

URBAN SPACE

////

Special Feature

特集：

「1995年以後の都市」

Urban Space after 1995

////

CONTENTS

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]

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

土屋匡生 / TEXT 09

U08

玉井夕海 / TEXT 10

U08

しんけ たつま / TEXT 11

U08

刈谷悠三 / TEXT 12

藤村龍至

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、どういふ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よ。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というのは、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。

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。(南後)

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、ベンチューリのリサーチとどういう違いがあるんですか。

藤村 | ベンチューリの「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ふ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

TEXT 01 //////////////////////////////////////

超2層構造都市論——「科学的超現実主義」というコラージュ

唯島友亮

「学生と主婦を除く15-34歳の年齢層のうち、派遣社員や契約社員を含むパート職やアルバイト職、及び働く意志のある無職の人。」これは2003年に内閣府が発表したフリーターの定義であるが、この定義拡大によって該当者の数は一挙に2倍以上に膨れ上がったと言われている。平井玄によればこの再定義は、ごくわずかな経営指導者層としての正社員エリートを残し、その他の圧倒的多数を不安定な社員層とフリーター層に分断した上で、もはや全く力を失った社員にフリーターを管理させつつ、フリーターの境遇に限りなく近づけていく、という資本の戦略の一環であるという[1]。つまり、グローバル化したポストフォーディズムの資本主義は、フリーターのような遊民的な労働者層を大量に必要としているのであり、現代の多様な生活形態(表層)はそうした資本の構造(深層)によって規定されているのである。そして、この資本を動かす企業経営者たちは「血縁ネットワーク」によって相互に結びついている[fig.1]。

こうした構造は近年の文化論における「旅」や「ノマド」に関する議論の中にも顕在化してきている。例えば、ジェームズ・クリフォードの言う「旅」には単なる旅行だけではなく、亡命や転地、ディアスポラ的な経験といった意味も込められている[2]。彼はノマディズムという「中立的な」用語は、非西洋の旅人(ノマド)のもつ移住・不平等・転地などの様々な政治的経験を隠蔽してしまうものであり、その言葉の乱用はある種の「ポストモダン・プリミティヴィズム」であると述べている。「旅」に注目することは、トランスカルチュラルな移動性・異種混溶性(表層)と、それを規制する政治経済的な権力構造(深層)とによって構成された、文化的な2層構造を見出ししていくことへと繋がっていくのである[fig.2][3]。一方、都市論の領域に目を移してみると、まず西欧近代における機能主義的都市計画理論とそれに対するシュルレアリストやシチュアショニストという2つの層が見えてくる。これと類似した構図として現代日本では、『超合法建築図鑑』(吉村靖孝)と『ペット・アーキテクチャ』(アトリエワン)を挙げることもできるだろう。前者が主にゾーニングや法規制といった建築物を規定するコード(深層「空間の表象」)に注目するのに対し、後者は個人が紡ぎ出す多様な寓話や日常の実践(表層「表象の空間」)によって都市の質を語ろうとする[fig.3]。近代の都市論とは概ねこの2つの層の対立関係を軸に展開されてきたと言えるように思う[4]。このように現代社会においては複数の領域で様々なタイプの2層構造[5]が同時的に並存しているが、こうした状況に私たちはどのようにアプローチすればよいだろうか？その手がかりとして、ここでは30年代日本において政治/文化的な複数の2層構造の統合を試みた異端の理論家・竹中久七について触れてみたい。当時の竹中は、「ブルトン流の空想的超現実主義」は偶然的産物に過ぎず、リアリズムに対する本能的反発に端を発した「具体から抽象への逃避」であるとしてこれを批判し、具体的現実を意識し客観的方法に依拠した「科学的超現実主義」を提唱していた[6]。これは、当時対立関係にあったプロレタリア芸術とシュルレアリスムという2つの芸術理論の弁証法的な統合を目指すものであると同時に、シュルレアリスムを「超階級」の芸術として位置づけ[7]、プロレタリア・リアリズムを社会・政治批判の中に、シュルレアリスムを文化史・芸術批判の中に解体し合目的に再組織化することによって、階級的な2項対立の調停の可能性までも模索するものであった[fig.4]。彼は論文「社会主義的都市計画」において、「経済的単一細胞としての家族の分解」「中心」或いは領域的に結合されたる集合住宅の拒否」「完全なる地方分散」「仕事場に通ずる交通路に沿った平均的な人口分布

のための交通機関の整備」を主張したが、ここには都市論における前述した2つの潮流が相互補完的に響き合っている[8]。私たちは、こうした竹中の軌跡を参照しながら、現代における複数の2層構造を同時に問題にする複眼的な思考を探っていくことはできないだろうか。

第2次大戦中の文化的に混乱したニューヨークにおいて、レヴィ＝ストロースはその無秩序の底に横たわる秩序(深層)を発見して構造主義人類学を構想し、ブルトンはその表層の中に異物の超現実的な並置を見出した。ポストモダンを生きる私たちは、超平面的に並存する多様な事象(表層)の中に、それを規定する構造(深層)を見つけ出し、そうした複数の2層構造をデータベースの中にストックしながら[9]、もう一度それらの異種混濁的な並置を試みることによって、「超合法的シチュアシオニスト」や「機能主義的ノマド」「Google シュルレアリスム」といった不純なコラージュや、心をかき乱すようなシンクレティズムの可能性を模索していくべきなのかもしれない。

①「平井玄『21世紀のネズミども』(『ミキマウス』のプロレタリア宣言)2005年」②「彼はこの用語がその他の「中立的な」用語よりも歴史的に汚れている。つまり様々なジェンダーの「人種的身体や階級的特徴と結びついている(例えば、旅行をするのは主に富裕な白人男性である)からこそあえてそれを使うのだという。(ジェイムズ・クワッド・ルーツ) 2002年」③「ホミ・バーバの『ローテーション』に関する論考(『文化の場所』2005年)や、クワッド「民族誌的シリアリズム」について(『文化の霸权』2003年)とそれに対する真島一郎の批判(『文化解体の想像力』2000年)なども、これと同一の議論がなされている。④「その他にも例えばタボリスム運動やプログラム論は前者に、アンリ・フュエルやシェルド・セルターの空間的変遷に関する議論は後者に、それぞれ位置づけられるかもしれない。また、ドゥラズ/ガリアの「条理空間」と「平滑空間」もこうした議論とリンクしている。情報空間に関するローレンス・スレッジン[CODE] (2001年)とハキム・ベリ[T.A.Z.] (1997年)の対比も面白い。⑤「東浩紀は『動物化するポストモダン』(2001年)において『シミュラクルが宿る表層』と『データベースが宿る深層』からなる現代社会の「2層構造」を指摘しているが、本稿での議論は東のこの指摘を念頭においたものである」

る。●6 [竹中久七「美術と芸術と形式主義と超現実主義と合理主義」] [リアン] 6号 (1930年)
参照 ●7 [ポルトガリア芸術家は今日の自然芸術 (例えば超現実主義をブルジョア芸術と呼んでいるが) 文化としての自然芸術には階級性は無い。唯作品としての自然芸術に階級性があるのである。…ユークリッド幾何学が土地測定術の制約を脱してその純粋性をもちも演繹的理論体系の模範たり得たように、超現実主義はその発生の始めを制約せるブルジョア階級の芸術作品に限られる。他の何ら何なる階級の芸術の文化の作のにも基礎となることが出来る。…芸術史上から芸術の文化の発生母胎としての作品の階級性が主張されなければならぬ今日、そして同時に芸術論上より文化そのものの超階級性が自然芸術について主張されなければならぬ。] [竹中久七「芸術の階級性及び超階級性の問題」] [リアン] 5号 (1930年) ●8 [リアン] 7号 1930年。中、集合・集合体の解体や分散・非定型化社会への着目はシュルレアリストらの主張と、仕事場と居住性の分布形式 (＝ゾーニング) やインパークの注目とは機能主義者の主張と、各々重なり合っている。 ●9 [これではブルーノ・タウトの「すべての集合より集合の集合」という主張やオットー・ノイラートの百科全書第「モデュール」、バウハウス・バウハウス民族音楽記録カード「タムラップ」などのような、web2.0的な開かれたデータベースを念頭に置いている。

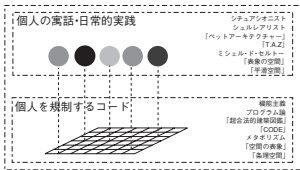


fig.3 都市論における2層構造

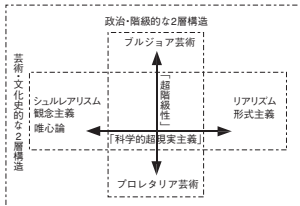


fig.4 竹中久七における2層構造とその統合



唯島友亮 >>>>>>>>
1983年東京都生まれ。
芝浦工業大学大学院修士課程在籍

[illegible]

「吉田さん」と「和泉くん」

聞き手＝唯島友亮

吉田桂子さんと和泉芳典君は、ともに芝浦工業大学八東研究室に所属している。吉田さんはシチュアシヨニストの研究をしていて、修論でGPSを用いたりサーチを行っており、和泉君は卒論で「プログラム」や「規範」に着目したそう。研究室で議論をしていると、まさに「表層」と「深層」の対立という「都市の2層構造」の構図そのもので面白いということで、唯鳥君に司会をお願いして、対談を組んでもらった。若い世代ならではの都市観と、「計画」へのアプローチの違いが垣間見える、興味深い議論となった。(藤村龍至)

唯島 | 例えばコールハースは、再開発(テーマパーク化・記号化)が進むシンガポールについて、都市は「使うもの」から「意味内容を理解するもの」へと変化したと言っているわけですが、そうした都市の表層にある記号情報を読み取ることはGPSを使ったりサーチには可能なのですか？

吉田 私は「記号情報から都市を読み取る」という、伝統的なタイポロジーによる都市認識をあまり信用していないのね。以前は単に都市の視覚情報を享受していただけだったけど、今はGPSで位置情報を知れたりもする。だから、そうした新しい都市体験の仕方に対応する都市表象方法を探していかないといけないんじゃないかな。

唯島 | 和泉くんは吉田さんのように、「都市に対する個々の視点を計画へ繋げていこう」という考え方はどう思いますか？

和泉 僕としては例えばド・セルトーやルフェーブルのような理論というのは、建築を計画する時には使えないのではないかと思います。つまり、「公共の福祉」みたいな話と同じで、ある程度計画のスケールが大きくなった時には、一般化できないような個別の実践は排除せざるを得ないというのが計画の体質なんじゃないかと思います。

吉田 | でも、対象のスケールが変わると計画自体も変わると考えたら、例えばすごく大きいテーブルで食事をするっていうのはルフェーブルがいう「空間の生産」とか「表象の空間」に関わってくる話なんじゃない？

和泉　そういう個々の事象があるのはわかるけど、それをどう一般化するかと考えたときに、一般化できないのを排除していってしまうというのが「計画」というものの考え方なんだろうな、と思います。だから、個々の認識をある程度組織化していかないと「計画」の役割はなくなっていってしまうんじゃないですかね？

そういう意味では、やっぱり「計画する部分」と「計画しない部分」のバランスをどうとるかという話なのではないでしょうか。機能主義的な「計画」は、事前に決まっている規範を建物にあてはめてプログラムをつくり出すものだけでも、一方でルフェーブルの「日常の実践」は、空間を事後的に見てどう使えるかを考えるものであって、今はその結びつきがうまく理論化できていないように思います。

吉田 | そもそも、ちっちゃいものから都市の話にもっていけるものなのかな？例えばMVRDVとかみたいに一気に都市の話にできないかな？日本だと、「住宅をつくってもうちょっと大きな建築をつくって」っていう建築家のステップアップ段階があるけど、海外だといきなり都市の話のパーンとヴィジュアルでやって、そこから建築に還元してくるというのがあるじゃない？そういう方法が日本でもうまくとれば面白いと思う。

唯島「レッシングのいう「オープンコード」は、誰もが参加できる可能性を残しておこうというのですが、こうした考え方はどう思いますか？

吉田 | 最近面白いポドキャストを発見して、アメリカ人が日本の漫画について書いているやつなんだけど、すごいマニアックで(笑)。そういうのはただブログにポドキャストが落ちているってだけなんだけど、そういう風に開かれていることで、誰かが発見できるインフラは既に整っていると思う。だから参加可能性を残しておくレッシグのアイデアは面白いんじゃないかな。

和泉 レッシンの「オープンコード」は面白いけど、建築計画に落とし込むのは難しいですね。でも彼が論じている自由と秩序の配分にはとても関心があります。

そもそも、ある程度使用する人に意味のある秩序を構築できなかったら「計画」なんてない方が良いと思うんですよ。例えば「近代家族」という秩序を作るのに、「nLDK住宅」をつくるのが物理的投資ですが、空間で秩序化するのはなく、建築とは別の方法で組織化できるのであればそれも面白いと思っています。

唯島 | そうなってきた時に「建築的思考 Architectural Thinking」の強みは何になるのかな？

和泉 | 思考が構築的なことじゃないですかね。社会学者とかは現状肯定的で分析に長けているけれど、建築家は秩序の構築に長けているのだから、必ずしも現状肯定的である必要はない。

吉田 建築って、わけのわからないものができてそれがすごいいい空気をつくる時ってあるじゃない？どこかに言葉で説明できないところがある訳で、やっぱり物理的環境と社会構造で2重に考えられるのが建築家の強みではないのかな？

2007年2月21日収録



吉田桂子 >>>>>>>>
1978年埼玉県生まれ。
芝浦工業大学大学院修士課程在籍



和泉芳典 >>>>>>>>
1984年東京都生まれ。
芝浦工業大学工学部建築工学科在籍

TEXT 02 //////////////////////////////////////

軽さについて

川西敦史

「震災」があった頃は兵庫県に住む高校生だった。真冬の朝はまだ暗い。夢が現実かわからない大きな縦揺れを感じ、父親の家族の安否を確かめる声で目が覚めた。同時に社会はストップした。電気ガス水道は無論消えたし、学校も町も人がいなくなった。しばらくして、色々なモノが動き出し、学校横の空地は仮設住宅で埋め尽くされていた。日常に突如起こった大きな断絶と共に現れた仮設住宅群は、フェンスで仕切られ見知らぬ人々が住む異様な光景に思えた。僕らはそれをなるべく見ないように、日常的に登下校した。当然彼らはフェンスを越えない。少なくとも僕は見ていない。その低いスカスカの塀はこちらの世界とあちらの世界を分けるのに十分な社会性を有していた。

フーコーが言うように「囲い」は普通の人々が安心して生きていく為に必要なのだ。普通だった僕らの社会を保持する為にフェンスは十分に建築だった。僕はTVなどでなくそのフェンスを通して夢の中で起こった縦揺れという事実を理解したし、見逃せない視線に大きな違和感を感じていた。

僕にはまだ解らないが、磯崎の「住宅は建築ではない。」[1]という言葉が痛く心に残る。かつてのフェンスのように建築が社会的な存在である以上、極めて内在的な小宇宙を形成する住宅を建築家が建築であると宣言する志向性に疑問を抱かざるを得ないからだ。神や悪魔の世界の頃、内在的な空間は実在を遊離する社会的手段足りえた。故に(あちらの)世界へ誘う内在的な空間は建築足りえたのだ。世界は本当に一義的で、我々は見ているモノの向こうに何かを見ていたのだ。その後、世界も建築も客体化された。我々は世界の、社会の中の一要素であることを認識し、客体化された世界を生きる為に「自分の囲い」を必要とした。だから「住宅は建築か」[1]と問われるのだ。

身軽になったのだろうか？ひとつひとつの世界の構成そのものにそれほど
ほどの差異があるのかは解らないが、とにかく我々は色々な世界をたくさん持
っている(それらは捨てることも出来る)ように思えるし、上手に使いこなせている。
そのような運動は漱石ならば「自殺する」か「宗教に入る」か「気が狂う」かだ
と云うだろう。我々は賢くなりすぎたのか。そのニーズに呼応するかのよう
に現れる色とりどりの物・モノ・もの。僕はあの頃、偶然に起こった暴力的な縦揺
れといつの間にか意識の中に生まれたフェンスに圧倒的な建築の存在性を
感じた。だからあまりの軽さに戸惑うのだ。

1 | ギャラリー間20周年記念展連続講演会「21世紀の住宅論」より



川西敦史 >>>>>>>>

1978年東京生まれ。京都大学大学院修了。隈研吾建築都市設計事務所勤務

DIALOGUE 02
 //////////////////////////////////

都市ランニング論
 ——都市構造を測る！
 村井一×藤井亮介

藤井 | ここ最近都内でのランニング人口が増加しているようですが、このような状況を成立させているのは何なんでしょう？

村井 | スポーツをはじめる理由は色々あると思うんですけど、ランニングというのはやはり手軽さですかね。

藤井 | 確かにランニングは道具を使わないスポーツだね。けどやっぱりそんな単純なスポーツであっても、ある程度の設備が必要であるというのが都市スポーツの難しいところだと思う。

村井 | 最低ロッカーと更衣室と給水所は必要だね。

藤井 | そうそう。以前に皇居ランニングをやったときには我々はそれをすべて国際フォーラムの中のトイレと自動販売機でまかったけど、実は皇居ランナーはそれぞれの給水ポイントや更衣室を持っている[*1]。

村井 | 銭湯は「バンドウーシュ」をはじめとして3件くらいメッカがあるけど、他にもいろいろありそうだね。職場から、なんてももありそう。

藤井 | 皇居はランニングコースが「円環」ということが面白くて、距離さえ伸ばせばどこからでもアクセスできる。

村井 | そうそう。ランナーズの64例[*2]にも「円環」と「折り返し」の2タイプがあって、「円環」だと、代々木公園、駒沢公園、荒川周回、多摩湖なんかがあるんだけど、「皇居」はやっぱり親玉的存在だと思う。

藤井 | まさに親玉。様々な点から都心を回るコースというのは無数に存在するわけだけど、「皇居」だけ全員で共有しているような。

村井 | 皇居の円環から放射状に各方面に伸びていくんだろうね。でも伸びた先には代々木公園とか、赤坂御用地とか、別の円環があって、という構造があるような気がする。

藤井 | 俺も一時期、駒沢公園の円環使った。そういうランニングコースでできた線というのは、あくまで身体感覚の延長にある領域性で、「円環」なんてまさにランニングでしか出てこない構造だね。

村井 | 中学高校時代だと「外周」とかあったけど、あれは体育会系の人だけが共有してる構造だね。「回る」、「折り返す」という構造の特徴に「車がない」とか、「景色が良い」とか「路面が良い」とか環境的な要因が重なる。周回トラックで20km走るとは全然違った感覚。

藤井 | フットサルコートやゴルフの打ちっぱなしが都市に点在している状況も面白いんだけど[*3]、ランニングは都市のあらゆるところをフィールドに変えてしまう。そういう領域を重ねると、それはもう「都市のランドマーク」と言ってもいいような気もしてくるね。

村井 | 「水平なランドマーク」と言えるかな？都市の要所を水平的に繋いだプロバガンダ。「東京マラソン」はその好例だね。従来の「東京国際マラソン」から、何故あのコースに変えたのか、っていうところに狙いが見てとれる。ゴールはオリンピックのメイン会場予定地だし。

藤井 | 「東京マラソン」のコースは新宿ーお台場、品川ー浅草をつなぐ「X型」になっている。世界の都市マラソンのコースと比べても、「円環」のほうが東京的でいいのに。

村井 | ロンドンに行ったとき、お昼時に街を走る人の多さに驚いた。「東京マラソン」が定着してくると、皇居からまた聖地が拡大していくんじゃないか。都市空間が校庭みたいになってくると楽しいよね。

[*1] <http://www3.airnet.ne.jp/yamachan/map/map.htm>
 [*2] <http://www.myrunnet.jp/kodawaribest10/no3/ranking/index.php>
 [*3] http://210.136.175.157/goal_search13.html



村井一
 >>>>>>>>
 1981年富山県生まれ。東京大学大学院修士課程在籍。

TEXT
 //////////////////////////////////

マラソン・モードの東京
 ——東京マラソン2007体験記
 藤井亮介

その日、東京は異様な光景を作り出した。新宿、品川、銀座、浅草、お台場など東京の主要な街はランナーと観客に占領され、都市の表情は一変した。3万人が新宿からお台場まで一斉に移動し、またそれを見るために100万人以上の人々が移動を繰り返した。

スタートゲートに見立てられた都庁の空中回廊周辺では、特設観客席が設けられたこともあって、多くの観客が集まっていた。歌舞伎町入り口前からの靖国通りにはさらに多くの観客が集まっており、道路はあたかもステージのようだった。演劇「ボレロ」の解釈に似て、ランナーは円卓の上のダンサーのように、歓声が多ければ多いほど、煽られ、ヒートアップしていく。観客が少なくなればスピードも緩み、時には歩き出したリ立ち止まって柔軟体操を始める者も現れだす。

観客は主要駅からの距離に反比例して減少するのだが、道路の構造であったり、周辺の建物や空地の有無など、都市空間の構成に依存する部分も少なくない。観客の数は都市の劇場性のような性質を浮かび上がらせる。歌舞伎町周辺の靖国通りや銀座の中央通りが都市のステージであるならば、その裏側も存在する。衝撃的だったのは、新宿のJR線高架下で観客がゼロになった瞬間、

大勢のランナーが両サイドに向かって立小便をする姿である。雨と寒さで激しい尿意に耐えられなくなったランナー達の嗅覚は鋭く、この他にも品川駅周辺の空地や、人気のない商業ビルなど劇場の裏側を探し当てては小便を排出していた。仮設トイレの少なさは今回のマラソン運営の問題点として指摘されたが、立小便をするランナーの姿は不快であったと同時に、都市の舞台裏を正確に浮かび上がらせていた。コンビニを利用しているランナーもやたら目に付いた。何をしているのかというと、肉まんを食べているのである。とにかく雨と寒さは体力と体温を奪い、やがて空腹がランナーを襲ったのである。僕も途中で腹が減ってチョコレート配っている観客に群がったり、ポットで温かいお茶を配っている人にしばしばお世話になった。

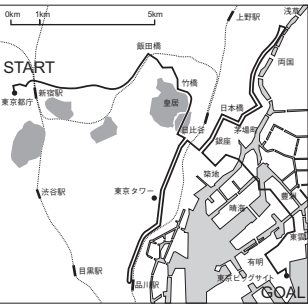
ランナー達はそうして、都市の様々な機能を使い、完走を果たした。地下鉄を駆使してランナーを追ったり、マラソンコースが見える2階のカフェを予約した観客達もまた、都市の様々な機能を使って、それを見届けた。都市の機能が「マラソン・モード」にシフトした瞬間である。誰もが都市を走った経験はあるだろう。ただ、ひとりで走ることそのものは都市空間に何を働かせるわけでもない。しかしそれが42.195kmに引き伸ばされ、3万人が同時に走り出すとき、「都市のモード」が転換されるほどの力を帯びる。その力強さは、あまりにも痛快であった。

ランナー達はそうして、都市の様々な機能を使い、完走を果たした。地下鉄を駆使してランナーを追ったり、マラソンコースが見える2階のカフェを予約した観客達もまた、都市の様々な機能を使って、それを見届けた。都市の機能が「マラソン・モード」にシフトした瞬間である。

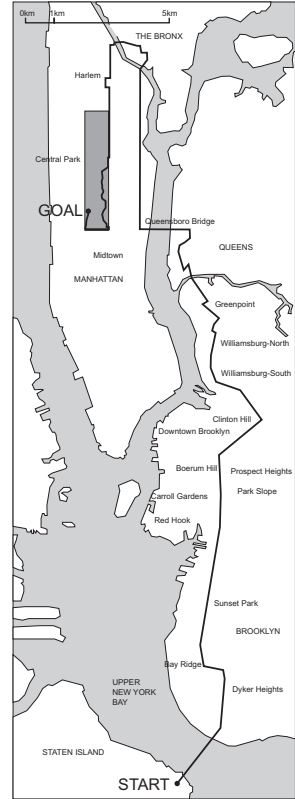
誰もが都市を走った経験はあるだろう。ただ、ひとりで走ることそのものは都市空間に何を働かせるわけでもない。しかしそれが42.195kmに引き伸ばされ、3万人が同時に走り出すとき、「都市のモード」が転換されるほどの力を帯びる。その力強さは、あまりにも痛快であった。

東京マラソン 2007概要
 参加者: 29,853人
 藤井亮介タイム: 5時間25分23秒
 順位: 15,360位 / 19,523人中(男子フルマラソン)

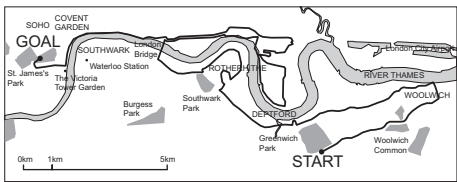
藤井亮介
 >>>>>>>>
 プロフィールはU07参照



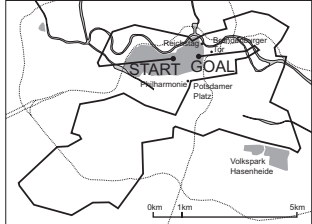
TOKYO



NEWYORK



LONDON



BERLIN

2007年2月5日
 オンラインチャットにて

TEXT 05
 //////////////////////////////////

交響空間
 小川裕之

たぶん2001年、秋。代々木公園では週末になるといくつかのサウンドシステムが出勤しそれぞれにパーティーを行っていた。でも既に肌寒くなっていたその日、出ているシステムは僕たち1つだけ。時間はもう深夜、天気は良い。Gさんが手作りした4ピースの巨大なスピーカーを彼の指示で広い公園の一区画にセッティングして場所を作っていく。電源を入れると彼のスピーカーは辺りの空気を気持ちよく振動した。僕たちクルーは10人くらい、スピーカーで囲まれたエリアで踊っている。少し離れたベンチにはメロウな曲に寄せられて恋人達が佇んでいる。遠くには代々木第2体育館。尖塔に向けて滑らかに上昇する屋根の曲線は背後に夜空を孕んでいた。尖塔の先には月が輝いている。おまわりさんはまだ来ない。丹下健三の建造物や草木やサウンドシステムや我々クルーや見知らぬ人々、目前に広がる全ての物が適切な場所に

布置され、安定してそこに存在していた。有機的な繋がりではなく、自立した各要素が響きあう星座のようなまとまりをもって。日本の公共空間はあらかじめ確かな公共性が設定されていて、その前提が崩される事を極度に嫌う。だから個人の表現や身体の自由な動きさえ、そこでは制御される。だから多くの人にとって単なる移動空間か、ただ静かに佇む事しか出来ない場所だ。だから公共空間でのパーティーを始めるまでは、そこを自分の日常的な都市生活の中で有効に位置づけられなかった。単にパーティーをしたいならクラブなど専用の場所を借りてやればいい。野外で大音量を出したいならば山や河川敷へ行けばいい。実際にそうした場所でもパーティーを試みた。だけど僕たちは代々木公園や晴海埠頭公園など、都市の諸要素が煌めく場所でパーティーするのが好きだった。そこは都市の空間として美しかった人が集まりやすかった。しかし、公共空間でパーティーをするということはその場所があらかじめ与えられた設定に含まれない。だからトラブルは多発する。実際に代々木公園

での活動も小さなトラブルはたくさんあった。しかし公共空間は意見がやり取りされる、交渉の場でもある。音量に対する苦情は受け入れて出力を下げ、サウンドシステムのセットは適切なサイズまで落とした。パーティーをする事自体に対する苦情が出たら交渉の末引き上げたこともあった。代々木公園でパーティーをするに対して価値と可能性を見いだしていた僕たちは、こうした直接的な交渉を重ね、セッティングする場所・規模、流す曲の種類や音量など、パーティーの内容を代々木公園に合わせて変更していった。自分達の公共空間を獲得するための調整である。そしてあの代々木公園の日、公共空間での個人的な表現が場所に対してある合意に達した時、場所に祝福されるような幸せな瞬間が訪れた。こうした活動を通して僕が手に入れた公共空間とは誰もが主体的に関わることが許され、小さな公共性が響きあい、それによって常に新しい公共性が生成される場所であった。その空間を仮に「交響空間」と呼ぼう。僕たちは都市に対して攻撃的な思惑はなかったし、むしろその美しさを肯定していた。都市の公共空間でのパーティーとは、発した

TEXT
 //////////////////////////////////

ローカル・モードの東京
 ——東京マラソン2007応援記
 松島潤平

朝8:30、藤井応援団は新宿駅南口に集合した。大混雑かと思いきや拍子抜けなほど人はまばら。混雑の方が幾分かマシと思えるほど酷い豪雨に、主催者の業の深さを感じつつ、スタート地点の都庁へと歩いていく。この日の応援プログラムは、スタート(都庁)で藤井を見送り、途中2ポイントほど沿道でエールをかけ、最後はゴール(ビッグサイト)で迎える、というものだった。

都庁に着くと、ランナーの圧倒的な数に呆然とする。考えてみれば3万人って、ちょっとした地方都市の人口に匹敵するではないか。このままでは絶対に会えるわけがない。走るところが前が詰まって歩くのもままならないランナーたちを眺めながら、目を凝らして藤井を探す[fig.1]。川で砂金を探すような気分である。彼を発見するせめてもの手がかりはないものか。身なりの特徴を教えてもらえれば何とかが発見出来るかもしれない、とダメモトで本人に電話をかけてみる。しかし相手はレース本番中。さすがに携帯電話は預けているだろうから打つ手無しか…。

「藤井です。」
 出た!フルマラソンでも携帯電話は持って走るのか。「何か君を見つける手立てはない?」と聞くと、「公式サイトでゼッケン番号を入れれば、5kmごとの通過時間が出るから、それで推測して。あとはもう絶対電話出ないよ。」といって電話は切れた。ゼッケンにチップが取り付けられているらしく、目の前でタグラ化社会の壮大な実験が繰り広げられていることを知る。当初は飯田橋辺りを1ポイント目にする予定だったが、ある程度人数がバラけてこないと見つけれそうにないこと、5kmごとの通過時間から彼のペースを確実に掴んで待ち構えなければならないことから、2区間のデータが取れる12~13km地点の新橋へポイントを変更することにして、山手線でそそくさと移動する。

こんな天気では、ランナーも大変だろうが、応援団だって大変だ。ズブ濡れの服を乾かし、冷え切った体を暖めるべく、新橋駅構内のベーカーリーショップで一休み。コーヒースずり、のんびりと携帯で藤井情報を検索すると、なんと既に5km地点を過ぎている!意外と早いペースではないか。あわてて店を出たものの、その後はサイトが込み合っているのか「調整中」の表示が続くばかり。10km地点を通過したかどうか確認できず、「5km/30分」のペースが正しいのかどうかすら判定できない。やがてコース沿道に辿り着いたが、第二京浜は往復路で、果たして藤井が往路を通過してしまったのかどうかわからない。仕方なく、復路でただ待ち続けることにした。

待つこと20分。復路を走り過ぎていったランナーのなかには、スタート地点で見かけたピカチュウやらメイドやら、パレリーナの姿をしたおっさんやらも交っている。まがりなりにも10km走を繰り返して今日に備えてきた藤井が、彼らにここまで差をつけられているものなのだろうか。やはり見逃したか。歩道沿いを走ってくれと頼んでおくんだった。仕方なく次のポイントへ移動しよう…。

と歩き始めた矢先、なんと藤井の方が我々を発見し、声をあげて向こうから走ってきた!慌てて踵を返し、傘を投げ捨てて伴走する。これにはさすがにお互い感激し合い、エールと、エールに込める声思わず張り上がる。しばらくして藤井は「だんだんキツくなってきた」と言い残し、颯爽と駆けけていった。このとき既に11:40。そろそろ20km地点だ。身なりの情報を得た上に、回復したランナー検索システムで5km30分ペースを維持しているらしいことを確認できたこともあって、2ポイント目の築地では難なく藤井をキャッチすることが出来た[fig.2]。

ゴールは東京ビッグサイトを東雲方面へ回り込んだ先にあった。天気は回復し、ゴール前に設置されたひな壇の応援席がめめてたく走者を迎えている。満身創痍といった面持ちのコスプレヤーがチラホラ現れ始めている。スタートから5時間20分が経過した頃、遂に藤井がやってきた。7人の応援団全員でひな壇上から最後のエールを送る。両手を挙げて応える藤井[fig.3]。プラスバンドの演奏が鳴り響くそのお祭染みた雰囲気、8年前に都民となってから初めて、東京に対する地元意識らしきものを感じながら、ピンク色のゲートをくぐっていく彼の背中を眺めた。

松島潤平
 >>>>>>>>
 プロフィールはU07参照



fig.1 スタート地点



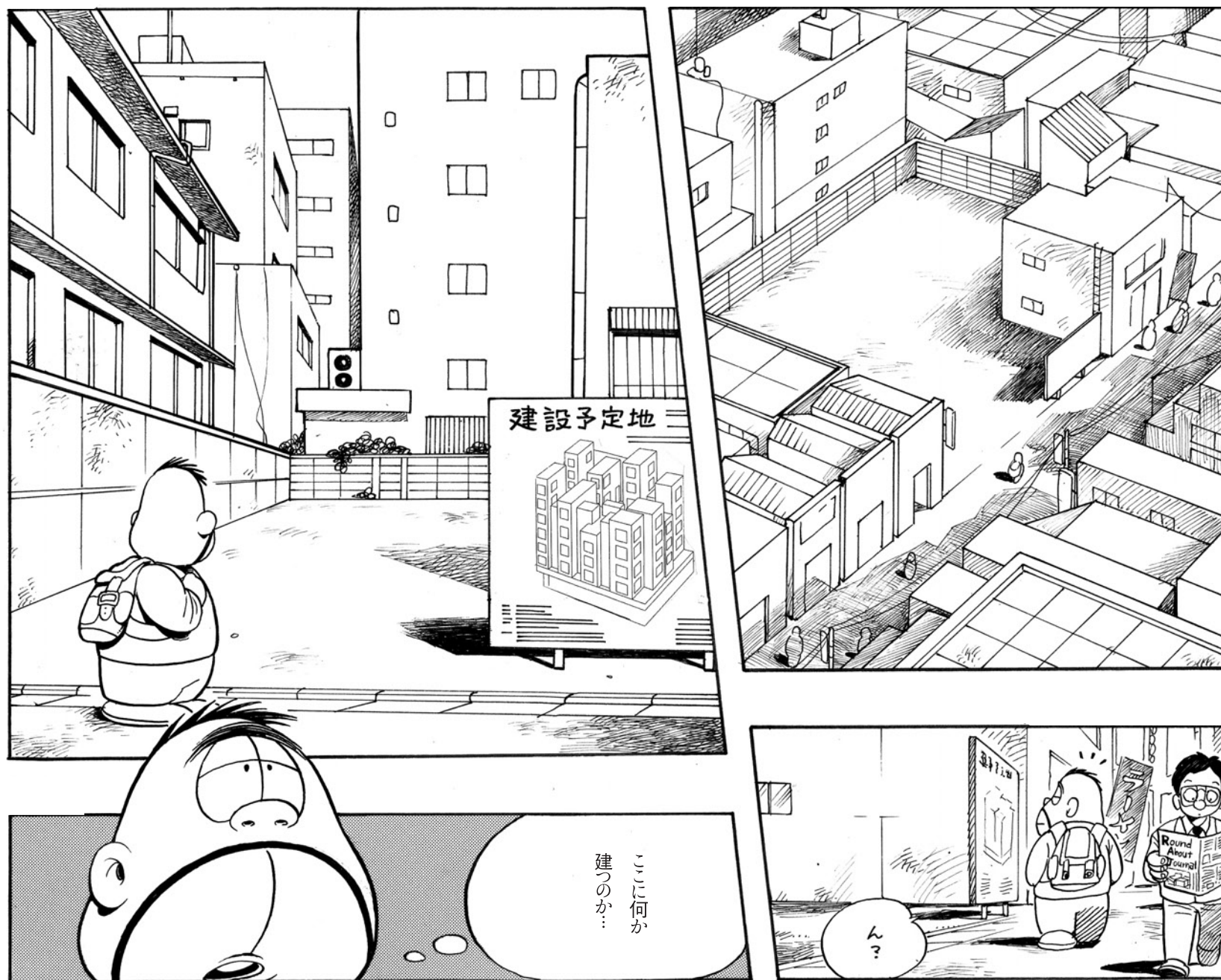
fig.2 20km地点を通過する藤井



fig.3 ゴールする藤井



小川裕之
 >>>>>>>>
 1977年千葉県生まれ。東京芸術大学大学院修了後、小川都市建築設計事務所主宰



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」と表現したことに同時に、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〉

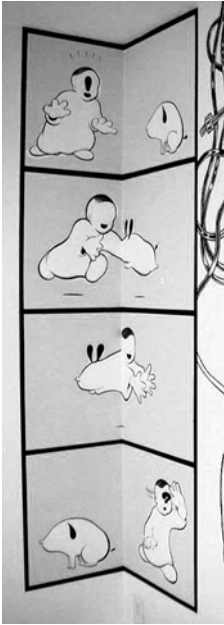


fig.1 益子悠
「mashcomixHOUSE(一部)」

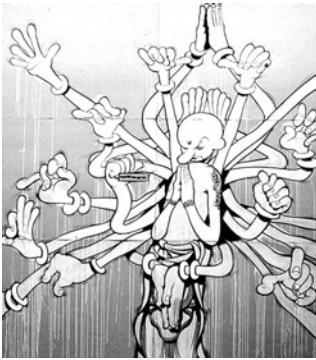


fig.2 益子悠『mercy』

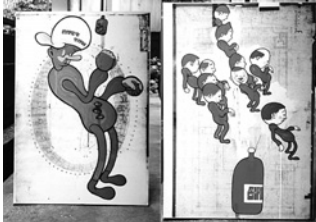


fig.3 益子悠『untitled』



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

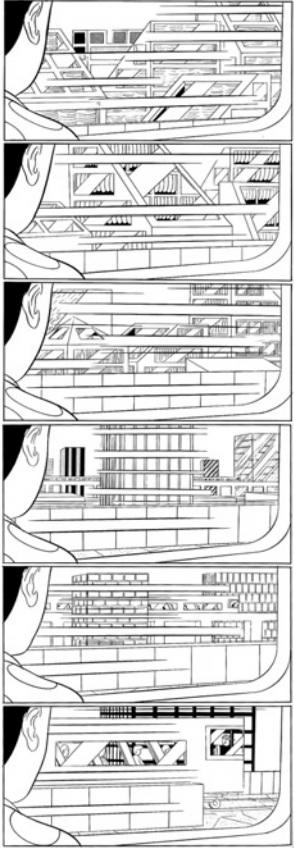


fig.1 横山裕一「トラベル」
イーストプレス
p.152-153

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、新種を早送りで見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)

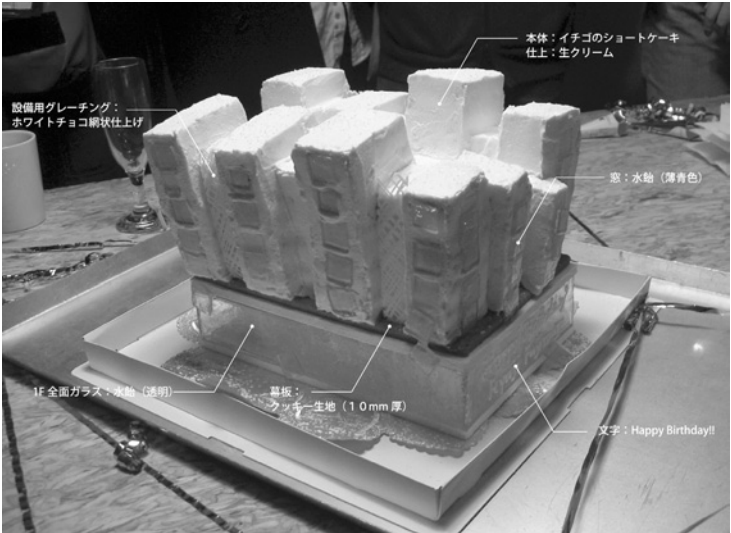


fig.2 建築ケーキの構造



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

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いました。

『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、カラオケ的にいろいろ歌ってみようと思えます。(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

に反論します。
「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いうか、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」しているからだと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「単なる娯楽的な思い付き」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、ただ娯楽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」に興じているのではなく、「こちら側」に在ると名言しながら、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」と交通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發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。

藤村君は今、建築家としてどこに立っていますか?
「『30代建築家1000人会議』という世代ベースの共同体がありましてね。最近だと、「サザミミキ」ワカテ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

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

その昔「30代建築家1000人会議」という世代ベースの共同体がありましてね。最近だと、「サザミミキ」ワカテ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。

「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、バラバラという角度では設計者の職能「しょ」という感じで、わりと言語的に突き詰めないで放置する、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ふ、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

「情緒障害児短期治療施設」はあくまでも手仕事(模型)によるステディの成果だから、情報技術とは、比較的に結びつけることはできても具体的な手法としては連続させることができないと思う。石上さんの場合、模型の大量生産による循環的なプロセスを辿りながらも、そこから構造を浮かび上がらせることをあえて避けているような気がします。それがなんのために行われているのかは、正直わかりかねるのだけれどね。でも、以前藤村君が言っていたように、できあがったものから戻返すことで構造を浮かび上げらせるプリコラージュ的な方法B(非線形的SANA的の、)が考えられます。

From: Ryuji Fujimura
Date: 2007. 2. 24. 3:52 AM
青木様

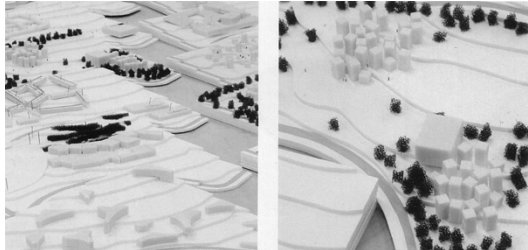
僕たちが「K PROJECT」で「香港の街並をイメージした」というのはもちろん「方法B」の過程においてであ

「情緒障害児短期治療施設」の設計過程では「箱がばら撒かれたよう」というイメージを思いつたから、あ

「情緒障害児短期治療施設」の設計過程では「箱がばら撒かれたよう」というイメージを思いつたから、あ

「情緒障害児短期治療施設」の設計過程では「箱がばら撒かれたよう」というイメージを思いつたから、あ

「情緒障害児短期治療施設」の設計過程では「箱がばら撒かれたよう」というイメージを思いつたから、あ



「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」、当然のことながら一般に受けもよい。
(なるほど、議論が循環してしまつて申し訳ないのだけど、こうやって考えていくと、最初に僕が書いたメールにあった「図式の志向性」ということも、ずいぶんとその様相が変わってくるように思えるなあ)

経験的な話も含めての反応なのだけれども、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ました。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、想像的か/インスピレーション的、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。

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、わりと話してきましたように思う。巨匠スケッチ的な方法とコンピュータリアルリズム的な方法の間で、新しい設計論を見極めようとするならば、それなりに時代的な意味のある議論だったのではないかと思つ。

「情緒障害児短期治療施設」の設計過程では「箱がばら撒かれたよう」というイメージを思いつたから、あ

「情緒障害児短期治療施設」の設計過程では「箱がばら撒かれたよう」というイメージを思いつたから、あ

「情緒障害児短期治療施設」の設計過程では「箱がばら撒かれたよう」というイメージを思いつたから、あ



青木弘司
1976年北海道生まれ。
室蘭工業大学工学部建築学科卒業後、藤本建築設計事務所勤務。
「情緒障害児短期治療施設」(Tokyo Apartment)等を担当

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」。

柄沢 一突然時系列がぶつ飛ぶんですけど、パティユだったら「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とは、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。

柄沢 一そう、「アルゴリズム型権力」。それをただ壊せばいいのか、というのがポスト構造主義の立場だけれども、その限界というのは、アルゴリズムを壊した後に何も提示しないこと。結局のところ、エネルギー自体を直接的に触れられないということとはわかってしまっているから、新しいアルゴリズムを提示することでは、新しい自由というものとは獲得されない。

藤村 一田中浩也さんと松川昌平さんと話したときも全く同じ話になりましたよ巻頭座談会「誘導から栽培へ」。では、柄沢君にとつての「新しいアルゴリズム」とは、どのようなものですか。

柄沢 一それを考えて、建築空間を規定するために2000年間採用されている「ユークリッド幾何学」をどうやって乗り越えるか、という問題思考が展開されて行きました。

藤村 一先ほどまでの話がここ数十年の話だとすると、急にスパンが伸びてますけど笑。

柄沢 突然時系列がぶつ飛ぶんですけど笑。紀元前3世紀に、ギリシャ系エ

柄沢 一突然時系列がぶつ飛ぶんですけど笑。紀元前3世紀に、ギリシャ系エ

柄沢 突然時系列がぶつ飛ぶんですけど笑。紀元前3世紀に、ギリシャ系エ

柄沢 突然時系列がぶつ飛ぶんですけど笑。紀元前3世紀に、ギリシャ系エ

柄沢 突然時系列がぶつ飛ぶんですけど笑。紀元前3世紀に、ギリシャ系エ

柄沢 突然時系列がぶつ飛ぶんですけど笑。紀元前3世紀に、ギリシャ系エ

柄沢 突然時系列がぶつ飛ぶんですけど笑。紀元前3世紀に、ギリシャ系エ

柄沢 突然時系列がぶつ飛ぶんですけど笑。紀元前3世紀に、ギリシャ系エ

柄沢 突然時系列がぶつ飛ぶんですけど笑。紀元前3世紀に、ギリシャ系エ

柄沢 突然時系列がぶつ飛ぶんですけど笑。紀元前3世紀に、ギリシャ系エ

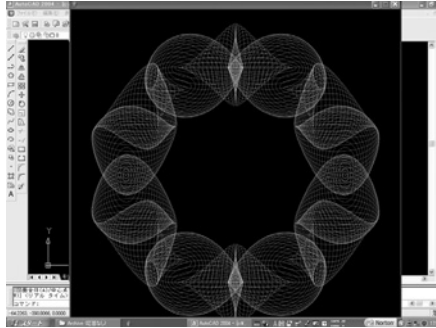
柄沢 突然時系列がぶつ飛ぶんですけど笑。紀元前3世紀に、ギリシャ系エ

柄沢 突然時系列がぶつ飛ぶんですけど笑。紀元前3世紀に、ギリシャ系エ

柄沢 突然時系列がぶつ飛ぶんですけど笑。紀元前3世紀に、ギリシャ系エ

柄沢 突然時系列がぶつ飛ぶんですけど笑。紀元前3世紀に、ギリシャ系エ

柄沢 突然時系列がぶつ飛ぶんですけど笑。紀元前3世紀に、ギリシャ系エ



2

きは妥当だといえるのだろうか。

柄沢 一「非ユークリッド幾何学」の論理というものは、リーマンとロバチエフスキーの公理系を満たしていれば、実は多様なことにあって、僕が選んだものは「ウェーブレット変換関数」というものなんです。

藤村 一「非ユークリッド幾何学」の論理そのものは僕の方で全部提案をして、それによってCADを構成するコンセプトは僕の方で全部つくったんですけど、実際にどの関数系がいいかはプログラムをコーディングしてくれた友人の松山剛さんが提案してくれました。

藤村 一なるほど。理論的な背景はなんともなくわかりましたが、今まで説明してもらったような一連の理論を建築にどうつないでいくと説明できるだろうか。例えば作品でいうと？

柄沢 一ひとつには「まつだい雪国農耕文化センター」。僕がMVRDVにいた期間はちょうどプロジェクトが全くなかった期間で、スタディしなかったけど、ここではそのとりのポリウムができていた。

藤村 一確かにね。あの頃は「9・11ショック」でアメリカの仕事が軒並みキャンセルされてしまっ、コンベばかりやってたね。

柄沢 一そのコンベも負けまくってしまいい…笑。

藤村 一「オスロ」で久々に勝った、みたいな感じだったよね。

柄沢 一「まつだい」で衝撃を受けたのは、ものすごくメタ的で、位相空間的なスタディの結果できた、徹底的にアンリアルで論理的な物体が、そのまま新潟の平凡な農村の風景のなかに出現してしまっ、そのときの異化効果が圧倒的だったこと。それがあまりにも衝撃的だったこと。

剥奪された地域性の状況においては、徹底的な論理こそが大きな意味を持つんじゃないか。柄沢

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「まつだい」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。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く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、基本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「ファンクションミキサー」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、「まつだい」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、「ダッチ・モデル」とか、「Zero」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。レクチャーの話題の99%はそれだったよね。MVRDVの場合「まつだい」はまあ比較的うまく話が組み立てられたと思うけど、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ベに負け続けているよね。黒いポリウ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「スエーデン」には載ってない笑。

藤村 一結構苦しいなあみたいな笑。MVRDVでオランダとか中国、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、「まつだい」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ポリウ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さなかだったから、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、なんでも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けれども、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。



3

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リンクしてしまうのは、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。これでもうやく柄沢君の「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、このデジタル直交座標「ユークリッド幾何学」に由来しない、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、そのデジタル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

図1 「非ユークリッド幾何学CAD」による形態の例

図2 「非ユークリッド幾何学CAD」操作画面

図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 3

煙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？
煙 「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？

煙 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。煙 ちょうど「UTSUWA」[fig.1]の現場で解体が終わった頃で、あるとき藤村とそれを一緒に見に行きました。

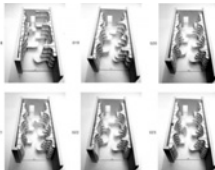
「今度ここに新しい店舗を作るんだ。10坪の小さい店舗だけど、今後に繋がるから、気合を入れて頑張ろう」と、熱く語られて：それからもう、ベジェ曲線と格闘する日々でした。曲線のスタディを重ねて「fig.2」設計が終わって工場に持って行っても、ベジェのままじゃなかなかうまくいかなかった。



1

伊庭野 「それはなぜですか？」

煙 「こちらのCADデータだけ渡しても、それを工場で使っている別の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てしまふ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



2

伊庭野 「これはなぜですか？」

煙 「こちらのCADデータだけ渡しても、それを工場で使っている別の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てしまふ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



3

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？

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？

伊庭野 「お店にいらっしやるお客様の反

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。

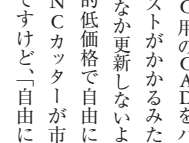
伊庭野 「CADデータの互換性がない、ということですか？」

煙 「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？」

煙 「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



4

煙 「その頃ついていたらまだ「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…。

伊庭野 「散らそうと。」

煙 「そう。この「007 [fig.1]」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。

伊庭野 「そしたらほとんど上にも伸びていった。」

煙 「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

「7」になるかもしれないという所で、36マスの中で「マ」を動かすような（煙）

「UTSUWA」のことを煙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。城間

応はいかがでしたか？

煙 「実際に内装についてお問い合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]。伊庭野 「なるほど。それで、ここで城間さんも自己紹介して頂けませんか？」

城間 「私は煙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、煙とも時々情報交換して、そしたら煙が「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」と話をして。

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」のことを煙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ましたか？」

城間 「多分まだだったと思います。煙 「その頃ついていたらまだ「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…。

伊庭野 「散らそうと。」

煙 「そう。この「007 [fig.1]」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。

伊庭野 「そしたらほとんど上にも伸びていった。」

煙 「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

「7」になるかもしれないという所で、36マスの中で「マ」を動かすような。

「UTSUWA」のことを煙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。城間

「UTSUWA」のことを煙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。城間

「UTSUWA」のことを煙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。城間

「UTSUWA」のことを煙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。城間

「UTSUWA」のことを煙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。城間

「UTSUWA」のことを煙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。城間

「UTSUWA」のことを煙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。城間

「UTSUWA」のことを煙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。城間

「UTSUWA」のことを煙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。城間

「UTSUWA」のことを煙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。城間

「UTSUWA」のことを煙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。城間

「UTSUWA」のことを煙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。城間

「UTSUWA」のことを煙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。城間

「UTSUWA」のことを煙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。城間

「UTSUWA」のことを煙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。城間

「UTSUWA」のことを煙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。城間

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？」

煙 「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？

煙 「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んですよ。」

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。」

煙 「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？」

煙 「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 「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 「東京は法規が複雑なので難しくなっただけで、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 「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？」

煙 「こうしたプロセスは必要が無駄かというより、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 「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？」

煙 「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？」

煙 「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、

伊庭野 「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？」

煙 「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 「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 「東京は法規が複雑なので難しくなっただけで、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 「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？」

煙 「こうしたプロセスは必要が無駄かというより、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 「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？」

煙 「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

ですか？」

煙 「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？」

煙 「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、

伊庭野 「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？」

煙 「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 「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 「東京は法規が複雑なので難しくなっただけで、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 「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？」

煙 「こうしたプロセスは必要が無駄かというより、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 「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？」

煙 「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？」

煙 「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、

伊庭野 「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？」

煙 「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 「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 「東京は法規が複雑なので難しくなっただけで、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 「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？」

煙 「こうしたプロセスは必要が無駄かというより、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 「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？」

煙 「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。」

INTERVIEW 4

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 「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 「1回1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。「前回よりもよくなった、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 「確かにね。とりあえずは締めるんだけど。」

山本 「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 「そうそう。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 「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 「確かにそれはあるな。」

山本 「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 「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 「それも訓練ですよ。最初は何もわからなかった。」

藤村 「他に藤村事務所のやり方で気づいたことはある？」

山本 「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。ISHIO

のときの「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 「K PROJECT」は？」

山本 「もちろん成功していると思いますよ。ただ、あれの場合結構とか、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

ちます。藤村 「一プラットフォームの上にタワーが並ぶ」っていうのは実際のプロセスではないけれど、別のプロセスとして理解しやすいとは思

います。山本 「確かにそうですね。藤村 「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 「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。藤村 「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

る。「UTSUWA」のとき、君に「19時までにはプランができて、22時までにセクションができれば終電で帰れます」って

わからなかった。」

藤村 「他に藤村事務所のやり方で気づいたことはある？」

山本 「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。ISHIO

のときの「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 「K PROJECT」は？」

山本 「もちろん成功していると思いますよ。ただ、あれの場合結構とか、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

ちます。藤村 「一プラットフォームの上にタワーが並ぶ」っていうのは実際のプロセスではないけれど、別のプロセスとして理解しやすいとは思

います。山本 「確かにそうですね。藤村 「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 「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。藤村 「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

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 「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つてしまふというか。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

すけど。」

藤村 「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 「楽しいですよ。1日だけの人は自己紹介して終わりとかなんですけど、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ない

でも、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

は見えていなくても、流れを知れたりする。」

藤村 「なるほどね。これから4年生で、もうなかなか来れなくなってしまうけど、これからの批評をよろしく笑。

山本 「いやいや、こちらこそ笑。」

2007年2月16日
東京工業大学にて

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

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）

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）

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）

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）

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）

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）

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）

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）

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

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を使っているっていうのがあって

具体的には学部生の頃、シーラカンスでバイトしてい

て「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、日本ではあいう造形は珍しかったです

よね。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

くらはいかけるけど、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

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

てないのでその前の時点でも

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こ

ろで、初めて厚みを与えた。

藤村 その「グリッドのスタデ

イ」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 かなり長かったよね。

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」があって、噛み合わせを

検討する「グリッドのスタディ

」があって…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、っていうこと

ろと、噛み合わせ方法。XY

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、

量が多かるうが何だろうが、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

必要ない。いくらでも無理を聞いてくれる。

松島 一何も考えずに組む」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、「ちよっとこの人現場でど

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でいいと思うんです

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…も

ともと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 一宙に浮いてくれる」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というの

が、3DっていうかPCのすごい強いところだ(笑)。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(笑)。「つくりながら」なんです。だから、

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

思っても描けないので、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」っ

ていうことは、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

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

ってしまえば、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

まいますからね(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

は知っていたので、「棚」じゃな

いもので行けばな、とは思っ

たんですけど、結局それを埋め合

わせるのは「棚」しかないな、

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

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「自律判断する建築」には何が必要なのでしょう

か。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

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

が指摘された時代があります。ところが実際にはかつ



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

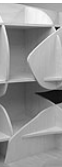
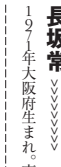


fig.4 「同」組立て風景



fig.5 「同」プラン



長坂常



松岡康友



松岡康友



松岡康友



松岡康友



松岡康友



松岡康友

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いていました。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ごとの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。

例えばベクターで点を1個描くにしても、角度を入力しなければならなかったり、手書きでスタディしている

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いじゃないですか。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なあ。

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ごとの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。

例えばベクターで点を1個描くにしても、角度を入力しなければならなかったり、手書きでスタディしている

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 「そこにヒエラルキーはあまりないですね。1:20で変だと思つこともあるし、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。

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ょうか。

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気がします。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」って変わりますよね。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

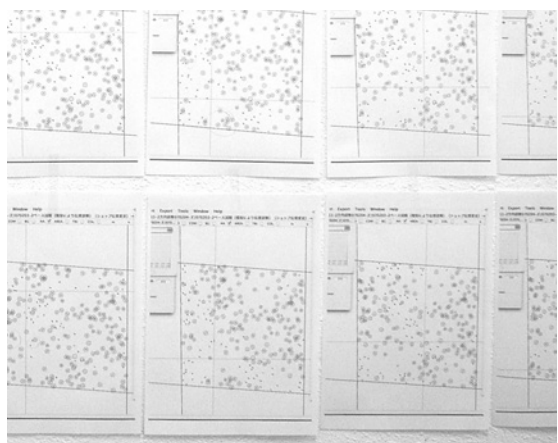
とだと思つんですけど、「ある詳細を考えたい」というときに、その部分詳細は全体とすこくリンクして考えられているにもかかわらず、ベクターである部分を拡大表示してしまうと、その部分がどうやって決めたかわからなくなつてしまつようになってしまつ。そういうベクター特有のスケール感が、だんだんとうつうしく思えてきたことがあつて。

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つてくることがある。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つんですが、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」自体が変わつていくので、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つたり来たりすることで補つています。



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」つ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。

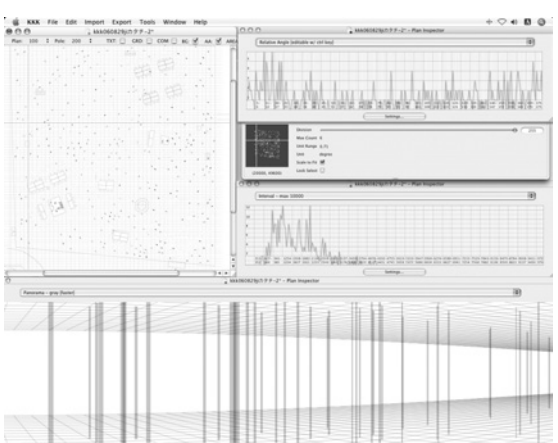
僕の中では、たぶん、そもそも均質さの中には、それを打ち消すような不均質さを含んでいるんだけど、一般には、そういうことを無視して、あくまで、ある観点からの観察を前提として成り立っている気がします。そういう特定の観点を外したとたんに簡単に崩壊してしまつほど、均質さというのははかないものだと思つていて、この工房では、そういう俯瞰的な観点がよくわからない状態で設計してみたいなあ、と。結果的には、いろんな理由からこういう空間がつくれたけれども、その「理由」みたいなものがよくわからなくなるのがいいたかなあと思つています。「自分で計画していること」と「自動的に決まつていく」ことを区別すること

石上 「そうですね。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つし。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います。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も思いますし、「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 「例えば「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、同時につづっていくのが当然だろう、つて感じですね。



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創設。
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。

2009年2月6日
石上純也建築設計事務所にて

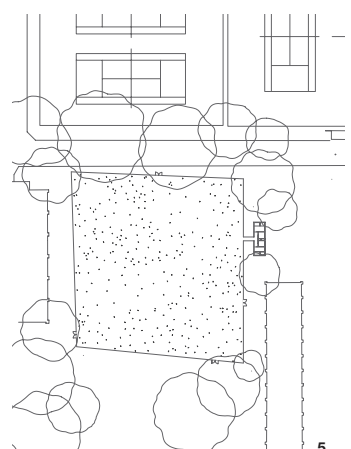


fig.1 神奈川県工科大学の工房、手書きプランによるスタディ
fig.2 「同1」より、1:20模型によるスタディ
fig.3 「同アプリケーションによるスタディのチャラク」
fig.4 「同アプリケーション操作画面」
fig.5 「同平面図」

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。法規とか景觀法とか、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ね。」

松川「そういう人もいます」っていうのは「自分はそうじゃない」ってこと。」

藤村「そうです。そこが伝わらないですか？」

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っ。(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」(Fig.7)の与条件に対してこういう解法があつて、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けど、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と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からない。」

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

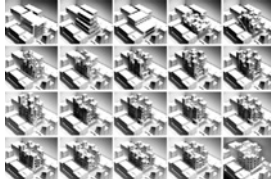
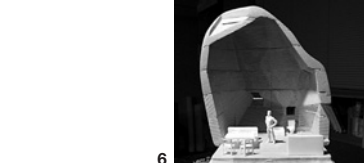
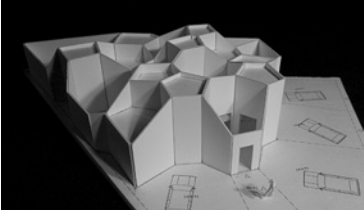


Fig.1 久原真人+田中浩也「国際メディア研究財団」Barthelmo2 -Jedice Drops」氷柱を人工栽培する群装置」撮影：瓜生裕樹
Fig.2 久原真人+田中浩也「国際メディア研究財団」Barthelmo2 -Jedice the White Branch」吹雪を可視化する群装置」撮影：瓜生裕樹
Fig.3 慶応義塾大学田中浩也研究室「モバイルバーカウインタープロシエクト」
Fig.4 松川昌平「砌波の美容室」
Fig.5 松川昌平+瀧口浩義+田島隆志+角田大輔「関数空間-海の家」
Fig.6 松川昌平「関数空間-う坪ハウス」
Fig.5 藤村龍至+大野博史「K PROJECT」

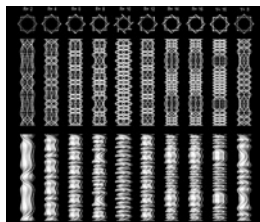
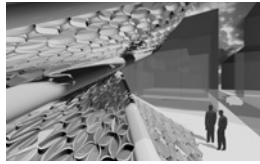
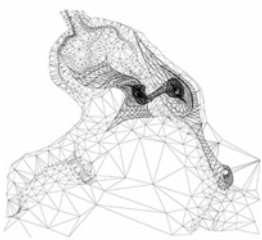
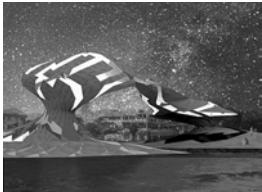
ペンシルバニア大学スタジオリポート
「カーン」と「セシル」の間で
福西健太

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。



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

Fig.1 [Nicolas Kofel] 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 Kofel] 同作品のダイヤグラム

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ダイヤグラム

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。

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でもユニークな点は、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、選手の間で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だっている。

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よ。(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いるけど、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いいかな。」

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よ。」

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、そつちに興味がある。」

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

てあげよう、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。」

藤村「だからちよつと前の情報空間論でも、個人情報とそうでない情報の区分、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「わかった、わかった。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」というのがあって、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った。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ったものが、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「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を共有するということなんですよ。そこにいろんな痛みとか、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っっている。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、いわゆるゴッド的な問題がすごく発生して、それを「リアリティ」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コード的な内容をもつと採り入れるべきだと思いますか？」

藤村「採り入れるべきではない、ということですか。」

田中「例えば、学生のアイデア・コンペってあるじゃないですか。そこでは必ずしも建物の形をとらない空間的なイメージが出されますよね。僕はあれ、すごい好きなんです。ところが、社会に出て、ああいいう学生のアイデア・コンペ的な空間的イメージを実現するような仕事をする人ってほとんどいないですよ。それはもちろん職業としてそういうものが成立してないってのが非常に大きいんだけれども。僕はそういう職業をつくりたいんです。」