという所で、36マスの中でコマを動かすような。城間



7

実は「012」くらいだと、まだ内部のプランは詰めてないんです。一応成立しちゃうけど、ギリギリだなところ。それで賃貸で貸せるか貸せないかというふうな内部の条件はまだ考慮してなくて。

伊庭野 その段階では構造は検討されていたんですか？
烟 構造もあまり考えてなくて：梁が途中で通らないことに気がついたので、藤村から「そんなこと今はいいからとりあえずかたちをやってみろ」と言われました。「まずはそれ形をバランス的に成立させろ」と。

伊庭野 「まずはインパクトを求めろ」と？
烟 そうではなくて、「いろいろな制約を順番に掛けていって考える」ということですね。純粹に形だけを考えなくてはいけない場面で不用意に条件を複雑にしすぎると、そこで本当に検討しなればいけない問題が洗練されていかな

伊庭野 藤村さんのいう「ランダムネス」ってそういうイメージなんですかね。
烟 ここでの「ランダム感」は初めからイメージがあったのではなくて、模型上で縦方向と横方向のバランスで色々と考えていくうちにできてきたんです。「縦と横」「大と小」という関係がなんとなく出来てきて、そうして進むうちに美しさやバランスについて、内部基準のようなものが出来て来るんですよ。

伊庭野 「基準」というのは？
烟 ルールがあるというか：一見ランダムに見えて、秩序がしっかりしていて、でもばつと見てわからないもの。

伊庭野 一城間さんは以前の事務所と藤村事務所での設計で何か違う点がありますか？
城間 一東京は法規が複雑なので難しくなってますね。一方でRC壁式とは違って、木造でも最初に柱と梁を組んでしまっ

て後から壁を組んでいくので、前の事務所での経験が活かしましたね。
伊庭野 一大量にスタディを重ね、手作業によつて形を得ようとする思想がすごく伝わってくるんですけど、手法としては一見経済的ではないと感じられるのですが？

烟 一こうしたプロセスは必要か無駄かというより、無駄を省くためにこそ必要なもので、むしろ経済的なんですよ。慣れてくると、大した時間はかかりません。このときはほんとにコストが読めなかったんで、途中まで同等のレベルの代替案も同時にスタディしました。

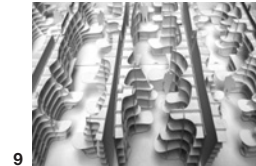
伊庭野 一模型のプロセスを見ていくと微細な変化しかしていないようなものも見受けられるのですが、そういったときにまた新しく作っていく必要はあるの

ですか？

烟 一模型は、見え方というより、模型をつくることでプロセスを「閉じる」という意味合いが強いんですよ。議事録みたいなもので。あと、藤村は「検索過程 Fig.8」と「比較過程 Fig.9」と区別して呼んでいるんですがスタディの方向性を決めるまでの過程（検索過程）と、決まってから

の微細な差異を検討する過程（比較過程）では、模型をつくることの意味が微妙に異なるんですよ。

伊庭野 それはどのように違うんでしょうか？
烟 一どちらも「直前のスタディに対するレスポンスを重ねる」という意味では共通しているんですけど、



9

ど、「検索過程」では案の全体を参照して、「比較過程」ではもっと細部を参照している。そういう作業を自分たちで確認するために、模型を作っているんだと思います。

城間 一もちろん「比較過程」の最後のほうになると可能性を探るだけではなくて、バグをつぶすように、細かいところを確かめるような作業です。例えば「探光はとれているか」とか、「開口の位置は隣接するマンションと重なっていないか」とか。

伊庭野 一次のプロジェクトでも今回のようなスタディをすると思いますか？
烟 一回じ方法とは限らないですけど、いつも全力投球ですよ。歴史がまだ浅いので、毎回回行錯誤はしますけど。でも、効率



8

煙克敏

1981年兵庫県生まれ。近畿大学大学院修了後、藤村龍至建築設計事務所勤務



城間真琴

1978年沖縄県生まれ。近畿大学大学院修了後、藤村龍至建築設計事務所勤務

山本茂インタビュー
藤村事務所が「模型」をやっていること
聞き手 藤村龍至

藤村 一山本君には事務所設立当初からたくさん模型をつくってきてもらっているけど、模型をたくさんつくることの意味について、どう思う？
山本 一回一回のかたちよりも比較することの方に重みを置いていますよね。その日に出来上がった模型を、いつも誉めて終わるじゃないですか。「前回よりよくなった、よくなった」って。僕たちとしては「ああ、これで固まるのかなあ」と思ったら、次の週、「こはやっぱりよくなかった」「みたいな感じで、毎回「よし、これでいこう」みたいな感じではないというか。

藤村 一確かにね。とりあえずは締めるんだけど。
山本 一K PROJECTの初期、藤村さんが「検索過程」って呼んでる段階では、まだ案が固まっていなくても半ば腕力で模型をつくってしまうことがあったじゃないですか。でもそこで一度かたちが残るのが大事だったり。

藤村 一そう。プロセスを毎回きちんと閉じるのがわりと大事なことだと思う。山本 一閉じないと昔の話に戻ったりする危険があるので。設計の過程で常に参照できるもの。OMAの「ブックレット」みたいなことを藤村事務所では「模型」でやっているんじゃないですか？
藤村 一確かにそれはあるな。

山本 一さっき後輩の山道2年生と話していて、彼は「K PROJECT」の途中から入ってきているじゃないですか。逆に僕が途中から入る場合もありますけど、そういうときに模型の蓄積があると、それがどういいう流れで来て、自分が何をすればいいのか、理解しやすいというのはありますね。

藤村 一それは君がそういう「流れ」で作業を理解できるタイプということだよ。山本 一それも訓練ですよ。最初は何もわからなかった。

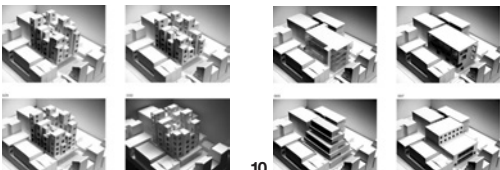
藤村 一他に藤村事務所のやり方で気づいたことはある？
山本 二一般の人が建築家を持つイメージとしては「変なかたちをつくる」っていうのはあると思うんですけど、藤村さんのやり方は、「説明可能性を突き詰めるときに出来上がったかたち」をやるうとしていますよね。まだ自分でもよくわからないけれど、出来上がったときに「プロセスが透けて見えるようなかたち」があるんじゃないですかね。ISHO

急かされながら毎日図面を描いていた頃からあまり変わっていない。

山本 一バランスは大事だと思いますけどね。あんまり決めすぎると悪い意味でプロフェッショナルになっちゃうというか。あと、藤村さんって誰にでも意見を求めるじゃないですか。まあ、「10回聞いて1回くらい誰かがいいこという」くらいだと思いますけど、そうやって周りの人

の意見を出させながら、時々急にスピードを上げて論理を組み立てる。自分も製図室とかでそういうふうにやりたいですけれど。
藤村 一他のオープンデスクの人たちとの交流はどうだった？
山本 一楽しいですよ。1日だけの人は自己紹介して終わりとかがですけど、新潟大学の櫻井佑さんとか、リピーターの人が来ますし笑。東工大生同士の間でも、藤村事務所がひとつの流れをつくってますよね。自分でしばらく行っているんですけど、後輩から「昨日藤村事務所行ってきましたよ」って状況を聞いたり。自分

のときは「PHOENIX BUILDING」とかつて、外から見るとなんであんな立面的かわからないけど、中に入るとわかることか。「UTSUWA」もそういう意味では成功していると思うんですよね。
藤村 一「K PROJECT」は？
山本 一もちろん成功していると思いますよ。ただ、あれの場合は構造とか、設備とかの組み立て方が重要なと思うんですけど、そういうのは一般の人が理解しなくてもいいストーリーだと思っ



10

11



11

山本茂

1984年福岡県生まれ。東京工業大学在籍。藤村事務所設立以来、オープンデスクとして模型制作に参加

藤村 一藤村事務所の進め方と、自分の設計課題の進め方と、どう違うと思いますか？
山本 一方法論の理想は藤村事務所のやり方ですよ。リズムよく積み重ねる、みたいな。エスキスとかありますし。そういう、思考というよりは体の動きというか、リズムだけでもつくれると、全然違ったものができると思うんですよね。

藤村 一僕らの場合は、「最初はいつものいうことを考える」とか、別に決まってい

Fig.1 UTSUWA 撮影：島村剛
Fig.2 曲線のスタディ（UTSUWA）
Fig.3 直線と円弧のデータ（UTSUWA）
Fig.4 3×6板、4×8板のスタディ（UTSUWA）
Fig.5 KUROBEI 撮影：島村剛
Fig.6 [012]（K PROJECT）
Fig.7 [007]（K PROJECT）
Fig.8 [検索過程]（UTSUWA）
Fig.9 [比較過程]（UTSUWA）
Fig.10 [検索過程]（K PROJECT）
Fig.11 [比較過程]（K PROJECT）

藤村さんのやり方は、「説明可能性を突き詰めたときに出来上がるかたち」をやろうとしていますよね。

出来上がったときに「プロセスが透けて見えるようなかたち」があるんじゃないですかね。（山本）

INTERVIEW 05

柄沢祐輔インタビュー

「ゼロの風景へ」「超論理性」を以て介入せよ

聞き手 藤村龍至

藤村 一柄沢君の最近の関心はどのようなところにありますか？

柄沢 一言でいうと、データベースとシミュラクルの乖離した現状に対して、どのように主体が関与できるか、ということ。「データベースとシミュラクルの乖離」というのは……

藤村 一…東さんの概念だね。

柄沢 一…なんだけれども、その状況において、どうやって新しく主体を構築するか、というところで、「非ユークリッド幾何学」というものがあり得るのではないかと、ということを考えています。

その問題系が、別のところでクロスするのが、セシルバルモンドのやっている「アドバンスト・ジオメトリ・ユニット」で、それが今の建築の世界において異常に批評性を持っているんだけど、その「批評性」の内実というのが、まだあまり一般的には理解されていないのではないかと。

藤村 一なるほど。前半は社会批評で、後半は建築批評ですね。

柄沢 一そういうことになると思います。セシルバルモンドは、「インフォーマル」の最後の部分で「『コンクリット』と『パタン』と『メタファー』の三段階論」というのをやっているんですね。それについて彼は、ちゃんと説明していないんですけども、人文系の学術フレームで理解するところでもよく理解できるんですね。『コンクリット』というのは現実だったり、現象、ボードリヤールや東浩紀の言葉でいうと「シミュラクル」。「パタン」とはレイヴ・ストロースの「構造」だったり、ソシュールの「ラング」だったり、フッサールの「幾何学」。「番下の『メタファー』っていうのは、カントのいうところの『ものの自体』、ハイデガーだったら『存在』、バタイユだったら『呪われた部分』のように語られているもの。ポスト構造主義の言葉でいうならば「構造の外部の力」として一般的に理解されているものといえる。『構造の外部の力』、いわばエネルギーというのは、直接に触れることができないために、「パタン」を必要とし、その「パタン」を濾過して『現実』が生み出されています。その「パタン」を通して『現実』が生まれる」というのは、データベースとシミュラクルの情報論的な社会学の構成にも全く当てはまるんですね。

藤村 一…という解釈ね。

柄沢 一それは僕の解釈です。データベース

ジブト人の、ユークリッドがつくった原論によって構築された思考を建築はベースにしているけれども、僕はそのアルゴリズム自体を対象にしている。

「ユークリッド幾何学」についてもう少し説明すると、潜在幾何学をもとに建築が構成され、都市が構成されるということを通して、潜在幾何学の純粋な表現として建築を構成することがルネッサンスの時代にバラ・ディオによって定式化されて、それが400年間建築を構成する論理として建築史を支配した。都市計画では星形の都市のモデルがバロック型の都市のモデルに展開して行き、それがオースマンのパリのブルーバールと結実して、都市計画を構成する論理として私たちの建築の論理を支配している。

いわば2000年間の建築のアルゴリズムの最大の母体になっている部分への切り込みを行うという目標を、大胆にも設定してしまったという笑。

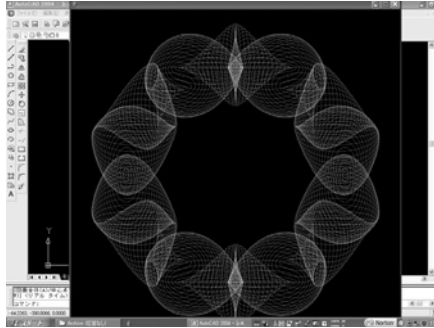
藤村 一「非ユークリッド幾何学」とは、具体的にどのような幾何学を指しているんですか？

柄沢 一ひとつは「リーマン幾何学」。もうひとつは「ロバチエフスキー幾何学」。前者は「楕円幾何学」と呼ばれていて、「ある一点に対して他の平行線が一本も存在していない」という幾何学。それに対して後者は「平行線が無限に引ける」という幾何学。この2つの特性によって、ユークリッドが提案した「任意の点Pからの平行線に対して1本の平行線しか引けない」という公理系が完全に崩れてしまい、ユークリッド幾何学の体系が唯一絶対のものではないということが証明されている。その体系が抽象化された論理の総体として、「非ユークリッド幾何学」は存在している。

藤村 一そうすると、柄沢君が「非ユークリッド幾何学」と呼んでいるものは「リーマン幾何学」と「ロバチエフスキー幾何学」の複合系という訳ですね。

柄沢 一複合系です。で、そのような論理をどのようにコントロールして、新しい空間が可能になるか、ということだけれども、このCADの中では、XYZが完全に相対的なものとして現れていて、Z軸が全く意外なカタチで2次元に対して与えられた図像というものが、2次元と3次元の中間項を喚起するようなオブジェクト、もしくは空間、ボリュームとして取り出せる。そこから、実際の3次元のCADにデータを持って行くと、そのデータを持っていて施工することができ。

藤村 一その「アルゴリズム化」する手続



2

ために、「論理的な建築」というものを徹底的に追求したくなってしまった笑。

藤村 一「まっただい」がトラウマになってしまったんだね笑。

柄沢 一「開眼」といってもいいけれども笑。

藤村 一MVRDVはそういうある種のアイコンも使っけれど、タイポロジーも使うよね。両者の関係は、MVRDVのなかでは乖離したまま放置されていると思いますが、柄沢君のなかではどう説明されますか？

柄沢 一MVRDVはアイコンを徹底的に排除しているから、強度があるというのが僕の説なんです。建築を構成するときに、無意識のうちに図像性は生まれてしまい、普通はそこから逃れるときにものすごい概念的なジャンプを必要とするんだけど、MVRDVは概念的なジャンプをするときの補助ツールとしてタイポロジーを使っていると思う。

藤村 一まあ、彼らの場合はそれがすんなりと受け入れられているとは思えなくて、それを正当化するための壮大なアジェンダセッティング＝リサーチが行われているわけですね。

柄沢 一そのアジェンダセッティングは決して「捏造」とは言い切れないと思うんですよ。タイポロジーによって、それを社会的に還元していく姿勢っていうのが、MVRDVにはあって、本能的には社会を構成するフレームワークを、抽象化したタイポロジーとして、プログラミングして「ファンクシヨニミキサー」や「リージョンメーカー」は作られている。

藤村 一そこで実装されている概念の類型というものは、「アルゴリズム」に他ならない。アルゴリズムを新しく提示することによって、社会に対して問題解決の手法を提示しようとしている。

藤村 一そうすると、柄沢君が今提示している「非ユークリッド幾何学CAD」の社会的妥当性は、どう説明されるのでしょうか？ MVRDVの場合は「人口爆発」というアジェンダ・セッティングがあるわけだけれども。

柄沢 一それは「紀元前3世紀に作られた幾何学の解釈を、どうやって変えるか」ということです。

藤村 一わかるけど、例えば、すごく矮小化しているって、クライアントの前ではそれをどう説明するの？

柄沢 一それは…実際にできた空間の身体性に関わる部分だと僕は思っていて、

できた空間の身体性が明らかに異なってしまうものを提示したい。それによって新たな「空間の質」を呼び起こし、それがクライアントにとって有益なものを与える。

藤村 一だんだん神がかったきたなあ笑。

柄沢 一そうかなあ笑？

藤村 一まあ、「まっただい」の場合は「冬でも使える公共空間をつくる」とか「複数の交通を束ねる」というアジェンダが一応設定されていたよね。この前田中さんや松川さんともそういう話になって、ものをつくるときには、仮に概念的な課題は見えていたとしても、それを現実の問題としてセッティングすることの難しさがある。

柄沢 一確かに大きな問題だね。MVRDVも、形式的な操作は徹底的に行うけれども、同時にそれは社会性な話題とも密接に結びついているっていう部分が非常にユニークで、そこが彼らのオリジナリティになっている。

藤村 一MVRDVにせよ、Googleにせよ、「タッチ・モデル」とか、「Scenario」みたいな状況が追い風になって、彼らなりに社会的に認知されるためのシナリオがつけられたわけだね。それを我々はどう用意できるか。

柄沢 一それはたぶん、レム・コールハースのグローバルズムに対する認識みたいなものをさらに発展させたあげくに、さらにいろいろ引き出せるんじゃないか。

藤村 一それは具体的にいうと？

柄沢 一例えば、「グローバルズム」っていうのは、全てが均質化してしまったあとに、それがさらに「一局に集中するっていう」段階を経て、もともとその地方が持っていたアイデンティティが剥奪されますよね。それをどう回復するか、っていうのがヨーロッパの各都市の大問題になっていて、建築はその動きに大きく加担している。

藤村 一そうですね。ヨーロッパの建築家たちはいつもそればかり議論していた。

柄沢 一レクチャーの話題の99%はそれだったよね。MVRDVの場合、「まっただい」はまあ比較的うまく話が組み立てられたほうだと思うけど、そのほかは、ヨーロッパの社会的なコンテキストを彼らのポキアラリーに重ねられなくてコンペに負け続けていたよね。黒いボリュームの上にガラスのギザギザ屋根が乗っかって、「アイヌ&ロック」とか笑。あれどこだった？ ノルウェーだったっけ。

柄沢 一そう。あれ「スズ」には載ってない笑。

藤村 一結構苦しいなあみたいな笑。MVRDVってオランダとか中国、アメリカでは強いけど、フランスとかでは苦戦してたよね。

てましたよね。ジャン・ヌーベルとかヘルツォーク&ド・ムーロンの方が強いわけだね。

柄沢 一そう。伝統的なフレームワークが強すぎるから、モダニズムに伝統を差し挟むほうが圧倒的に強い。逆にMVRDVの場合には、「まっただい」なんてなんの特徴もない光景だけれども、そこに論理的にアンリアルなボリュームを挿入することが戦略になっている。その背景にはもしかしたらオランダ的な「ゼロの風景」っていうのがあるかも知れない。

藤村 一なるほど。じゃあ柄沢君としては日本の没個性化してしまった「ゼロの風景」に対して、非ユークリッド幾何学の「超論理性」を以て介入しよう、と。

柄沢 一そう。まさにそれが僕たちの世代の建築家に与えられたフィールド。

藤村 一前の世代との違いはどう見えています？

柄沢 一僕のところでは、これまでの10年はグローバルゼーションによって、郊外の風景が崩壊していくきなかだったから、個々の現象は宮台真司などの社会学者によって指摘されてはいたけれども、そこで建築的に何が起きているかはわからない状況だったと思うんですよ。

藤村 一「ゲニウスロキ」にせよ、「クリティカルリゾナリズム」にせよ、「ダーティイリアリズム」にせよ、それらは建築の創作の根拠にするべき「場所」が残っているというのが前提だった。グローバルゼーションのあとの、均質化した空間については「ロードサイドジョブ」にせよ、「タワーマンション」にせよ、静観しよう、というムードがあるかも知れない。

柄沢 一「何もない場所」でどうやって新しく風景をつくるか」ってときに、強靱な論理性が逆に必要になる。それは地域性の内部から抽出されるというよりは、純粋な「かた」の問題で、メタフィジックスこそが力を持つ。

藤村 一MVRDVとか、Googleっていうのはとりあえずのヒントになるかな。

柄沢 一そう思いますし、例えば、田中浩也さんとか、松川昌平さんとか、なんでこの世代の人がメタフィジックなフィールドにいるかってことの答えなんじゃないかと思います。

藤村 一なるほど。それで1970年以降「ポスト構造主義以降」、って話が突然、2000年前の「ユークリッド幾何学」という話に飛んでしまったわけ？

柄沢 一まさにそうなんです笑。「ユークリッド幾何学」に対して、19世紀末に「非ユークリッド幾何学」だとか、カントの「集合論」だとかが提示されただけ



3

れども、やっぱり2000年間の「数学」というものをまるごと対象化せざるを得ない。

藤村 一田中さんと松川さんも、目の前の情報技術社会の具体的な問題を相手に議論していたはずなのに、時々「美」とか「自然」とか遠大なところへハイパースクしてしまっののは、同じメカニズムかも知れない笑。

柄沢 一Googleのような存在が力を持って来ると情報技術を知らなければ社会批評にならないわけで、情報技術というのは結局数学の論理なんです。例えば数学の「フレーム問題」を理解していないと「データマイニング」の技術を理解できないし、新しい視点というものが出て来ない。

藤村 一なるほどね。これでようやく柄沢君の「脱シミュラクルの建築を目指して」と「非ユークリッド幾何学CAD」の繋がりがわかりました。

2007年1月30日

藤村龍至建築設計事務所にて

非ユークリッド幾何学CAD「非ユークリッド幾何学」とは、このデカルト直交座標「ユークリッド幾何学」によらない、ぐんぐんやりと柔らかい全く新しい幾何学のこと。

新しい幾何学のこと。

「ユークリッド幾何学」を元にした作動の方式を採用している。そこで私が提案し、実際にソフトウェアを作成したのは、そのデカルト直交座標系によらない非ユークリッド幾何学に基づくまったく新たなCADソフトである。

柄沢祐輔

の例

fig.2 「非ユークリッド幾何学CAD」操作画面

fig.3 「素数グリッド」によるオフィスインテリアの計画案



柄沢祐輔

1976年東京都生まれ。

慶応大学大学院修了後、MVRDVにおける研修等を経て、柄沢祐輔建築設計事務所を主宰

INTERVIEW 6
若手からみたワカテ
形式的で、模型的で、換索的な建築について
青木弘司×藤村龍至

以下は、同じ1976年生まれで、日頃からよく建築論を戦わせているふたりが仕事の合間にフリー交わしたメール議論の記録である『新建築住宅特集2007年1月号』を切り口に、1970年代以降生まれのワカテ世代について、同世代ならではの視点で語ってみた。

From: Koji Aoki
Date: 2007. 1. 22. 10:38 PM
青木様

こんばんは、藤本事務所の青木です。早速レスポンスが遅れてしまっています。

『新建築住宅特集2007年1月号』の位置付けって実はかなり難しいですよ。ね。座談会で限さんが言っているように、まさに「カラオケ的」という気がした。とはいえず、気になることがあるのも確かなので、鮮やかに切れるのを承知で、カラオケ的のいろいろ歌ってみようと思います。(笑)

まず、図式の志向性のようなものについて気になった。例えば妹島さんや西沢さんは、図式的なプランに至る設計の道筋に、個人的にはかなりの説得力を覚えていて、それはきなり、空間的な事柄だけではなく、構造や設備といった諸問題までもが、美しく回収されているのだと思います。印象としては、「単なる形の問題を超えた、ある存在として輝いている建築」という境地に達している。

他方で、「一部の若手建築家からは、そこまで図式なり形なを丹念に育て上げようという姿勢が感じられない。もう少し無防備というか、無責任に形を出力しているような印象すら受けます。そんなと創作のモチベーションとして、その図式なり形を志向する理由って一体何なの??という疑問が湧いてきます。SANA以降、建築の図式性に多くの意識が向かっているのは確かなのだけど、その位置付けについては枝分かれしている、という傾向がひとまずあるのかな。図式性の成熟＝細分化という、いわば図式の終焉ともいえるべき事態が到来しつつあるのではないかな。

図式↓建築化(あくまでSANAを継承)藤本さん、平田さん
図式↓装置化(アーティスト的)永山さん

「将来我々建築家は至るところに進出している。ただし、空間はつくっていない、建物もつくっていない、ただで建築家のだよ」ということになつていくだろうと僕は思っています。」単なる聞き直りにも取れるけれど、も「岐阜県宮北北方住宅北ブロックA棟第一期(新建築2006年6月号)は、以上のような文脈とセットで読むとその意図するところがよくわかる。

「住宅特集」の座談会における「社会情勢とか、資本主義社会とか、そういうものは本当に小さなことだなあ」と思っているんですよ。笑。」という某建築家の発言は、「空間」を信頼する建築家らしいスタンスの表明だけど、他方で他分野の同世代の人々が展開している議論と比較して、「空間」をあまりにも無批判に前提としているのが気になります。

「空間」って、建築家にとって社会の解毒剤とか、最後の砦のようなもので。青木君がワカテの作品群を指して、「空間がない」というのはある意味で正しい指摘かも知れないけれども、それは世の中が「脱空間化」しているからだ説明されてしまうとすれば、それに対してどう反論しますか?

From: Koji Aoki
Date: 2007. 1. 26. 10:25 PM
藤村様

お疲れさまです、青木です。

「表層」と「深層」に乖離した二層構造を統合すること、そして建築を設計することが「単なる換索的な思い付き」にならないようなアジェンダ(主題)をセッティングすること、こうした社会学的命題から逃げるように、ただ換索に興じている建築家の職能って「体なんなの??と、某建築家にも言いたいわけだね。

SANAや藤本さんは、単に「娯楽」に興じていると名指ししながら、能動的に建築を今日の社会と接続するための方法を探るべく、「空間の形式化」によって建築の延命を図っているのだと思う。そのようなスタンスを取りながら、「あちら側」と交差する突破口を探るというこの自体は、今を生きている建築家としては健全だと思つ。

僕らは闇雲に上の世代を批判するのではなく、後発隊としてその背中を見ながら、冷静に批評する必要があると思つ(青木)

問題は「社会と接続する」という目的を括弧に括り、閉じた世界の中での表現上の対立に終始するということだ。青木さんと西沢さんとの対談(新建築2006年9月号)のように、設計技術を巡る手法論的で循環的な議論には発展性がないのではないかと、両者の表現上の立ち位置を確認するためだけのものだ。ちょっと時代錯誤だけど、「空間」を形式化することで建築の延命を図る「こちら側」の建築家のアジェンダとしては、実はプログラム論しか残されていないのではないかと。二極化した社会に対して新しい形式を発明することで空間を再構成する、という抽象的なシナリオを作ることでしか、今日の社会に「空間」を位置付けることができなくなっているのではないかな。

いずれにしても、僕らは闇雲に上の世代を批判するのではなく、後発隊としてその背中を見ながら、冷静に建築家の姿勢を批評する必要があると思う。今のワカテにはそういった共同体の意識が欠落していると思います。それこそみんなバラバラに娯楽に興じている。藤村君は今、建築家としてどこに立っていますか?

From: Ryuji Fujimura
Date: 2007. 2. 1. 8:31 PM
青木様

その昔「30代建築家100人会議」という世代ベースの共同体がありました。最近だと、「サザミミキエ」が娯楽に興じているように見えるのは、半分は世代の問題かも知れないが、もう半分は年齢の問題だとも思います。若さゆえに評価が定まらないとか、議論を共有する人にもいるけど、そこには何かがないことだとも思います。

他方、同世代との議論にはやはり独特の熱があつて、それはジャーナリズムとは別の動きとして、個人的には興味深いと思つている。今回のフリーペーパーでも、建築論にせよ、都市論にせよ、表層と深層の対立＝二層構造に、建築家としてどう立ち向かうか、という話がよく出て田中浩也さんの意見で面白かったのは、「空間のイメージ表層こそ

がコード(深層)に影響を与えるはずだ。だから、空間のイメージを描くアイデアコンペこそが次世代を切り開くはずだ」ということ。もつとも、建築ってイメージだけで成立するのではないかと、あるイメージが「アイデアコンペ」のようにひとつだけ成立してもそれは現実に働きかけたことにならないような気もするけれども、かといって「アルゴリズム」の概念を設計に反映させていくセシルバルモンドのような試みも、バビロン建築とか平屋の屋根形状などもなく、「都心の密集商業地での賃貸集合住宅」の設計みたいなシチュエーションでは条件が複雑すぎて普通にやつても試み自体が意味をなさないように思つ。ひとつ、可能性があると思つている

試みは、実務的、現実的、都市的な空間のなかに、二層構造的、アルゴリズム的なコードを発見していく作業です。例えばあるとき、スーパーマーケットや空港、高速道路等の空間が無意識的に前提としている「サイン」のための空間(検索空間)上部と「サーキュレーション」のための空間(流動空間)下部からなる空間構成上の二層構造、というの

を思いつく(Dual Space Study)。それが「目」にあつて足が下にある」という人間の生物学的な構成と結びついているとか、「コンピュータシステムの構成と一致している」と意味付けして考えることが面白

いと思。そういう都市側から考えられる「空間」の問題と、建築側から考えられる「設計」の問題をつなぐというアプローチは、時代的な意味があるんじゃないかな。

「スーパマーケット」が現代都市論の突破口なら、「模型」は現代建築論の突破口足るのでではないかと最近思います。「想像力と造形力があれば模型は1個で済む」と批判する人もいるけど、そこには何か

と積極的な思考があるのではないかな、とも思つ。

「大量模型」の創始者はSANAかも知れないけれど、そこにアルゴリズム的な設計のイメージを付加し、押し進めたのは藤本さんなのではないかと思つているんだよね。軸をバラバラに振る」とか、もつともこの前藤本事務所でお話を伺わせてもらったときは感じたけど、バラバラという感じでは、わりと言語的に突き詰めでないで放置する、という感じ

だったのが意外と言えは意外だった。その意味で石上純也さんは、藤本さんのアルゴリズム的なイメージをさらにエスカレートさせ、無数の軸(柱)をバラバラに振り(「神奈川工科大学の工房」、本当にアブリーションを作ってしまったというところ

が面白いと思う。SANAにせよ、藤本事務所にせよ、石上事務所にせよ、共通しているのは「オープンデスクの風景だよね。比較検討を旨とするならば、必然的に広がってしまう、スタツプの空間より圧倒的にオープンデスクの空間が大きいという設計事務所のあり方は、とても示唆的だ。青木君はこうした流れについて、当事者としてどう思いますか?

確かに「オープンデスクの風景」は確実に広がっているね。他方で、以前菊池宏さんが「模型は1つしか作れない。各部署のチャックは全てCGでやっちゃうから」といついて、見解の相違を感じました。

まずイメージがあつて、ステディの断片をそこに収束させていく方法A(線形的、伊東豊雄的、伊東さんの場合は比較的イメージが先行する「非線形の出来事」)と、そこに、それは大きな自己矛盾があると思つ」と前提となる明確なイメージを持たずに、小さな気付きをそのままか

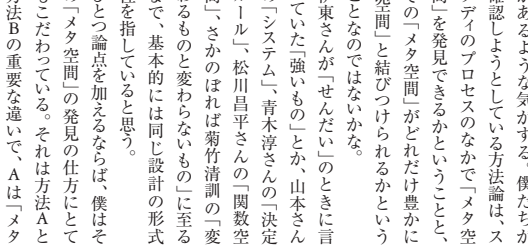
たちに定着させるということとを繰り返すことで構造を浮かび上げられるプリコラージュ的な方法B(非線形的、SANA的の、つが考えられます。

前者において「模型」を使うとしても、それはCGと同様の役割で、あらかじめ用意された着地点に収束させるための確認作業のようなもの。後者は、その循環的なプロセスゆえに、「模型を大量生産しなければ成立し得ない手法であると思

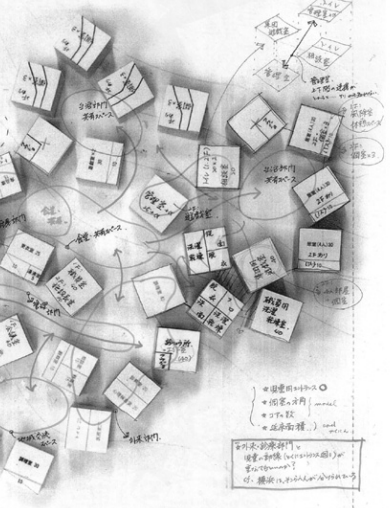
います。と大雑把に整理してみたところで、少しの疑問が生じた。藤村君の「PROJECT」の場合「香港のような街並み」という比較的なイメージは、どの段階でできたものなのか? あらかじめ用意されていたイメージなのであれば、前者のスタンスに近いものだと思います。比較的なイメージがある段階で出てきて、今度はそのイメージがまた別の表象を作り出して、という循環的な道筋を辿りながら「香港のような街並み」という言葉が浮かび上がった

という感じでは、わりと言語的に突き詰めでないで放置する、という感じだったのが意外と言えは意外だった。その意味で石上純也さんは、藤本さんのアルゴリズム的なイメージをさらにエスカレートさせ、無数の軸(柱)をバラバラに振り(「神奈川工科大学の工房」、本当にアブリーションを作ってしまったというところ

技術によって辿ることができれば、



1



2

「香港」とは、無数のステディ模型をつくる過程で手がかりとするような、トラベリングコースとして浮かび上がってきたイメージです。これまでのところ青木君はわりと「空間」について重点的に話していて、僕はどちらかというと設計について話しているようです。おそらく我々は「空間」を疑っていないし、構想の背後にある「構造」が「空間」の存在に疑問を抱いている。我々の今回の議論によく名前の挙がったSANA、藤本壮介、石上純也といった人たちの建築には、「空間」があり、かつ「メタ空間」があり、それらの具体的な「設計」の場面では、「空間」と「メタ空間」をどうつなぐかがプロジェクト)に問われている。大量の模型も「オープンデスクの風景」も、「コンピュータリアルリズム」も、そういう「橋渡しツール」のひとつだと考えられる。

他方、素材とか構法に新しい試みを見いだす中村拓志さんとか永山祐子さんの建築は、そういう評価軸では切ることが難しい。一口に「若手」と言ってもそこには大きな分断があるような気がする。僕たち分断を確認しようとしている方法論は、ステディのプロセスのなかで「メタ空間」を発見できるかということと、その「メタ空間」がどれだけ豊かに「空間」と結びつけられるかということなのではないかな。

伊東さんが「せんだい」のときに言った「強いもの」とか、山本さんの「システム」、青木淳さんの「決定ルール」、松川昌平さんの「間数空間」、さかのほは「菊竹清訓」の「変わるものと変わらないもの」に至るまで、基本的には同じ設計の形式性を指していると思つ。

ひとつ論点を加えるならば、僕は「メタ空間」の発見の仕方にとてもこだわっている。それは方法Aとも、方法Bの重要な違いで、Aは「メタ

空間」の発見をインスピレーションにのみ頼るのに対し、Bは徐々に探し当てていく。

「メタ空間」が見つかるまでの期間を検索過程、「メタ空間」が見つかったあと「空間」を定めるまでの主題の違いは、大して重要ではない気がしてきた。それよりも「メタ空間」があるか、ないか、「メタ空間」を手続き的、検索的に発見するか/インスピレーション的に、想像的に発見するか、という方法の違いのほうが重要そうだ。

今回僕たちは、「即興的」で「CG的」で「想像的」な方法と区別される「形式的」で「模型的」で「検索的」な方法で設計された空間について、わりと話してきたように思

「思いつき」が「メタ空間」に昇華されずにそのままキャラクター化している、という状況がある。「HOUSE S」のふくらんだ壁や「正のある家」の中庭に面する傾斜した壁は、単なる「明え要素」で、当然のことながら一般受けが悪い。

経験的な話も含めての反応のだけれども、藤村君ならばこれまで我々が議論してきた「プロセスの設計」について、どのように整理しますか?

From: Ryuji Fujimura
Date: 2007. 3. 1. 7:50 PM
青木様

藤村です。

「図式」か「物語」かという設計上の主題の違いは、大して重要ではない気がしてきた。それよりも「メタ空間」があるか、ないか、「メタ空間」を手続き的、検索的に発見するか/インスピレーション的に、想像的に発見するか、という方法の違いのほうが重要そうだ。

今回僕たちは、「即興的」で「CG的」で「想像的」な方法と区別される「形式的」で「模型的」で「検索的」な方法で設計された空間について、わりと話してきたように思

「情報障害児短期治療施設」のデザイン(「検索過程」)

藤本壮介建築設計事務所
「情報障害児短期治療施設」のデザイン(「比較過程」)

藤本壮介建築設計事務所
「情報障害児短期治療施設」のデザイン(「検索過程」)



青木弘司

1976年北海道生まれ。藤本壮介建築設計事務所勤務。『伊達の援護線』

TEXT U-08 //

先へ 尾田のぞみ

私は現在、コンクリート打ち放しのとてもシンプルな形状の小さな住宅を担当している。子供の頃に、絵に書いたようないわゆる「三角屋根の家」である。だが、着工直前に工務店から「あのメーカー住宅だらけの町にこんな目立つ家建てたら施主さん、いじめられちゃいますよ。みんな興味はあっても建築家の作る家は手に入らないものと思っているんだから」と笑いながら忠告をされた。敷地周辺には設計段階にはなかったメーカー住宅が乱立していた。先の言葉は冗談だとはわかるが、出来上がった際に明らかに周囲から浮くであろう姿は容易に想像できる。

だがそもそも、ある特殊な地域を除いてこの国の街並は志向の定まらない家々が自由気ままに建ち並び猥雑な印象を与えている。その中で、さらに浮く存在である建築家住宅とは一体どういった存在なのだろうか。

先日、ある年配の建築家の住宅作品を見学するという機会を得た。以前より雑誌に掲載された写真や図面を通して、美しく気持ちの良さそうな建物だと思っていたので、見学をとても楽しみにしていた。

だが、実際に見た建物の第一印象はあまり良くなかった。品の好い佇まいだが何かが物足りないのだ。意匠的にシンプルという意味

TEXT U-09 //

映画館の21世紀 土屋医生

2004年10月9日。台風22号の影響で帷子川が溢れ、周辺地下店舗が水没した。帷子川から約50メートル、雑居ビルの地下にあった「横浜西口名画座」もその難を逃れなかった。「横浜西口名画座」は1955年に設立し、2002年からその名を「ヨコハマ・シネマ・ソサエティ」と改め、巨大ターミナル横浜の中枢にして唯一の単館系の上映を行っていたが、水没による上映機器の破損、かつ以前からの経営難を受け、2004年11月に正式な閉館となった。

近年横浜では数多くの名画座が姿を消している。『かもめ座』、『ジャック&ベティ』（現在復帰）、『関内MGA』（旧関内アカデミー）、『横浜日劇』など。かつての繁華街であった関内・伊勢佐木で、それぞれが個性的な特集上映を組んでおり、街の特色と映画館の特色が協同し、地域ごとに

TEXT U-10 //

水の家 玉井夕海

宇宙をゆく乗り物を「船」と言ったのは、誰だろう。時々思う。もし今、あの果てしなく広がる真っ暗な天の海に放り出されたとしても、きっと私はここに帰って来る。たったひとつ。青く光る水を目印に、この星を見つける。

13年前。天草の海と初めて出会った16歳のあの日。きっと私は、自分の名前の中で眠っていた、海という文字に気付いたのだと思う。あの日を境に私は自分の中の海に導かれるまま幾度となく天草へと出掛けて行き、人と出会い、土地と出会い、だんだんと、自分の体ごとこの星を満たす「水」の存在に目を向けるようになった。

地球の水は、46億年前にこの星を形作った無数の小惑星や隕石に含まれていた水分から生まれたそうだ。そして太陽からの距離と引力の偶然のバランスによって地表に水が残り、地球は、太陽系でただ一つの「水の惑星」となった。しかし一口に水と言っても、その97％は海水だ。残り3％の中には水蒸気や北極や南極の水や雪も含まれているから、私たち生命体が利用可能なのは、0.0001％

ではない。ただ、大人し過ぎるのだ。あまりにも自然に街並に適応し過ぎている。そういえば来訪前に下調べをした際のことを思い出してみると、この建築家の建物の外観には、あまり印象に残るものがない。

その疑問に対し「（外観は）あんまり興味ないからね」という力の抜けたお答えを戴く。

しかし、建物内部は違った。そこは写真から感じた以上に心地よい空間だった。一見して特異なものがあるわけではないが、長くこの仕事に携わり、少しずつ洗練して出来上がった形だ。彼の作り出すプランは、実にシンプルな平面形状を持ち、ある意味とても割り切った構成になっている。「よく考えれば住宅に必要なものは単純だ」「部屋と部屋、外と内を繋ぐ建具は平面形状がシンプルであればあるほど、無駄な線をなくしたい。窓から見たいのは風景だから建具がそれを邪魔しちゃうけない」「天高30ミリの微妙なレベル差でも人は意識が切り替わるんだよね。むしろ住宅っていうのはそれくらいに気付けるくらいのスケールで設計しないと」そう言って、設計をクリアにするための複雑な構成について詳細を語りつつも、あくまでも外観については「気付いたらそうなっちゃっていたんだよね」と、はぐらかす。だが、その外観は「主張しない」とい

定し、それらを繋ぎ合わせて有機的で複雑な空間を生み出す。例えば、ピアノが置かれる空間はピアノの円弧に沿っている。台形の空間もあるし、楕円の空間もある。それらを集合させたら、当然きれいに納まらない。そういう箇所は、無理に納めようとせず、そのまま残余としている。「行き当たりばったりの設計」とも言えるかもしれないが、そういった残余が空間同士の関係を上手くつくり出している。断片的な事柄を不完全なままとまりとして繋ぎ合わせるという自然な所作としてデザインが捉えられているのである。

建築家がシャロウンを引き合いに出すことはほとんどないが、コールハースが「カーサ・ダム・ジカ」の設計に際し「ベルリン・フイル」に言及しており、担当者であったフルナンド・ロメオが近年展開する手法は、どこかシャロウンに通ずるものがあるように感じる。特異な空間群が重なり合い、その結果、内部空間相互や内部空間と外形との間に、まさにシャロウンのように残余が生まれている。

僕はここで、特異な形態をつくることを礼讃しているわけではない。シャロウンは、結果的に出来ている形態は特異なものと言えるが、ベースになっているのは幾何学的な空間単位であり、その空間の残余を操作することで、「有機的」と呼ばれるような空間を獲得していることに注目したい。特異な形態を目指し、美学的な観点から設計されることとなれば、そこで目指されているのはある種の「完全さ」である。そうではなく、「不完全な状態」「言い換えれば「ありのままの状態」の空間をつくりたいと思っている。

1978年東京生まれ。東京芸術大学大学院終了後、八島建築設計事務所在籍。

「不完全性」を設計することはできるか
佐野哲史

「不完全性」を設計することはできるか
佐野哲史

「不完全性」を設計することはできるか
佐野哲史

「不完全性」を設計することはできるか
佐野哲史

う建築家の強い意志の表れであり、あえて韜晦し、そこへ計算し尽くされた内部が表層に溢れ出た結果ではないだろうか。

最初に外観を見た際の物足りなさは、失礼を承知で言うと、あまりにも普通で(とても)よくできた街の工務店の自社設計住宅に見えたからだ。だが、決定的に異なるのは意識の置き方の違いにある。表層のみの伝統を踏襲するという単純な方法ではなく、しかし過去の様式にも似たクリアな平面計画をすることで、結果的に余計なものをそぎ落とした形になったのだろう。差異を与える技術や意識を持たない多くの住宅は散漫な印象を与え、それらが集合することで都市を猥雑な印象へと導いてしまっている。そんな中、ここ50年あまりですっかり姿を変えた街並に対して、この建物は故意に差異を与えないよう、ごく自然に

「不完全性」を設計することはできるか
佐野哲史

「不完全性」を設計することはできるか
佐野哲史

「不完全性」を設計することはできるか
佐野哲史

「不完全性」を設計することはできるか
佐野哲史

「不完全性」を設計することはできるか
佐野哲史

「不完全性」を設計することはできるか
佐野哲史

「不完全性」を設計することはできるか
佐野哲史

「不完全性」を設計することはできるか
佐野哲史

「不完全性」を設計することはできるか
佐野哲史

「不完全性」を設計することはできるか
佐野哲史

「不完全性」を設計することはできるか
佐野哲史

「不完全性」を設計することはできるか
佐野哲史

「不完全性」を設計することはできるか
佐野哲史

「不完全性」を設計することはできるか
佐野哲史

「不完全性」を設計することはできるか
佐野哲史

「不完全性」を設計することはできるか
佐野哲史

「不完全性」を設計することはできるか
佐野哲史

「不完全性」を設計することはできるか
佐野哲史

「不完全性」を設計することはできるか
佐野哲史

付むことで都市の規範として存在し、追従者を待っているのかもしれない。だがそれはとても保守的な手法で声高に語ることを避けているため、その声を聞くのは難しい。

対して、街並の中で浮く存在である建築家住宅は、前出の建築家のように静かに提案するのでなく、周囲に大きな差異を与えることで起爆剤として、次の展開を期待しているように感じる。だが、「みんな興味はあっても建築家の作る家は手に入らないものと思っている」という言葉はそれらの建築がまだ起爆剤になりえていないことを意味しており、多くの人が「識別性に優れた魅力的な外観」を求めつつも相変わらず「目立ちすぎることを恐

「不完全性」を設計することはできるか
佐野哲史

「不完全性」を設計することはできるか
佐野哲史

「不完全性」を設計することはできるか
佐野哲史

「不完全性」を設計することはできるか
佐野哲史

「不完全性」を設計することはできるか
佐野哲史

「不完全性」を設計することはできるか
佐野哲史

「不完全性」を設計することはできるか
佐野哲史

「不完全性」を設計することはできるか
佐野哲史

「不完全性」を設計することはできるか
佐野哲史

「不完全性」を設計することはできるか
佐野哲史

「不完全性」を設計することはできるか
佐野哲史

「不完全性」を設計することはできるか
佐野哲史

「不完全性」を設計することはできるか
佐野哲史

「不完全性」を設計することはできるか
佐野哲史

「不完全性」を設計することはできるか
佐野哲史

「不完全性」を設計することはできるか
佐野哲史

「不完全性」を設計することはできるか
佐野哲史

「不完全性」を設計することはできるか
佐野哲史

「不完全性」を設計することはできるか
佐野哲史

「不完全性」を設計することはできるか
佐野哲史

れている」という現状を理解し一歩先への表現方法を喚起する時期が来ているのだろう。街並の姿はたった50年余りで変わってしまった。ならば、次の50年で変化させることも可能はずだ。ただ静かに提案するのでもなく、目立ちすぎるわけでもない、だが追従者を生み出す新たな表現を、50年前の街並の姿を知らない私達の世代の建築家が作り出すことができるのか。そして、次の世代の施主や周囲の環境がそれらを受け入れていくのか興味深いところだ。

「不完全性」を設計することはできるか
佐野哲史

「不完全性」を設計することはできるか
佐野哲史

「不完全性」を設計することはできるか
佐野哲史

「不完全性」を設計することはできるか
佐野哲史

「不完全性」を設計することはできるか
佐野哲史

「不完全性」を設計することはできるか
佐野哲史

「不完全性」を設計することはできるか
佐野哲史

「不完全性」を設計することはできるか
佐野哲史

「不完全性」を設計することはできるか
佐野哲史

「不完全性」を設計することはできるか
佐野哲史

「不完全性」を設計することはできるか
佐野哲史

「不完全性」を設計することはできるか
佐野哲史

「不完全性」を設計することはできるか
佐野哲史

「不完全性」を設計することはできるか
佐野哲史

「不完全性」を設計することはできるか
佐野哲史

「不完全性」を設計することはできるか
佐野哲史

「不完全性」を設計することはできるか
佐野哲史

「不完全性」を設計することはできるか
佐野哲史

「不完全性」を設計することはできるか
佐野哲史

「不完全性」を設計することはできるか
佐野哲史

「不完全性」を設計することはできるか
佐野哲史

TEXT 06 //////////////////////////////////////

都市の建築をマンガのようにしか経験できない
松島潤平

2006年5月、「mashcomixHOUSE」という展示を訪れた。一ヵ月後に取り壊す予定の住宅に住み込んだマンガ家集団=mashcomix が、家中の壁面や輪郭を可能な限りマンガで埋め尽くすという企画であった。そこにはコンセントの裏側を行き来する小人や、引違いの窓に描かれ開閉するたびにアルミ缶を潰す男の子、部屋の入隅を利用してキャラクタが交錯する「L字型四コママンガ」[fig.1] などなど、異形のマンガがビッシリと描かれていた。それは紙に描かれること、ページをめくことで展開してきたマンガ表現の可能性を拡げるものであると同時に、建築の現象として見ても、生活のために生成されたはずの住宅が、まるで全く別の狂言を担ぐように騙されながら労働させられているような事件性を感じた。

mashcomixの中心人物として活動している益子悠は、青木淳の言うところの「原っぱ」で遊ぶマンガ家である。過去にもダンボールを屏風として描いた観音像『mercy』[fig.2]、藝大構内に落ちていた青焼きの設計図面に描かれた人間たち[fig.3]といったように、既存のフィクションの上に新たなフィクションを上塗りするような作品を作る。その益子に、藤村事務所 で設計進行中の『K PROJECT』が登場するマンガを描いてもらうことにした。というのも、WTCがその物理的な形を失い、物語となることで建築としての存在感がむしろ強くなったあの日から、図面でも写真でもなく、「フィクションに登場する」というメディア形態こそが、何よりも建築の存在感を醸し出すのではないかという思いがあったからだ。てっきり僕は「K PROJECT」という現象のドライブ=未来予想図が上がってくるものだと思い込んでいた。コンペのイメージバースがもっと時間的な奥行きを持ったような、そんな類の作品で充分な手ごたえがあると思っていた。

ところが益子は、こちらの安易な予測を裏切るように、「マンガの中の建物が起こすマンガ的フィクション」という、「マンガ以外の何モノでもないもの」を提示してきた[左頁]。益子は、自身の「建築という感覚物」を表現したと語る。つまり施主でも設計者でもない益子にとって、『K PROJECT』という建

築の経験は、そこに描かれる未来予想図ではなく、そこで起こったことの歴史的記録でもなく、建物から湯気のように沸き立つフィクションにこそ見出されたのである。その内容は、「未来予想図」的イメージよりも遙かにリアルに、我々の都市の建築に対する経験を示唆しているように思える。ロラン・バルトが皇居を「空虚の中心」と表現したと同時に、その輪郭を「フィクションの遠心加速器」と見立てていたこと[1]を思い起こせば、冒頭に描かれた空虚な建設予定地が、たとえ皇居だろうがグラウンド・ゼロだろうが、何かが建っていくがいまいが、得体の知れないヴォイドを内包した都市の建物群のファサード面は、ひたすらに我々の内部にあるフィクションを加速させるサーキットの輪郭でしかない。この空虚な都市において私たちは、全ての建築を、多木浩二の言うノンフィクションのドキュメンタリー=「生きられた家」として経験することはない。むしろ我々は、都市の建築をマンガのよう

1|“このようにして、空虚な主体にそって、[非現実的で]想像的な世界が迂回してはまた方向を変えながら、循環しつつ広がっているのである。”
ロラン・バルト|表徴の帝国》(宗左近訳、ちくま学芸文庫)|〈中心——都市、空虚の中心〉

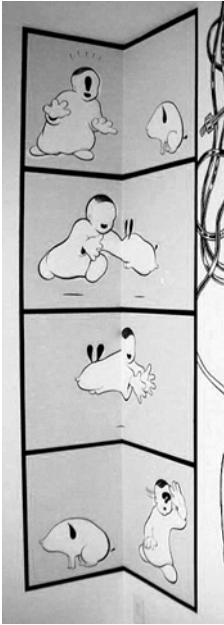


fig.1 益子悠
『mashcomixHOUSE(一部)』

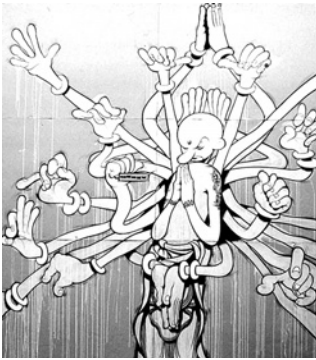


fig.2 益子悠『mercy』

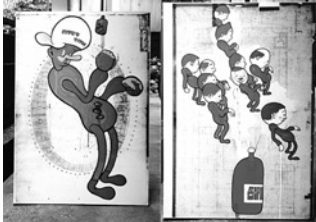


fig.3 益子悠『untitled』



松島潤平 >>>>>>>>

1979年長野県生まれ。東京工業大学大学院修了後、隈研吾建築都市設計事務所勤務

TEXT 07 //////////////////////////////////////

早送りされる風景
世界を映す鏡としてのマンガ
藤井亮介

マンガは世界を映す鏡である。世界情勢が動くたびにゴルゴは世界をとび、新たな社会現象が起こるたびに両さんはそれにのめり込む。現実と虚構はミックスされてマンガとなり、それが別のメディアに変換されて現実に還元される。そのようなマンガを我々は大量に消費している。もはや我々は「マンガによって創られた世界に生きている」と言ってもよい。マンガによって世界を知ること可能だろう。ならば、マンガの背景から、われわれがどのように風景を認識しているかを読み取ることも可能なのではないだろうか？

マンガの背景に対する意識は、「劇画」の登場によって大きな変化を遂げた、とされる。それまでのマンガの背景は単純化、記号化されており、あくまで「物語」が中心であったのに対し、さいとうたかを、池上遼一らの作品に代表されるようないわゆる劇画の中ではキャラクターを取り巻く「風景」が重要視されたため、人物と背景の描かれ方の比重が逆転した。大友克洋はさらに、『童夢』において、背景にもセリフを与えることで、キャラクターとしての役割をも担わせるまで進化させている。このような背景は、たとえば松本大洋の作品に出てくる過度に落書きされた街並みの中にも同様に読み取ることができるであろう。その後、現代マンガではどうかというと、登場人物の人気投票が行われているような現状からも分かるように、「物語」でも「風景」でもなく、「キャラクター」のバリエーションが核となり、描かれた「風景」はまさに「背景」として背景化してしまう傾向にある。しかしその「背景化した背景」のなかにこそ、我々の認識の構造が隠されていると思った。そこで私は、東京が描かれている現代日本漫画の背景を対象に研究を行った[1]。すると、「渋谷」的な建築の構成や視線、付帯情報というのは「渋谷」的な特性を構成するだけではなく、その一部は「新宿」的な特性であったり、組み合わせによっては「銀座」の特性になったりもすることがわかった。すなわち、現代マンガの背景において都市の性格を認識させる要素は複数あり、一つの風景の中に異なる要素が重層することでそれぞれの都市の性格が構成されているのだった。つまり、我々が認識している「都市」というもの

は、建物や看板といった風景の要素のカタログから再構成された、「モデルルーム」のようなものなのだ。そうしたモデルルーム的な現代マンガの風景に、一石を投じる作品がある。横山裕一による『トラベル』である。これは三人の男が電車の切符を買ってから電車に乗り込み、駅を降りるまでに起こるあらゆる現象や車窓の風景を記

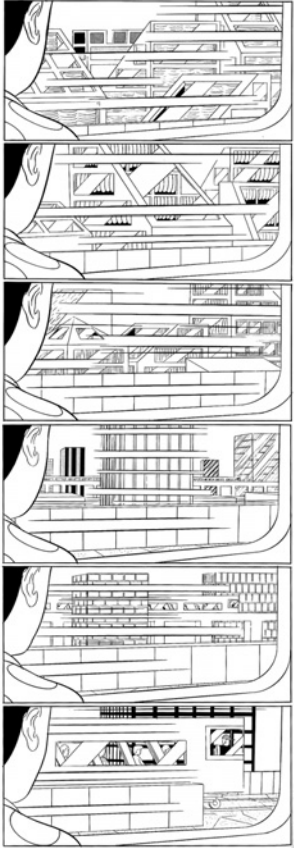


fig.1 横山裕一『トラベル』
イーストプレス
p.152-153

しただけの奇妙な物語である。ここで描かれる風景はカタログから再構成されたモデルルーム的な都市をじっとりと眺めるようなものではなく、そのような世界を観察した末に発見された珍種、新種を早送りで眺めるように描かれている[fig.1]。ここにある、方形屋根で全面ガラス張りの建築や、巨大なレンガで構成されたような建築などは現実の世界から発見されたオルタナティブな形式であり、このような風景を早送りするだけでマンガが成立してしまっている。冒頭の「マンガは世界を映す鏡である」という立場を採るならば、我々の認識の構造がすでにそれを許容するほど変化しているといえるだろうか。もはや一つの風景に意味を見出すのではなく、風景を生み出す状況や描かれるもののバリエーションに意味の重要性が移行しているといえるだろうか。私には、ここに現代の都市の行く末が描かれているような気がしてならない。それは、我々がインディビジュアルで局所的な情報検索を、無数に繰り返すようになったこととも関係しているような気がする。ここでは、「マンガによって風景が早送りされている」というよりはむしろ「風景をマンガのように早送りして見る」という我々の意識が垣間みえる。ならば我々は『トラベル』のような早送りされた風景を元に、新たな都市の風景を作り出すことができるのではないか。急速に変わる都市空間の現場を眺めながら、そんな夢想が頭をよぎる。

1| 藤井亮介・八木幸二・永美樹・松本淳|現代日本漫画にみる都市認識の構造|日本建築学会大会学術講演梗概集2004年、F-1分冊 p.459



藤井亮介 >>>>>>>>

1981年香川県生まれ。東京工業大学大学院修了後、坂倉建築研究所勤務

INTERVIEW 03 //////////////////////////////////////

北川健一[ヨックモックパティシエ]インタビュー
「建築ケーキ」のデザインプロセス

聞き手=伊庭野大輔＋藤村龍至

ケーキのような装飾的な建築が「ショートケーキ建築」と揶揄されることがあるが、ここで展開されたのは、建築のかたちをしたケーキ=「建築ケーキ」をつくろうという試みである。30歳を迎える藤村の誕生日に、「K PROJECT」のかたちをしたケーキを贈ろう、という私たちの企みは、ヨックモックのパティシエ、北川健一さんの心意気と技術によって、めでたく実現されることとなった。(伊庭野大輔)

伊庭野 | 最初にお見せしたのは模型写真だけでしたよね。そのときはどういった印象をもたれました？

北川 | やっぱりちょっと難しいかな、とは思ってたんですけども。

伊庭野 | それはやっぱり大きさの問題ですか？

北川 | そうですね。「パレットナイフ」という、コテみたいなものがうまく入らないと、きれいに角が出てこないんですけども、ちょっと小さかったんでどうかな、と思ったんです。

藤村 | あのケーキは実際どういう構造になっていたんですか？

北川 | 「食べられる」というのが大前提にあったので、スポンジ、クリーム、スポンジ、という感じでですね。普通の苺のショートケーキと同じ作り方なんですけれども。

藤村 | 基壇部分は餡でしたよね？

北川 | ガラスは餡ですね。発泡スチロールで台を作って、クッキーをのせて、上にスポンジを組み立てていくっていう感じですね[fig.2]。

伊庭野 | やっぱり一番下が透けてるっていうのが重要だったんで、どうしても透明な材料で作って欲しいとお願いしました。

藤村 | タワーは1つ1つ別々に作られたんですか？

北川 | 最初にもらった設計図[fig.3]のような感じに、(横で分けた)1列1列で考えていったんですね。それをくっつけていって、この高いのを最後に上に乗つける感じですね。

藤村 | 仕上げはクリームの「塗り」ですよね？

北川 | そうですね。そこに作っておいた餡の窓をはめていくっていう感じですね。

伊庭野 | クリームの厚みが5mmだっていう話も聞いてたんで、そのエッジが際立つように、外周を5mmずつセットバックさせた詳細図を北川さんにお渡ししたんです。

北川 | 寸法が細かく書いてあったのを、その通りに積み重ねていったという感じです。

伊庭野 | 今までウェディングケーキは作ったことはあるとお伺いしましたが、建築っぽいのは初めてですか？

北川 | フランスにいた時に円形の闘牛場の形をシュークリームで作ったというはあるんですけど、こういうのは初めてですね。

藤村 | 建築だと、まず図面を描いて物をつくるっていう順番になるんですが、ケーキのデザインっていうのはどうやってされるものですか？

北川 | 特別なものを作るとき以外は、だいた

い似たようなものを作ったことがあるので、作る前に頭の中で図面みたいなものを想像して、それにできるだけ近づけるように作っていくんです。

藤村 | そういう時はスケッチを描いたりしないで、頭の中だけで設計されるんですか？

北川 | 個人的には自然な感じが好きなので、スケッチはあんまりしないほうですね。その時にあるフルーツで組み立てていくっていうか…

伊庭野 | お花屋さんが花束を作っていく感じですかね。

北川 | そうですね、まさにそんな感じです。

伊庭野 | そうすると、今回はちょっと難しい注文になっちゃいましたね。「このクッキー生地は1cmにしてくれ」とか。



fig.1 1/100模型と1/100 ケーキ



fig.3 パティシエに渡された図面

北川 | 食べないケーキということであれば、強度のある、口に入って問題ないクリームを使えて、角がきっちり出て、本当にセメント塗ったみたいに仕上げられたんですけど…。

伊庭野 | でもメチャメチャおいしかったですよ。

北川 | ありがとうございます。

藤村 | みんなで切って頂きましたね。

伊庭野 | 2、30人くらいいて食べきれなかったくらいですよ。

藤村 | いやもう、忘れられない思い出になりましたよ。ありがとうございます。

北川 | ちょっと溶けてしまったのが悔しいですね。

2007年2月27日
ヨックモック青山本店にて

特別なものを作るとき以外は、
作る前に頭の中で図面みたいなものを想像して、
それにできるだけ近づけるように作っていきます。(北川)

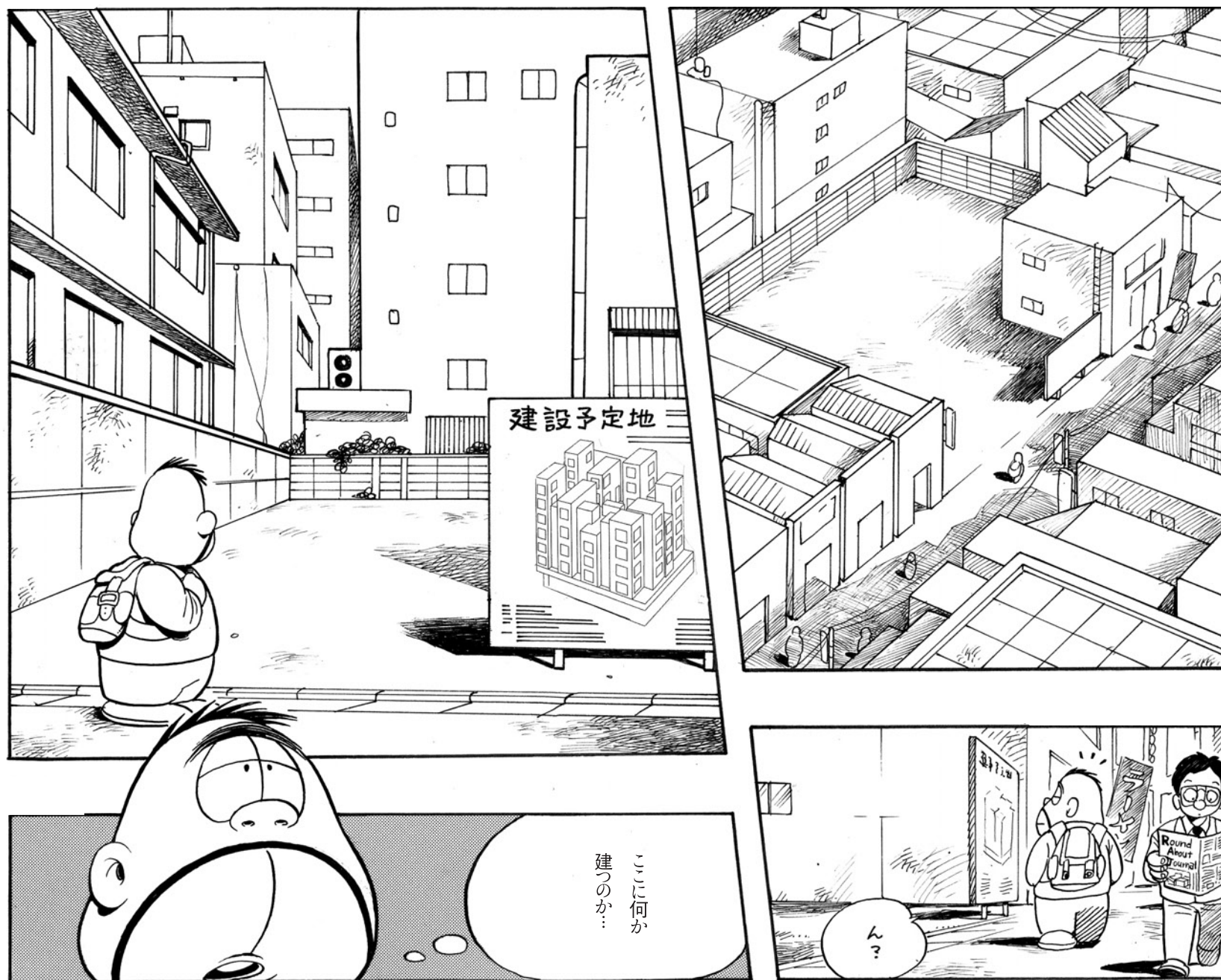


fig.2 建築ケーキの構造



北川健一 >>>>>>>>

1975年東京生まれ。製菓学校卒業。フランスMOF取得店等にて修行後、ヨックモック勤務



INTRODUCTION //////////////////////////////////////

「巻頭」

1995年以降の風景

大地震が起こり、無差別テロが起こり、インターネットが拡大した1995年を境として、世の中が急速に変わり始めた。建築も都市も、それに応じて変わったような、変わっていないような、依然として曖昧な状態のまま語られているが、CADやCGの普及により表現の拡張が模索される一方、その社会的根拠が絶えず問われており、こうした状況をいかに評価し、次世代の建築へ繋げていくのかについて、仲間といつも議論している気がする。今回、1976年前後生まれ世代の建築家やその友人たちに呼びかけ、インターネットよりマテリアリティがあり、本よりもローコストで、私たちのコミュニケーションのスケールに合っているフリーペーパーを作成することで、日頃の議論を少しだけ拡大することにした。取材、執筆は同世代の友人を中心に、なるべく既存のメディアに出ていないフレッシュな顔ぶれも含めてお願いし、お互いの個人的な関心を尊重しながら編集作業を重ねたのだが、その過程は常に刺激的で、スリリングだった。そうして集められたコンテンツは設計プロセス論、現場レポート、世代論、形式論、権力論、身体論、ランドマーク論など多岐に渡っているが、いずれも「1995年以後の風景」を共有している。評価の定まっていない若い世代が、焦点の定まらないまま始めてしまった議論である。読者の皆さんにとって、少々わかりにくいところもあるかも知れない。しかし、参加して下さった人々の熱意によって、これほどまでに短い期間で、こうした熱のこもった媒体を制作できたことに、企画者としてこの上ない喜びを感じている。ぜひ、手に取って、目を通し、我々の議論に参加して頂きたい。

藤村龍至 >>>>>>>>> プロフィールは A02 参照

DIALOGUE 01 //////////////////////////////////////

「巻頭対談」

「建築的思考」を召還せよ！
南後由和×藤村龍至

藤村 | 「東京から考える」(東浩紀＋北田暁大 2007) では、東浩紀が「トーキョー・サブディビジョン・ファイルズ」(塚本由晴ほか 2002) を取り上げ、「建築・思想系の言説の都市社会学に対する敗北」と断じる場面がありますね。南後君は、社会学の側から、「建築家による東京のフィールドワーク」をどう思いますか？

南後 | 藤森照信さんとか、アトリエ・ワンとか、吉村靖孝さんとか、20 世紀後半から近年に至る流れがあるけれども、その連続性や差異というのがきちんと整理されていませんね。もし、これから東京のフィールドワークをやるならば、どういったスタンスがあり得るのか。社会学、地理学、人類学、経済学などの蓄積はもちろん、写真家やその他のフィールドワークの系譜もあるんで、それらのなかで建築家によるものの特異性が何なのかを考える必要があると思うんですよ。

藤村 | 特異性というよりは、なんとなく建築家が都市の現実についての議論から排除されているような印象がありますけど…。

南後 | 都市論をやってきて、そこにおける建築の扱われ方を見てきた人間としては、むしろ、都市に関心がない建築家がいること、あるいは都市を語る／語らないの議論があること自体が当初、ちょっとしたカルチャー・ショックでした。他方で、例えば、「10+1」では創刊後しばらく、多木浩二さんとか、八束はじめさんとか、若林幹夫さんとか、上野俊哉さんとか、一緒に歩いていたかどうかは別として、少なくともお互いの距離というものを意識していたはずが、その後「10+1」のスタンスが五十嵐太郎さんを中心に建築の方へシフトしていくなかで、社会学のほうが置いていかれた気もしなくもない。

藤村 | 「10+1」が「建築専門誌」になってしまった、と。その後の社会学系の議論の状況はどうですか？

南後 | エスニシティ、ジェンダー、ホームレス、グローバリゼーションなどのテーマはもちろんありますが、80 年代を特権的に扱う都市論の呪縛から抜け切れていないのか、社会学系の都市論でもネタがないという状況が続いています。スケボー、クラブカルチャーのような「サブカルチャー」研究はあって、僕もグラフィティの調査をやっているので自戒を込めて言うと、それらは「バリエーション地獄」に陥りがちで、手法は結構似たり寄ったりなんです。もちろん、インタビューなどでは個々のスキルが問われるわけですが、結局は、都市空間の管理／抵抗、グローバル／ローカル、郊外化、若者の雇用関係・労働市場をめぐる不安などと結びつけて切り取る、という点では共通しているというか、オチが最初から見えている。それが都市固有の問題とどこまで結びつけられているかという、疑わしいわけです。

基本的に社会学は、「時代ごとの同一性を抽出する」というひとつの強みがある。何らかの社会的に共有されたモノの考え方や、身体的な振る舞いを規定させている与件について懐疑的に検証する。それに対して東さんの「動物化」というのは、個々の快樂原則にもとづく、同一化なきバラバラな社会のあり方を想定していて、その時点で従来の社会学系の「都市論」は成立しにくい。だから「東京から考える」でも「自分語り」から始めるしかないわけで、「動物化」の議論と社会学系の都市論っていうのは、相性が悪いものかもしれませんね。

藤村 | そうすると、建築家によるフィールドワークの可能性はどのように考えますか？

南後 | 「都市」というのは基本的に個人的経験や印象という「自分語り」から入れる対象なので、別に研究者じゃなくても、誰でもそれなりに参入しやすい領域だとは思えます。でも、いざ、少しメタな次元で考えようとすると、ボキャブラリーが貧困なことに気づく。とくに空間に対するボキャブラリーや批判的意識は、一般的には持つことが難しい。ただし、その点は見くびってもダメで、スケボーやグラフィティを含め、既存の都市空間を創造的かつ批判的に再編集する営為は散見されます。冒頭に触れた建築家のフィールドワークも、その点に注目してきたとはいええると思います。建築家は建築的思考にもとづくボキャブラリーを編み出してきたはずで、そこをより洗練し、拡張させることが、建築のひとつの面白さだと考えているんですよ。何だか 60 年代っぽい話に聞こえるかもしれませんが、アトリエ・ワンの「メイド・イン・トーキョー」にしても、吉村靖孝さんの「超合法建築図鑑」にしても、フィールドワークを「パッケージ化」するところまではうまいですよ。

藤村 | 「ボキャブラリー」というのはどういうレベルなんだろう。「メイド・イン・トーキョー」でいうと「バイ・プロダクト」とかですかね。それとも、黒川紀章さんの「情報化社会」とか、そういうレベル？

南後 | 「ダム建築」とか、それぐらいシンプルなもので「入口」としてはいいような気がします。

藤村 | ちょっと前、アトリエ・ワンが MUTATIONS 展のときにキーワード集をつくって、テキストを書かずに、「カスタマイズ」とか、キーワードだけを並べたことがありました。

南後 | その「カスタマイズ」というのも、何かを何かに「カスタマイズ」するわけで、一般の人はその前提を、空間という次元で編集するような手つきはなかなか鍛えられていないと思うんですよ。少し前、本江正茂さんと中西泰人さんが「新建築」(2001 年 3 月号) で「空間リテラシー」について書いていましたが、それを、僕は小中学校から空間に関する教育プログラムとして組み込んだらいいと思うんですよ。あるいは「都市」まで拡張して、総合学習や社会科の授業にしてもいい。「空間」って所与かつ透明なものとしてありがちだから、それに対する創造的かつ批判的なボキャブラリーというか、ゆるやかな共通言語みたいなものを作ったら面白いかなと。ところで、「東京から考える」ではジャスコとか、ユニクロの話が出て来るけれども、内部空間の話はあまり出て来ないですね。前、藤村さんが「建築ノート」の創刊号で、商業施設の内部空間について書いてたじゃないですか。あれはどういう話なんですか？

藤村 | 「『検索空間』と『流動空間』の二層構造」と呼んでいるんですけども(「Dual Space Study」)、目線より上の位置にサインが並び、下に棚が並ぶっていう構成上の対比(fig.1)は、ジャスコ的な現代の商業空間で発達しつつある独特の構成原理として顕在化しつつあるのでは、という話です。

南後 | それは例えば、ベンチャーリのリサーチとどういう違いがあるんですか。

藤村 | ベンチャーリの「サインシステム」の話は単に看板の話であって、具体的な空間の構成論ではないですよ。でも現代の商業空間の構成を観察していると、「人は目が上についていて、手が下についている」という人体の構成と分ちがたく結びついているようにみえる。

南後 | なるほど。昔の百貨店には、単にスペクタクルに包まれる心地よさみたいなものがあるとされてきましたが、内部

空間の経験としても、ショッピングの空間の位相に変容があるのかも知れないと。

藤村 | 伝統的に商業空間ではこういう「検索可能性」と「遭遇可能性」というインターネットみたいな機能はずっと模索されてきたはずで、こういう二層構造の内部空間は例えば「三井越後屋」の浮世絵を見ても「天井からぶら下がった毛筆のサイン」と「畳に並んだ反物」というかたちでみられる。より本格的にはエスカレータとエレベータが発明されたあとで、目的的になりやすい、食堂とか書店を最上階に配置して、エレベータで客を引き上げておいて、エスカレーターで散策させるという「シャワー効果」とか、地下階を充実させる「噴水効果」が重視されるといった商業空間独特の構造が生まれたのだと思う。

例えば、CIAM 的な「歩車分離」も二層と言えますけど、そこでは空間を構成する最小の単位が人間の身体のスケールよりは小さくならないのに対し、ジャスコ的な空間は上半身の空間と下半身の空間を切り分け、別々にコントロールしようとしていますよね。空間構成の単位が人間の身体に切り込んでいて、複数の経験が単一の身体に折り畳まれているというところは決定的に違う(fig.2,3,4)。

南後 | さっきの「動物化」の話に近いですね。では、そういう「動物」たちに、今の建築家はどういう「心地よさ」を提供できるのだろう。「セキュリティ」とかではなくて。例えば、住宅をやる人も「動物化」の議論にどこまで積極的になれるか？そういう話も踏まえて、建築家の人が社会学を勉強することの意義をどう考えるか？

「理論武装する」という意味ではもちろんいいんだけど、建築家って、批判的に検討した上で使うというよりは、「ある学者が、こう言っている、それを日本の都市の現状に当てはめる」というスタディで終わるケースも多いわけですよ。ひどい場合には、それが建築にもリテラルに翻訳されてしまう。

藤村 | 建築家が都市空間の変容について議論をしても仕方がない、と？

南後 | いえ、社会学における概念装置の建築への応用に危険性はないのかという、至極当たり前のことを確認したいだけです。フーコーを持ち出すまでもないかもしれませんが、空間―知―権力の関係に拘束されているからこそ、建築家も言説空間をきちんとカスタマイズしてもらわないと。今の「二層構造」とか「動物化」という話は、空間の「心地よさ」を提供することに結びつくんですか？

藤村 | 何よりも、空間が「二層構造化」しているし、社会全体が「動物化」しているという事実はありますよね。そういう現状を前に、「クリエイティブクラス」=「人間」のみを相手に伝統芸能=住宅設計を披露する、というだけでは、都市の「事実」を引き受けていないじゃないか、と批判されても仕方がない、と思うんですよ。

南後 | 「建築家のための建築」や「人間」のための建築」とは別に、少し挑発的にいうならば「『動物』のための建築」をつくっていると。

藤村 | そういうリアリティのなかでやる必要はあるだろうね。でもそれは「社会の奴隷」ではなくて、むしろ「工学主義の批判的な実践」だといいたい。

南後 | なるほど。そうすると藤村さんは、「動物化」に寄り添い、迎合するのか？抗うのか？「東京から考える」では、「権利」だけを主張するような建築家は退場してもらわなければならないというメッセージが暗に伝わってきますが。

藤村 | 僕は「情報技術が拡大した 1995 年以後の都市においては、コミュニケーションの舞台がケータイやネットに移行したために、都市が脱空間化した」という見方には断固反対なんです。先ほどの二層構造の例もあるし、空間的な読み方を訓練すれば、見えてくるものはいろいろあると思う。それはあくまで建築家からみた都市の「事実」の議論であって、脱空間化した都市において「それでも自分たちは『空間』を生きる」という「権利」の主張ではない。

南後 | なるほど。AMO なんかのレクチャーを聞くと、最初に「Architectural Thinking」って言葉を使いますね。これまでも度々指摘されてきたように、リサーチ／設計の関係をめぐる議論や「ビジュアライズする」とか「本をつくる」といったメディアの使い方は重要だとは思いますが、建築家の人たちには「Architectural Thinking」という建築術的固有性の強みや、その中身を明快に打ち出して欲しいんですよ。大量なデータで圧倒しようとするだけではなくて。「ユニット派」のときにも議論がありましたけど、「web をつくる」とか「グラフィックをやる」というときに、後ろ向きに「建築設計の仕事がないからやってます」では寂しいですよ。では、「建築を学んだ」ということの商品価値は何なのか。これからの教育は「建築を建てるための思考」だけでなく、建築設計の道に進まなくても建築学科に行ってよかったと思えるような、あるいは異分野にも適用できて重宝されるような「建築的思考」のあり方を模索すべきだと思います。

藤村 | それは確かにそうですね。だから誤解しないで欲しいんだけど、意欲のある建築家は「東京から考える」みたいな本を「援用」することには全く興味がないと思うんですよ。都市に対する自らの「建築的思考」をどのように確立していくか、というときに、「社会学的思考」なり、「哲学的思考」をロールモデルとして比較参照しようと思っはいると思う。

南後 | それを聞いて少し安心しましたが、「異分野の人たちと一緒に街を歩く」ということがどういことなのかについて先行例の吟味を含めて、もっと精緻に検証する必要はある。フィールドワークにもとづいた「東京論」の歴史的かつ学際的な研究が必要だと思うんですよ。その延長で例えば、「社会の制度設計」と「建築的思考」の関係も考えていきたいなと思います。



二層構造化した都市空間
fig.1 量販店の内部空間。サインが並ぶ上部(検索空間) / 商品が並ぶ下部(流動空間)
fig.2 駅の内部空間。サイン / 人が行き交う
fig.3 渋谷駅前広場。広告看板 / 人や車
fig.4 高速道路。サインや広告看板 / 人や車
「Dual Space Study」(藤村龍至)より



南後由和 >>>>>>>>>
1979 年大阪府生まれ。東京大学大学院学際情報学府博士課程在籍

URBAN SPACE

////

Special Feature

特集:

「1995年以後の都市」

Urban Space after 1995

Credit

企画・編集 藤村龍至

〔編集協力〕伊庭野大輔／藤井亮介／松島潤平／本瀬あゆみ／刈谷悠三

「デザイン」 刈谷悠三

[目次]

CONTENTS

U01 | **Droppaper** / COVER VISUAL

U02 南後由和 / DIALOGUE 01

U03 唯島友亮 / TEXT 01

U03 吉田桂子+和泉芳典 / INTERVIEW 01

U03 川西敦史 / TEXT 02

U04 伊庭野大輔 / TEXT 03

U04 坂東幸輔 / TEXT 04

U04 **Samira Boon** / INTERVIEW 02

U05 村井一 / DIALOGUE 02

U05 小川裕之 / TEXT 05

U06 | 益子悠 / MANGA

U07 松島潤平 / TEXT 06

U07 藤井亮介 / TEXT 07

U07 北川健一 / INTERVIEW 03

U08 尾田のぞみ / TEXT 08

U08 十屋匡生 / TEXT 09

U08 玉井夕海 / TEXT 10

しんけ たつま / TEXT 11

U08 刈谷悠三 / TEXT 12

藤村龍至

生活するように表現する

都市空間における表現活動の新たな可能性

vol.2の表紙図版はDrop paperのメンバーによる。「Drop paper」は、いわゆる「zine」(「magazine」ではなく)として刊行される少数の手作り印刷物である。彼らは毎月一度、テキストや写真、ドローイングなど、個別に作った作品を持ち寄り、「Drop paper」として刊行している。彼らの活動は既に2年間続いており、もうすぐ24刊目を数える。

頁の割付、複製、製本等の作業は都内のキンコーズで行われる。彼らの編集作業はシンプルかつスピーディーで仮設的であり、それ自体が一つのパフォーマンスのようである。同時に、それらの作業は淡々としていて、表現活動というよりはまるで生活するための家事のような印象も受ける。それほどまでに drop paper は彼らの生活の中に組み込まれており、作るシーンと発表するシーンが密接に連続した媒体であるといえる。

Drop paperの編集作業は、そうして彼らが「いつもどおり」に記録しているために選り、洗練してきた方法であり、そのプロセスに都市空間における表現活動の新たな可能性を感じ、「都市」面の表紙図版を製作してもらうことにした。解説・本瀬あゆみ

Drop paper >>>>>>>

メンバーは広告、設計、アートの分野で活動する多彩な顔ぶれである。

www.round-about.org

round aboutは「都市にインタビューする」をテーマとして、
藤村龍至と山崎素寛によって
2002年に創設されたサイトであり、
建築や都市に関わる情報を発信している。

web

[公開版]
ROUNDAOUT JOURNAL