

TALK01 //// 14:00-14:20

「環境の精度」「関係性の中で考える」

釜沼誠司＋針谷将史

レクチャーは、2人がそれぞれのテーマで語る形式で行われたが、その形式自体が彼らの設計手法や協働の形式を現している。彼らは現状にある環境を観察し、そこにちょっとした「精度の違い」などの違和感を見つけ出す。そして、その違和感をシームレスに消してしまうのではなく、個別に存在したまま、関係性として形にしていく。

釜沼 | 今日はふたつのテーマを持ってきました。

針谷 | 僕は唯一の実作である「G HOUSE」をとおして、まず「いまある風景と、すこしの違和感」というテーマでお話させていただきたいと思います。「G HOUSE」[fig.4,2]は去年の5月に竣工した物件なんですけど、敷地がニュータウンにある住宅です。僕が興味があったのは風景の話で、もともとこの敷地を見たときに街を作りたいと思いました。でもいきなり街を作りがえることはできないので、何かニュータウンの住宅をひとつ建て替えただけで、風景の見え方とか、風景の感じ方というのが、なにかちょっとしたことで変わるような、そういったことができないかと思いました。この敷地を見たときにニュータウンのもつ普通さと特殊さというものが共存していることと、それを成り立たせている形式性というものにすごく興味があったので、今ある風景を作っている要素というものを僕はそれを「環境の精度」と呼んでいるのですが、そういう要素にあわせながらもちょっとだけ違和感を滑り込ませることで、関係性や風景のちょっとした見え方というのを変えていけたら新しい価値観が生まれるのではと思いました。ホルトガルの山とスイスの山の写真を比べると、それぞれの自然環境が持つ「精度」が全然違うと感じたんですね。特にスイスの山は図面化したらものすごい精密に全部ができていて木が一本ずれただけで全然違う、だけどホルトガルの風景は木が一本ずれようが岩が一個ずれようが全然関係ないような印象を受けたんですね。例えばスイスのピーターズントーの建築なんかディテールの精度がすごい高いんですけど、それはズントーの建築に限ったことではなくてこの地域にある建築は民家でも納屋でも何でもかんでもディテールの制度が高い印象を受けて、それはつまりこの環境が持つ精度にあわせて設計して行くことでその風景のなかに馴染ませていく。では僕たちが設計したG HOUSEという住宅なんですけども、これを考える時もこういう自然環境の精度のような事を考えていて、今回は、黒のガルバリウム鋼板で仕上げました。それは先ほどの環境の精度みたいな事があって、周りのニュータウンの環境というのは、すごく商品化された、同じような間取り分けでできている環境で、それらが持つ商品っぽさをあえて残す。だから、抽象化して距離はとるんだけど、その環境の精度はちょっと近づける。そして生まれる違和感のようなものによって心に響くような感

じ方の違いが現れてくるんじゃないかなと思っています。これが、その1階のリビングの大きい空間なんですけど、周りの建物が全然小分けにされた小さな部屋でできてるのに、ここだけ天井が3270mmあって、62㎡もあるワンルームがあって、リビングと呼ぶにはちょっと大きいし、広場と呼ぶにはちょっと小さいし、家族のための公園のような空間です。なんかちょっと違和感があるのは、たぶんこの周りの環境の間取りというのをここに訪れる人は、おそらくみんな知っているからだと思います。それによって、こ



2

ちょっとだけの違和感を狙うほうがよっぽど難しい、そこに何か本質とか新しさが生まれてくるんじゃないかと感じています。(針谷)

ういう大きな窓から見える向こう側の風景と、自分が見ている風景と、自分が体験している事ということが一致しないんですね。自分のいるところがこんなおかしな事になっているのに、自分が想像していた空間となんか全然違うというか、自分が見ているところと、体験している事が全然一致しない不思議さがあると思います。これはもともと基壇だった場所を彫り込んで地下に連続させるように庭を斜めに切り込んであるんですけど、そうする事で、手前の空間と向こう側に見えている奥のよう壁のある、庭の向こう側に民家のような壁が見えてるんですけど、ここを連続的につなぎながらも、なんか不思議な距離感がうまれている。この場所に立ってみると実際の距離以上に距離があるというか、この前面道路をすごい人が人が通って中を見るんですけども、全然それが気にならない。その実際の距離以上の距離というか、そういう不思議な感覚というのが、いつもニュータウンでカーテンが閉まりっぱなしという風景をちょっと変える要素になってくるんじゃないかなと思ってます。環境の精度に徹底的に自分の建築を合わせて環境の中になじませるというよりも、ちょっとだけ違和感のちょっとだけを狙うことのほうがよっぽど難しいし、そこに何か本質というか新しさみたいなものが生まれてくるんじゃないかなという風に感じています。釜沼 | 「関係性の中で考える」というテーマなんですけど、ちょうどG HOUSEを手がけている時から最近までにかけて、いくつか自分がやってきたことを色々お見せすることで、何かテーマが浮き上がったらと思います。

ニュータウンという、からつとした、いつ行っても正月みたいな、日曜の昼下がりみたいな、そういう明るさって言うのは、ニュータウンを作るときにいろんなルール、法規だったりとか建築条例だったりそういったもので開放的でからつとしたけどもどこか物寂しい空間ができてくるんじゃないかなと思っています。そして、そういう周りの風景の空間性と建物の中の空間性を近づけることで、物理的には連続してないとしても、外部と内部が連続するような空間が作れるんじゃないかなと考えています。地下を掘り込んで、生活のための水周り空間だったりしているのですが、その上の空間を建築基準法内で最大のボリュームをとる建物にして、その中を空っぽの空間にしている。ということは周りの風景が作っている部分と、建物の内部空間を規定している部分が手続として似ているんじゃないかな。こうやり方でもしかしたら、外部の空間と内部の空間がなんとなく近づくやり方なんじゃないかなと考えています。

次は小さい住宅の計画なんですけど、これは大草原に建てようということから始めた計画で、大草原にどう

んですが、小さな植物がいっぱい空気中にあると、そのせいですごい大掛かりな空調設備であったり照明設備だったり、そういうので空間を作るとするのはなんかちょっと関係が合っていないと思ったので、小さな植物に近づくように、例えばものすごい小さい気流であったり、ものすごい小さい照明であったり、そういう設備というものを植物の小さい存在に近づけていくことで、全体として空間の空間性を作っていくと、考えていました。これは庭のインсталレーションの提案で、この大草原、まあ自然の草が生えている上に、ガラスケースの中に生かされた植物を浮かしているんですけど、同じ植物が同じ場所にあるんですけど、その成り立ちとしてはまったく違う成り立ちをしていて、片方では自然に生えて自然に朽ちていく、もう片方は人工によって水とか土壌とかを与えられていかされている。同じ植物なんだけど、バックグラウンドが違うことでかなり違う関係が同時に存在しているということを逆にビジュアルで表現したものであると思っています。このプロジェクトは城戸崎和佐という建築家とキカというチームを組んでやっています。

////////////////////

ドミニク | お二人でプレゼンされて変則的なプロセスで説明されたので、お二人の間の差異であったり連続性が見えてとても興味深かったです。その中でも、針谷さんのお話の中で繰り返し言われていた、「心に響く」感じ方であったり「ちょっとした」違和感とか、すごい主観的な言葉をつかれたと思うんですけど、そこに非常に根源的なものがあると思うんですね。実際に設計された中で、周囲の民家の環境の精度と照らし合わせた上で、完全に差異化されたものをそこにぶちまけるわけではなく、かといってその均質な空間の中に同じようなものをもってくるわけではなく、その中間をとるということも言われていなかったんですけども、その際に設計された「ちょっとだけ変」というところの設計のクライテリアといえますか、それをもう少し具体的に聞かせていただけますか？

針谷 | 中間を狙うというよりは、抽象化することと精度を合わせるということは全く別のパラメータだと思うんです。別のパラメータのバランスをとって、違和感のあるものを作るという感じなんです。ドミニク | 環境の精度というのは、粒度とか解像度と

周りの風景と建物の中の空間性を近づけることで、物理的には連続してなくても、外部と内部が連続する空間が作れると考えています。(釜沼)

いう家がいいかなと。

大草原という地平線が見えてしまうような、すごい広大な、なんていうかスケールレスなものなんじゃないかなと思ったので、この住宅もすごい小さい9坪しかないものなんですけど大きな扉を一つだけ付けて、それを大きく開け放つことで、なんか住宅らしくない場所のシーンだったり、例えば、屋根壁はあるんだけど天井はないみたいな状況であったり、そういう小さい住宅には見られない尺度が現れるような住宅にしてしまえば、広大な大草原と、物理的に連続するというわけではなく、関係として近づいていくのではないかなと考えていました。これはカフェの提案なんですけど、小さな植物を空気中にミストのように散らして、それをなんとかカフェにできないかなと考えた

かという言葉で代替できるかと思うんですけど、例えば周囲の他の構造物、住居の内部空間をみんなが共有しているという前提の上で、その中にある違和感みたいな、逆にそれを通してその環境精度をその内部にいる人間に気付かせるというような意味なのかなと。

針谷 | 気付かせるということは結構意識しました。ニュータウンという前提条件があったので、そのパーツと広がっていくニュータウンの風景を気づかせるということと、その中にも次の可能性がもたらしていることを気づかせる。郊外化が進んで、都心にまた戻ってきて、次にまた郊外が更新すると思うんですよ。その次を示したいと考えてます。



1



TALK02////14:20-14:40

3つの軸から「力ある愛」を謳う

g86

建築の社会的意義をダイレクトに掴むために学部三年生の彼らが選択した方法は、建築を作るのではなく、公開インタビューの連鎖であった。その活動内容は、表層で巡る私小説的な建築論に閉塞感を感じ、体当たりでその深層にある工学的なフェーズへ触れようとする新たな世代の萌芽を実感させる。これまでの徹底したインプットから「設計における3つの軸」を発見した彼らが今回レクチャーとして出演したことは、アウトプットタームへの転換期となるだろう。インタビューとフィードバックの循環を続けていく彼らの次なる展開が期待される。

坂根 | こんにちは、g86です。私たちは東京工業大学建築学科3年の4人で構成されています。私たちの現在の主な活動はインタビューとデザインなんですけども、そういった活動はネットのg86のサイトで公開しています[fig]。今藤村さんをはじめとして76年世代が活躍されているんですけども、そうしたなかで私たちはgeneration 86、86世代として何ができるかを日々考えています。

鎌谷 | g86を結成した動機として、僕たちは日頃、建築界全体の閉塞感をすごく感じていて、建築を評価するときの縦の軸が非常に強くて、一世代前の建築家の評価によって是非が問われるという、そういった社会に開かれるべき建築が自己完結している、自己矛盾が起きていることに対してすごく疑問を持っていました。あと、やはり建築学生が得られる情報というのは2次3次情報で、すごくバイアスが強く、タイムラグがあります。そういうフィルターを通した建築の言葉しか引用できない状態も危惧していました。そこでまずは「外」へ出ようと考え、インタビューなど対外的な活動を始めました。そこで得られたリアルタイムの異分野の情報を汲み取って領域横断的に活動を建築のフェーズに持ってきたら新しいことができるんじゃないかと。それでテーマが「建築」から建築へ、ということなんですけども、「建築」というのが今の古いスタイルの縦の軸が強い閉じた状況、言い換えるなら建築家のための建築というか、そういう状況なのに対して、領域横断的でフラットでオープンな状況での創造というのが新しいスタイルとしてこれから必要じゃないかと思って、それが真の

という株式会社 goods という会社の代表取締役の人なんですけど、六本木にある TSUTAYA のキャンペーンとか「ファミマ!!」という商業施設の設計からプロデュースまでしているんですけど、彼はソフトとハードのデザインを同時にしていく、建築の設計というハードの部分だけでなく、その中におさまっていく商品であるとかサイン計画とかを含めてデザインしています。竣工直前のデザインだけではなくて、竣工



以後の企画運営も含めてデザインしていきます。ソフトとハードを架橋し、その空間をコンサルトのように常に更新し続けていくというあり方は新鮮でした。次の人は、ジャーナリストの佐々木俊尚さんという方で、WEB2.0やgoogleの企画で有名な方なんですけど、この方からはプラットフォーム的な思考がこれからは必要んじゃないかという話を頂きました。例えば、i-pod が爆発的に売れたのはデザインではなくて iTunes というかそういった流通の部分も含めたプラットフォームもデザインしたから爆発的に広がったんじゃないかといわれています。そういった思考を建築にも取り入れていくことが必要んじゃないかと考えています。

そこで僕らはジャーナル、デザイン、プラットフォームの3つを軸とした活動を展開していこうと思っています。一つ目はジャーナル、議論をして作るロールモデルになるということなんですけど、これは社会の第一線で活躍している方に話を聞くことで純度の高い批評活動をしていこうという考えでやっています。これはオープンなジャーナリズムといえると思うんですけども、ここで得られたことをデザインにフィードバックしてものを作っていくこと。あとはデザイン。これは今始まったばかりなんですけど、リノベーションの計画だったり、あと昨年には、クラブイベントで発売されるCDジャケットのデザインなど領域を設定せず様々なデザイン活動をしています。最後にプラットフォームです。これは先ほども言いましたが、プラットフォーム的なものを設計したいと思っています。ひとつ設計したものがあっても、これは簡単なアプリケーションなんだけど、携帯の端末から位置情報や写真などをアプリケーションに転送してもらうと地図上にコメントと共にどんどんプロットされていくようなシステムで、ここで考えているのは、藤森照信さんのやっていた路上観察とか、アトリエワンのメイドインーキョ

ーのようなものをもっと開かれた状態でやることによって、よりフラットな視点というのが、開かれた視点を得られるのではないかと感じて始めました。

小林 | これについての詳しい説明なんですけど、今までそういった建築家の方のリサーチからこぼれていた良い情報というのをもっとオープンなシステム上で管理することによって拾っていくのではないのかと思っています。位置情報というのはリアルな地図上に落とせるということもあり、リアルとバーチャルを架橋するひとつのキーになるのではないかと考えています。現状の機能だったりアプリケーションというものはすごく単純なんですけど、こういう状態から



公開することによって、これからいろいろなフィードバックもあってキャッチアップしていった精度の高いアーキテクチャーを提示していけるのではないかと考えていて、実験的に挙げました。

鎌谷 | それらのジャーナル、デザイン、プラットフォームという軸を通して活動をしていこうと考えてるんですけど、今回のテーマが「愛と力の関係」ということなんですけど、昨今の建築界の状況は現代の複雑な社会において逃避するように自己完結的で、自分の物語を設計の根拠にしていってどんどん自身を漂白しているようなスタイルってのを見て受けるんです。そういうスタイルは現代の膨大な社会の力の前で本当にそれが通用するのか、それに屈するんじゃないのかっていうことを考えましてやっぱりそのジャーナル、デザイン、プラットフォームを中心にそういう実際の今の経済の論理であるとかいろんなフェーズで力っていうものをどんどん味方に付けて真の愛っていうものを考えていく必要があるんじゃないかと思っています。

//////////

ドミニク | とても熱いプレゼンありがとうございます。g86ということで横にいる藤村さんが76で僕が81でちょうど中間なんですけれども、g86の味方をしたいなと思います。前回の ROUND ABOUT JOURNAL でも藤村さんと私と吉村さんの話の中でコールハースからMVRDVへの系譜が出てきたというような形で、皆さんがやられるジャーナル、デザイン、プラットフォームというのも藤村さんが今やろうとしているプラットフォームとして批判的工学主義というものを打ち上げてジャーナリスト的な活動と実際のデザインというのをやられているというのをよりフレッシュな現状の技術にあわせてそれを藤村さんと一緒にやっていく中で76世代をオーバーライドしていくというような非常にパラサイト的というか、いい攻めかたと思いました。経済っていうキーワードがカッコつきの建築からリアルな建築へとつづる1つのキーワードとして捕らえていますよね。まさに僕の活動のプラットフォームというのがインターネットのオープンソースやオープンコンテンツの活動なので非常に共振するわけなんです。皆さんが先ほどグーグルマップのマッシュアップのアプリを作られて位置情報というのが情報とリアルを結ぶ1つのキーワードとして捉えられと仰っていましたけども、例えばそれを切り口に建築における経済というものを、例えばどういう風にビジョンされているのかというのをもう少しだけお話し頂けますか。

山道 | あのソフトウェアにおいて経済的なものが絡んでくるかは分らないんですが、僕が考えていることとして、最初に言ったことに重なってしまうかもしれないんですけど、建築家が社会について語っていても、それは個人の体験であったりとかその人自身の体験が根拠になっている場合に、それが社会的であるかどうかということに疑問を持ちまして、設計の根拠というのが実際にリアルな都市になってこそ、例えば法律とか経済のダイナミクスとか、そういう膨大な力っていうのを理解しないとい、空間的な愛として詩的なものを表現したとしても負けてしまうんじゃないかと思っています。例えばディズニーランドもそうですけど、ディズニーランドのファンタジックな世界観というのがすごい強度を持っているのは、それを支える深層の部分というか、地下に施設があって、膨大なネットワークがディズニーランドに含まれていると思うんですけど、そういった深層的な部分があってこそファンタジックな部分が作用しているんじゃないかと。そういったものを本当に考えています。

ドミニク | 大塚英志さんが書かれたと思うんですが、日本の東京ディズニーランドの設計に関して、民俗学者の方が実際に入って、実際にファンタジックなものを民俗学という学問の体系を通して構築するっていうようなことを仰られていたのを思い出しました。とてもよく分かりました。ありがとうございます。

藤村 | g86をゲストとして呼んだのは、学生は大きな物語が崩壊したあとに詩的な世界を根拠にすることによってしか建築を作ることができない空気がある中で、その多様性が演出された表層の世界の背後にある工学的な層についてもに直感的に関心を持っている若い世代がいるということをもっと伝えていきたいなと思ったことがきっかけでした。で、彼らはそこに興味を持って彼らなりに社会と接続する方法を模索する中で、インタビューをウェブに載けて公開するってことを継続的に活動をしていて、非常に行動的なので、そういうロールモデルがもって彼らの世代にも影響を与えていったらいいと思います。



g86 鎌谷潤

1986年兵庫県生まれ 東京工業大学在籍

小林篤昌

1986年北海道生まれ 東京工業大学在籍

坂根みなほ

1986年千葉県生まれ 東京工業大学在籍

山道拓人

1986年東京都生まれ 東京工業大学在籍

領域横断的でフラットでオープンな状況での創造というのが新しいスタイルとしてこれから必要じゃないか

建築、カッコ無しの建築じゃないかと考えています。
山道 | そのインタビューのやり方なんですけども、インタビューにもう1人インタビューを紹介していただいて、数珠つなぎのように議論を繋げていくやり方をしています。インタビューは政治家の人であったり、ジャーナリストの人であったり、写真家とかダンサーなど様々な分野の人です。僕らはこれはいくものテレフォンショッキング方式と呼んでいるんですけど(笑)。そこで今回そのインタビューの中から建築のあり方において示唆的だった2人のインタビューを紹介したいと思います。一人目は中村雄一さん

TALK03//// 15:00-15:20

自律する建築

伊藤 暁

800個のアルキメデス立体が積み上がる空間、街中の看板が増殖したビルのファサード、いずれもあるユニットがルールをもって積みあがっていくものであり、総体としては一つの恣意が見えないものとなっている。同時に、個々のユニットは、建築にまつわる様々な要請を吸収するインターフェースにもなっており、そのような「自律する建築」のルールを決めていくことが、伊藤さんにとつての設計行為である。

はじめまして、伊藤と申します。僕はヨコミソ事務所にいるとき富弘美術館を担当していて、今自分がやっていることもその影響を受けているなと思いながら設計しています。最近手がけた小さい仕事を二つ紹介しながらどんなことを考えているかを「自律する建築」というタイトルでお見せできればと思います。

ひとつめは「クマグスの森展」で今まだワタリウム美術館で開催中なんですけれども[fig.1]、その美術館の展示計画を大学の友人達と一緒にやったものです。南方熊楠という人は19世紀の末から20世紀のはじめにかけて活躍した植物学者で、きのことか粘菌とか、そういうマニアックなものを研究していました。その展示で映像を流すためのシアターを作るという計画に参加しました。粘菌というのは自ら環境の中に適応しながらどんどん増殖するというもので、大きいものになると直径1メートルくらいのかたまりまで成長することもあるそうです。計画したのはこういう800個の発泡スチロールを積み上げていって、かまくらのような空間をつくるものですが、この中で3つの映像作品を上映します。それぞれの映像と映像の距離とか、音が出る、出ないとか、見るための距離とか、プロジェクターとスクリーンの関係とか、それを操作しながら、どういう風に建築空間を作っていくかというような事をやりました。ご存知の方は多いと思うんですけど、ワタリウム美術館に大きな吹き抜けがありまして、その吹き抜けの上に向かって粘菌が成長していくように、この空間をこもりっと盛り上がっていくような感じで、計画しました。500角とか300角とかという物を構成単位として空間を作っていくというときに、いろんな要素を汲み上げながら中の



1

形を決めていくわけですけど、これはまあ立方体のままやっても成立すると思うんです。ただ、ここでちょっと形を変えたアルキメデスの立体という物を採用したとたんに、急に形が柔らかなるというか、動きに流動性が出て、とても豊かな空間になったなと思っていて、たぶんダイアグラムとしては立方体でやっても全く同じような形になると思うんですけど、こういう形を克服できたというのがこのプロジェクトがうまくいった大きなポイントだったなと思っています。

いろんな要素をフラットにすべて受け入れて成り立つ建築というのは強度があって、それは建築と社会をつなげるために重要なものなんじゃないかなと思っています。

もう一個は目黒ビルのファサード改修計画です[fig.2]。改修前の状態はあまりにひどいというか、建物を見て「どうしてくれようか」というような絶望的な気分になったんですが、建物の形状もさることながら一番傷が衝撃を受けたのは看板で、これはちょっときついなと思いました。このときは1階と2階が飲食店で3階から上が住居というものだったのですけれども、それを全フロアテナントが占めるように改装したいというのがお施主さんの要望だったんです。何を作ってもこういう看板がいつつくのかと思うとちょっと絶望的な気分になって、これとどういう風に取り組んでいくのかというのがこのプロジェクトでとても僕の頭を悩ませた部分ですね。ところでサンパウロでは去年の1月に屋外の広告物や看板を全部禁止するという法律が施行されたそうなんです。街をキレイにするためにこういうのは禁止するんだということだったらいいんですけど、そういうやり方は是非はともかくとして、そこまでしてまでも街をきれいにするという意志が存在しているということに対しては少なからず感動しました。ただ、日本の町並みに目を向けてみると、いたる所に看板が溢れていて、全部禁止なんてことは日本ではありえないわけですね、そもそもそういうものを禁止しますというような異議の唱え方も一つの方法論としてはあるかもしれないんですけど、テナントビルにはテナントが入ってなんぼで、商業的な活動や経済の動きによって初めて成立するものであって、それをノーと言ってしまふようなやり方は都市やテナントに対して自己矛盾のであって、一時的な効果はあるかもしれないけれど、継続力を持ち得ない。だったら看板を全部取り込んでデザインしてしまつたらどうだということを考えて、こういう三角形の形をひとつ思いついたのです。これを一つの要素としてこれの反復するような形でファサードを構成していくことはできないかと思いました。部分的には看板になっていたり、看板を支えるためのフレームになっていたりと、建物の表情を形作る要素になっていた。模型写真を見ると、ピンクのところ看板になって、例えばそこに「とんき」が入るなら「とんき」と書いてあってもいいし、吉野家が入るなら吉野家と書いてあってもいい。当然テナントなのでテナントの出入りも想定できず、テナントが変わる度に看板が変わるんですけど、そういうビルの代謝にもこういうやり方をしておけばある強度を持って対応していけるのではないかと。ローカルな、部分的なイメージは変わるかもしれないけれど全体としてもつものは変わらないんじゃないか。そういう強度を持ったデザインできれば同じ看板でも持つ意味が変わってくるのではないかと考えました。これはその時の図面です。看板は屋外広告物規制という建築基準法とは違う法律によって制御されていて、道路境界、敷地境界をある決められた範囲であれば飛びだしてもいいというのがあって、それによって建物にかかる力学というか制度もちょっと変

わってくる。

敷地境界をはみ出してもいいということが形を作るまたひとつのきっかけにもなりました。敷地は目黒通りという大きな通りに挟まれた小さな路地になるようなところなんですけれども、目黒通りからいかに人を呼び込むかということが重要な問題になってくる。各看板がきちんと目黒通りから見るとか、そういうことをスタディしながら形を決めていっています。反対から見るとこんな感じで、三角形という形は見る方向によってイメージがガラッと変わるので、その形を採用することによって、非常にファサードが表情豊かになります。この写真は僕の友人の山岸さんという写真家に撮ってもらったものなんですけれど、普段建築の写真を撮るということとかちとその建築をきれいに撮るのが常套手段だと思うんですけど、彼は

////////////////

ドミニク | 先週の松川さん、田中さんとの相違点と連続性といったところで、「自律する建築」というタイトルも非常に重要で、いわゆる情報設計であったりインターネット上のダイナミクスであったりとか、本当のソフトウェアの挙動であったりといったところで語られる建築、例えば山口県のYCAM、芸術情報センターというところで、建築家の市川創太さんという方がCopora in Si(gh)teというインスタレーションを行われています。まさに粘菌体のようなものが、サイバースペース上で、風だったり温度であったり湿度という自然環境の変数をセンシングして三次元の構造が現実の磯崎さんが作られた構造の上に映像されていくというインスタレーションを行われていて、そこでも自律性という発想が非常に強く迫ってくる

僕が設計したものを非常によく理解していて、周りの麻雀とか寿司とかそういう看板とか普段カットしてしまうものまで納めてくれる。これはどういうことかという、そういうノイズ的なものがある論理のなかでも成立するけどちょっと違う形を示せたらいいな、という意図を理解してくれている。これで最後ですけど、この二つを通してやっていることは何かというと、例えば自然環境の中で、ある温湿度とか風とか光とかあるいは土地の条件とかそう

るものなんです。そこでそのクマグスの森の展示をされているというのも示唆的で面白いなと思ったんです。情報のレイヤーの中でもおっしゃられているような、敷地を超えてさまざまな条件が創発してひとつの同一性であったり組織というものがある認識される方法で現れてくるという発想が、インターネット上でも議論されているようなテーマでして、田中さんや松川さんであったり市川創太さんのような純粋なアル



2

いろいろな要素がある一定の状態に達したときに例えば草が生えとか、霜柱がたつとかそういう現象が起こりますよね。建築を作るときも同じように、例えば美学的な意識でもいいですし、法規範的な問題とか施主の要望とかあるいはお金の問題とか経済的な問題とかそういうものをすべて1つの変数として、それにヒエラルキーをつけることなしに建物に作用させていって建物のかたちがうのように変わっていく、あるすべての力の均衡がとれた状態として建物が成り立つようなやりかたで建物の設計ができないう風に思っています。これは先週のROUND ABOUT JOURNALで松川さんや田中さんが言っていた、アルゴリズムで設計することによって部分的には共通することもあると思うんですけど僕は人アールゴリズムというようなやり方かもしれないです。いろんな要望を許容するような仕組みが発見できれば結構素晴らしいことだと思います。設計というのは仕組みを発見していくような行為なんじゃないかなと。いろんな要素をフラットにすべて受け入れて、それでも成り立つ建築というのは強度があるなと思っていて、それが建築と社会をつなげていくには重要なものなんじゃないかということを考えてながら仕事をしています。

ゴリズミカルな空間、サイバースペースの中で自律的な建築物、構造物のあり方というものを実際に物質に落とし込むという作業を行わないと、いくら情報の側で本物の自律性を提示しても、物理的な建築と情報の建築の空間の間をどう連続させるかということに、物理的なアプローチから自律性というものをまさに伊藤さんがやられているように考えていかないと両者が乖離されたままだなということもありまして、個人的にも大きな議論の中でも示唆的だと感じました。



はじめまして、柄沢祐輔と申します。

僕自身は1年ほど前から事務所を立ち上げていくつかの物件をこれから実現に移そうとしている最中なのですが、そのプロセスを今回説明させて頂きたいと思います。僕自身は、大きなコンセプトとしてアルゴリズムに幾何学を再構成して建築を作って、それを風景に導入するという手法をとっています。これは尾山台の住宅なんですけども、ある女性アーティストが自分のギャラリー兼セカンドハウスを持ちたいということで計画させて頂いています。この住宅は幾何学的な新しい特性として、非ユークリッド幾何学という新しい幾何学のボタンを用いて建築を構成しておりまして、そのために非ユークリッド幾何学を制御するCADというものを一から作り、それでこの住宅をデザインしました[fig]。上面が非ユークリッド幾何学によるジオメトリーによって構成されていて、その中間項にユークリッド幾何学のジオメトリーを宙に浮かせて、それをモーフィングすることによって間の空間ができて、トップライトからの光がモーフィングした曲面を照らすことによって、劇的な空間効果を導こうとしております。内部空間はこのように上部に従ってユークリッド幾何学が非ユークリッド幾何学へと

部分に、秋葉原ならではの小規模な店舗がおさまることになります。

次のプロジェクトは、あるウェブデザイナーからインテリアの依頼がありまして、インテリアの中心にミーティングテーブルをデザインしてほしいと頼まれました。そのウェブデザイナーはチームで仕事をしているんですが、私が提案したのは、素数のグリッドによるミーティングテーブルというもので、これは一辺が素数のジオメトリーによって、かつエッシャーの絵画のように周期性をもって無限に連続しながらも個別解を持つことができるというジオメトリーを作る根本のアルゴリズムを思いついたのでそれでテーブルをデザインしました。バラバラに使うこともできるし、集まって一体的に使うこともできます。

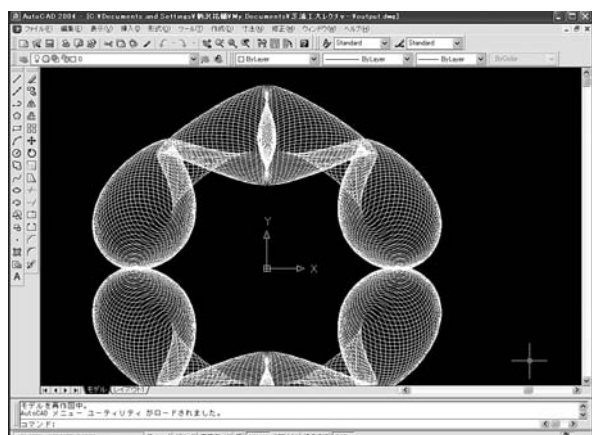
そのとき発見した素数のジオメトリーを比例関係に置き換えて、四国の松山のNHKの子会社の新社屋の設計計画で使いました。1階が、建築でダイカ的な構成の方法としてつかわれるナインスクエアグリッドの論理が、階が変わると素数の比例関係によって変形して、それが階をまたいで連続することによって、不思議な身体感覚が与えられたらとアルゴリズムをもとに構成しています。

アルゴリズムによって再構成された幾何学というのはその新しい都市のモデルを提案することになり得るのではないかな

褶曲して、不思議な身体感覚を知覚できるような空間構成を考えております。これが今回プロジェクトのために独自に開発した非ユークリッド幾何学の作動画面なんですけども、非ユークリッド幾何学というのはユークリッド幾何学という一般に建築で使われているジオメトリーと全く異なる幾何学で、それを建築の世界で扱う方法というのは今まで発見されていなかったんですけども、あるとき建築のCADで制御するアルゴリズムを思いついたので、それを元にプログラムを作りました。

次のプロジェクトですが、これは秋葉原の駅前のUDXの前の4500平方メートルのJRのガード下の土地なんですけど、その土地を商業施設として再利用することを求められていました。できるだけ大規模な商業施設を安い値段で、できるだけ差異に富んだ

このようなプロジェクトを進めているのですが、じゃあ何でこんなことをしているのかということの説明させていただくと、そもそもこれは藤村君と10+1などで様々な議論を展開させていただいてんですけど、深層と表層が乖離した現代社会という問題が2000年以降様々な哲学者や社会学者が問題にすることになってこの状況の中で建築は何ができるかというのを考えたときの答えなんです。深層のデータベースと表層のシミュラクルというふうに彼らの言葉は要約されるんですけど、僕自身そこで提示しているのが、深層のデータベースと表層のシミュラクルを繋ぐのはアルゴリズムだということなんです。たとえばそれはgoogleの検索エンジンのシステムを例にすればわかることで、googleのシステムは情報がすべてインターネット上にストックさ



空間というものがもともとめられていたので、私が提示したのは、音楽のデータをコンピューターによってフーリエ変換をかけることによって非ユークリッド曲線に変換して、それに周期性を与えることによって、新しい立体的なジオメトリーを構成するという方法を思いつきました。その周期性をもったジオメトリーは、独特のルールに基づいて、連続性を与えることができて、その連続性のある部分が通路になって非連続の部分に店舗が入ります。秋葉原ならではの高密度で小規模な商店が連続して秋葉原のガード下に展開することになります。内部空間はジオメトリーの盛り上がった部分が常に連続して、盛り下がった

れていますが、それ自体直接触れることはできません。でも、検索エンジンの独特の順位検索アルゴリズムによってそこにデータマイニングのプログラムをかけることによって、初めて一部分の情報が触れることができる。つまり自分たちが触られる表層というのはすべてアルゴリズムによって規定されている。ということはアルゴリズムを新しく作ることによって深層と表層っていうものを再び繋ぐことができるんじゃないかと考えています。じゃあなんで幾何学を用いているかといいますと、幾何学というものが実は現実には定義上数学的に考えると、ある手続きの束によって構成されていてそれ

TALK04////15:20-15:40

風景に論理を導入する 柄沢祐輔

均質化していく都市風景に対して建築家として対抗できる術は、一般的な仕事としての「手技(てわざ)」を超えた階層にあるアルゴリズムの設計ではないかと語り、その具体的な手法として柄沢さんは「非ユークリッド幾何学」や「素数グリッド」による実践を展開している。工学主義によってオートマティックに形成される地域性を持たないゼロの風景は、表層的に操作された周囲の均質さに溶け込む姿ではなく、アルゴリズムで自己生成される純粋な論理形態とむしろ親和性を持つからこそ、打開として有効な手立てとなることを主張する。

はアルゴリズムとまったく同じ構成をしているんですね。そのいわばプロセスの束としての幾何学をアルゴリズムに再構成することによってアルゴリズムというものを純粋に表現できると考えて実践を行っています。このようなことをより大きな枠組みの中で考えたいそれはいずれ新しい都市論に繋がっていくと私自身考えていて、僕は90年代に建築を学び始めてそのとき一番違和感があったのはその当時台頭しつつあった様々なすぐれた住宅作家達が大きな物語というものを誰も語らずに小さな実践を正当化してロジックをつくらうとしているように思えたんですね。今必要なのはもう1回メタボリズムのときに例えば建築家がメガストラクチャーのパターンをたくさん設計してそうやって都市の新しいモデルを描いたようにその新しい都市のモデルの原型になるようなものを自分たちが提案するのではないかと考えています。アルゴリズムによって再構成された幾何学というのはその新しい都市のモデルを提案することになり得るのではないかとこの可能性を感じて今は研究と実践を行っています。

ドミニク | 先程伊藤さんが人力アルゴリズムということ仰られたあとに、ご自身でアルゴリズムを開発されている柄沢さんの発表ということで非常に対照的な対比になったかと思うんですけども、いくつか根本的な疑問というものを提示したいと思います。まず、柄沢さんが仰られている表層と深層を媒介するものとしてのアルゴリズムに関して、非ユークリッド幾何学であったり、フーリエ変換であったり、素数の構造が使われているということが神学化しているんじゃないかという思いがあります。というのも例えばgoogleのページランク、固有のアルゴリズムというのはページとページの間のリンク数、被リンク数ということこそ最適に評価していくというアルゴリズムである訳ですね。そういう意味でgoogleを使うということはgoogleの結果が何を意味しているかということが使い手にとって認知可能なものである訳です。それに対して、柄沢さんが仰られてるような非ユークリッド幾何学という言葉が数回出てきましたが、それでもたらされるという機能というところで説明される言葉としては、劇的な空間効果であったり、不思議な身体感覚というですね、非常に神秘的な効果であったり、機能というものが出ていると。で、その自律性というものを設定したときに、自律的じゃないことが結果的に行われているのではないかという思いがあります。そのことに関して返事を頂ければと思います。

柄沢 | それに対する1つの答えが、タイトルが風景に論理を挿入するということになっていると思うんで

すが、ある種非ユークリッド幾何学というような新しいアルゴリズムによって作られた物体が風景に対してもたらす異化効果というものに注目している点があります。1つには、90年代以降の郊外化した風景は全て均質な風景を、莫大な領域においてもたらしてしまったんですが、そういうところに対して、論理の形態として1つ新しいものを挿入して、その風景を活性化させる事ができるのではないかと考えています。

ドミニク | 郊外化する風景の起因として、工学的な必然性や機能性というものがあろうと思うんですが、風景に対してもたらす異化効果というところで、アルゴリズムを導入されるというのはマニエリスムやフォルマリズムの様に聞こえるのですが、そういう解釈でよろしいでしょうか。

柄沢 | そういう解釈である意味正しいと思いますが、1つには、都市の均質な風景に対して、もはや手技では対処できないのではないかと、という問題設定がありまして、非人間的にオートマティスティックに建ち上がっていく光景に対しては、ある種オートマティズム的な論理によって対抗する事ができるのではないかと考えてアルゴリズムを、半ばフォルマリスティックに活用している面があります。

ドミニク | といってもアルゴリズムそのものもそれが、完全なる自動化、自動性を体現するものではなくて、プラットフォーム設計者の手技というより階層が高いところの手技、それはより根本的な環境型のコントロールとして、つまり、ここで言っている手技というのは恣意性という言葉で代替できると思うんですが、今具体的に柄沢さんがやられているプロジェクトでは万人に参照可能な手技ではないアルゴリズムというものを志向されていると思うんですが、そういう理解でよろしいでしょうか。

柄沢 | 逆に手技を超えた部分で、建築家が新しい領域において創作活動を行うというような、世界を切り開くと同時に、建築家という職能が単純に手と技によってつくるとするような、レベルを超えた部分に本質があるのではないかとというような、そういうこと逆照射することを考えています。



柄沢祐輔

1976年東京都生まれ。慶応義塾大学大学院文化庁派遣芸術家在外研修員としてM.V.D.V.に在籍を経て、柄沢祐輔建築設計事務所主宰

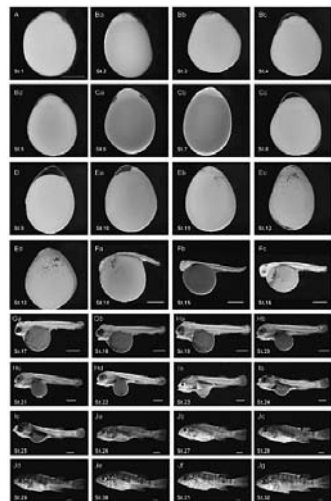
TALK05//// 16:00-16:20

「流れ」を設計する

藤村龍至

社会的、技術的与件を盛り込んで、たくさんの模型を作ることは多くの設計事務所で行われているが、藤村さんの設計プロセスで特記すべきは、その流れを批評的にに行っていることである。まるで研究者のように、その設計のプロセスは分析され、整理されていく。それは建築の設計プロセスそのものを、思考の流れのモデルとして、社会に開き、共有することを目的としている。

今日は「流れを設計する」というようなタイトルでお話しようと思います。まず最初に、私は建築の設計をある種の都市設計のプロセスのように考えていました。それは私には80年代の郊外のニュータウンで育った経験があって、何かそのような風景にある種のむなしさを感じ続けてきたという思いがあります。ただ、かといってその郊外的な風景を成立させている社会的な象徴権について否定するという気持ちもなくそこに、その場所に建つ建築の意味とか、そこに建つ建築の根拠をどうやって獲得できるかと



1

いうことを考え、建築の設計イメージを卵から魚への孵化過程の発生のプロセスに自分の建築の発生のプロセスのイメージを重ねております【fig.1】。今日は二つのプロジェクトをもとにお話したいと思っています。最初の作品は「UTSUWA」という10坪のインテリアです。これは食器屋さんですのでたくさんの食器を陳列する必要があります。和食器もあれば洋食器もあるし高級品もあれば特価品もあるのでいろんなコーナーを作りたいという事と、物販店なので滞在時間が長ければ長いほど売り上げが伸びるんだということから、なるべく自然にその空間に長居できるような、蛇行する動線を考えました。私にとって、それをどのように生成させてきたかというプロセスが非常に重要なんです。最初は抽象的なボリュームで考えていて、とりえず什器の奥行きが30cmで面幅60cmという条件しかありません。それをもとに4分割したり縦に2分割したり、手前奥に分けてみたり、うんと細かく4つに分けてみたりジグザグにしたり、バリエーションを作ってゆくんだけれども、次第にお店を一人で見渡せるワンルームの方が良からうということになり。まず横板を前提にしてみたり。そうすると真ん中に中途半端な余ったスペースがあるので、こう左右から突起を何と

どのように波を作れるかというのが、ある種の作家性の問題につながるのではないかと考えています。

なく出してみました。次に縦板が加わると今度は何が起るかというと、「横板の波の変曲点と縦板ラインが交わっていないととんがりすぎてちょっと怖い感じになる」とか、「このリズムと縦板のピッチがそろってないと気持ち悪い」とかわかってくる。それらをフィードバックして、合板の規格のモジュールから導き出された606ミリというのを反復させて「必ず縦板が来るところでカーブが変曲する」というルールを加えていく。さらにスタイリッシュにいくと今度は入り隅が気になる。当然物販店ですのであまりデッドスペースがほしくないということで、入り隅をどうするかということで考えていくんですけども、「ちょっとカーブをきつくしすぎてやせた感じになってしまっちょっと色気がない」とかいうことで、徐々にちょっと肉付けして戻したりしながらだんだん「良いカーブ」と「悪いカーブ」というのを見つけていく。それを行くうちにいろんな問題が解かれていきます。このときの経験から「1つのスキームをずっとキープさせながら発展させていく」ということをやっていて、そのほうがだんだん濃密なものでできるとかかわかって、以降は大小関係なくいろんなプロジェクトをこういうやり方でやるようになりました。

次にお見せするのは400坪程の複合ビル【fig.2】の計画ですけれども、外観は細長いタワーが十何本並んでいます。1階が店舗になっていてその上に共同住宅が並んでいます。構造的な特徴としては5階の床は梁背が高さ900ミリくらいのメガフロアになっていて、そこを4つのメガ柱のようなもので支えていて2階と3階と4階の床を上から釣っています。釣ると座屈がなくなりますので、柱が65ミリ角になってしまうので耐火被覆を入れても120ミリの乾式の壁の中に入ってしまう。室内にかなり細かいプランニングをしても柱型、梁型が出てこないというような計画をしています。この計画の設計プロセスについてお話ししますと、まず最初は抽象的なざしあたての建べい率があって、それに従ったボリュームです。

そこに構造的な条件を加えていったら、「一階は賃料が高いので、なるべく一階の面積をどうとすると斜線制限がかかってきて上のほうがセットバックしていく」とか、不動産の方の意見で「ここだと3階以上は商店として成立しないので、上の方を住宅にした方がよからう」と、住宅が入ってきたり、「住宅だと南向きのほうがよからう」とか、「こういうふうに住宅をのけると、屋上に誰の物でもない不思議な庭ができてしまっって、これが気持ち悪いのでちょっと散らしてみよう」と、そうすると独立した庭を持てます」と。そうすると今度は商店街との関係が気になってきて、「手前の商店街に対して肩が張ったような形が気になる」とい

うことでそこを下げる」ということをやったら、「だんだん垂直性が出てきたのでそれを強調していく」ということをやりました。

最初は垂直性をやみくもに強調して、そこにだんだん「2つのタワー同士のある一辺を接する、設備のシャフトが通るのでそこを予めよんでおく」というルールを作る。そこに設備の排水、給水だけではなく、排気吸気ということが出てくるので、縦スリットのような形に立面上に出てくるのでそれをなるべく強調して、あたかもビルが並んだかのようなデザインにすると。そして細かいタワーのひとつひとつに構造を与えていくとたくさんの柱が一階にならなくなって、売り場として非効率なので、先ほどのメガストラクチャーというかたちで集約して一階から柱を無くすということをやりました。そういった過程を経て構造を整理していくので、だんだん形態が整理されていって、窓とボリュームの関係とか外形とかが整理されていく。それで最後は近隣の方々との話し合いなどがあって、ちょっとだけ後退したりとか高さを

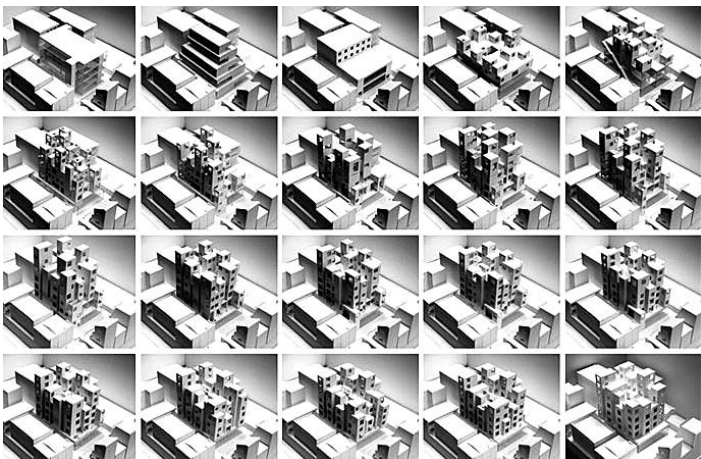


形態ができていこうように建築を発生させていきたいと考えています。そのことによって、郊外化された風景とかの中で建築がどのように社会的に意味を持って作れるかというふうに思っていて、その中には私はその作家性というものを、オーケストラの指揮者とかラグビーの監督とかのようなのとして作家性というものをとらえていて、指揮者が異なるかと全然違う曲になるようにある「流れ」というものにどのよう「波」を作れるかというのが、19日に議論されたの作家性の問題につながるのではないかと考えています。

//////////

ドミニク | この胎生学ともいう派生学ですね。僕も前回のRAJでブロックリズムということインターネットの情報を適応して考えているのでよく議論していますが、今回はまず、藤村さんはプロセス開示の方法論を一般的な形に落とし込んでいるような感じがして、つまり他の建築家や学生の方達が藤村さんの設計手法を参照可能な形でやられているという印象があります。そういった他の人たちが超線形的設計プロセス論を採用することによっていろんな事例が増えてくることをシュミレートしたときに、いろんな実際に建てられる建築のメタデータとしてこのような設計プロセスの開示というのがどどん社会に増えていった場合にどういったことを期待されると思いますか？

藤村 | 狙いとしては、こういう魚の発生に建築設計プロセスと環境との関係を重ねる意味は、それ自体呼びかけを含んでいて、こういう設計プロセスというのが広がっていくことが大切なことだと思うんですね。それを行っていくことによって、設計プロセスそのものが社会の中で共有されていくことで、建築の意味が社会の中で読み込まれていくのではないかと思います。そうすることで風景そのものが濃密なもの



2

の部分参照していった細かい部分で比較をするので「比較過程」といっているんですけど、案の全体のうち、全体の参照されている前半が検索過程です。こういった一連の流れを設計することというのは、「設計プロセスを解放する」ということで、設計プロセスを公開することが私にとって案を他者と共有することであったりとか、その場所性というものをどんどん読み込んでいくことで、観測と生成のプロセスを同時進行していくという感覚です。その流れのイメージというのを生物の発生過程に重ねていって、環境の情報を読み込んでいながらだんだん魚の

になっていくという動きをつくるのが長期的な狙いとしてあります。

ドミニク | それは建築という大きな言説空間そのものであったり、そういったものに対して作用を及ぼすくらい規模で考えられていることなんですか？

藤村 | そうですね。なぜかというと、私は社会工学科というところから建築に入ったので、「建築家とは何か」ということにすごく興味があって、「建築家」を見るまなざしを持っていて、それが自分の設計にもフィードバックされるし、それが他者の呼びかけにも繋がついていくというような感じがしています。

TALK06////16:20-16:40

animated topologyと

愛の力

平田晃久

東京の夜景に見出される集積組織化した都市の生命性からレクチャーはスタートし、動物としての人間に対して本能的に訴えかけるような「生氣を持つ空間的地形」をつくることの提唱へと展開していく。平田さんは工学的・商業的な論理で郊外化していく状況にもみずみずしい胎動は必ずあり、それを発現＝建築化することで強度を持った愛を高らかに謳うことができると主張する。設計におけるアルゴリズム的な側面を「遺伝子」と表現し、徹底して生命性のアナロジーで語られるプロセスは、彼の目指す建築の姿と同様、誰もが本能的に咀嚼できるような柔らかな感触を持っていた。

平田です。よろしくお願ひします。

先にタイトルを言ってしまうと、「アニメイテッドトポグラフィ」と愛の力」というテーマです。力なき愛という話がされているなかで、ベタに愛の力と言ってしまう気持ちでいっぱいなので、ベタなことを承知でそういう題を付けました。

これは東京の夜景なんですから、一個一個の建物は非常に即物的にできていて、総体としての都市というのは生命体のようなものを感じさせるわけですね。それはすごく面白いことだと思って、人間の一個一個の活動は理性的・意識的に行われているのかもしれないけども、総体として無意識的に生命のようなものに近づいていってしまうという現象かなと思っているんですね。ですので、郊外を生成していくようなものというのが必ずしも郊外のようなフラットな風景を生み出していくのではなくて、もしかしたらこういう生命のようなものに近づき契機としても

白いと思ったのでそれを建築にしてみたいと思いました。具体的には、グリッド状に立てた壁を斜めにカットオフするだけの手法でできていて、非常に単純にできています。結果として斜めにカットオフされた開口を通して微妙に混じったり混ざらなかつたりする潮目のような空間ができるわけです。そのことで中にはある種のひだのような状態、それと雲の中のような状態というのが生まれます。内部では見える物がどんどん変化していくということがおこります。次に住宅のプロジェクトを紹介します。これは僕が屋根というものについて少し観察した事実に基づいて構想したんですが、左の写真は飛行機からとった山脈の写真で、右側は住宅地です。これがなんで似ているかということを考えて、山脈というのは水が流れることによってできる形、屋根というのは水を流すためにできる形です。これらは同じ原理が背後にながれていると考えました。ということで屋根というのは非常に奇妙な存在で自然にかなり近い存在なんじゃないかと、それを屋根の中に住むというような住宅を考えるとおもしろいんじゃないかと思いました。コンセプトは個人が1つの屋根をもっているけど下のほうでつながっているというような建物です。個室状のブロックが2階建てになっていてそれぞれ登れるようになっています。その上の空間が屋根で分節されていますのでひだ状に繋がっていくという状態の中にあるといえます。これもある種の空間的地形であるということができると思います。

次はこの間猿楽町で竣工したプロジェクトを紹介したいと思います。これは商業テナントビルなんですが、具体的には山をつくることを考えました。山にするとながとして間に谷ができると。その谷に光とか影とか人とかが物とかが満ち溢れる、という考え方です。商業建築なんでもっとその商業ということがある種の生命活動に近いような勢いを持っているというような状態をそのまま発現できないかと思いました。普通は1階のレベルで店を広げるんですけど、段上のポリウムなので、いろんなレベルで店を広げることができま。窓は6つ建物があるんですが、建物相互を突き抜けるようなかたちで視線が抜けるような窓の開け方にしています。真ん中に大きな谷が入っていてそこから分岐して小さな谷が広がっていくような全体的な構図になっています。

次に今東京の中央区でやっている gallery S というギャラリーを紹介します[fig.2]。これは1階部分がギャラリーで、真ん中にカフェがあって、上部がレジデンスになっている。ギャラリーのオーナーのセントロビュス的なものだけれども、アーティストが来たときはアーティストが泊まるために貸すことができた、ギャラリーのオープニングの時には個展を開いたり、わりとフレキシブルな用途が想定されている建物です。都市の断面を切るような見え方によってほとんど表面積が増えてひだが増えているような状態になっている。そこで表面積を増やすというのが都市化というふうに進み替えることができるならばそういうようなものを生き物のようにとらえて建物を

つくれないのかなと。周辺の建物は大きな構造としてはひだによって外形の表面積をふやしているのですが、中は床によって表面積を増やしているんですね。そういう床を使わないで建物全体が都市と同じ構造を持つようなイメージです。具体的には僕がひだの原理として勝手に名付けている原理を使って設計しているんですけども、例えばたばこの煙とかくげとか、そういうものが持っているひだ状の構造を勝手に解釈して作り方を開発したんですね。1本の、組みたいなものが限られた空間の中でどんどん長くなって時にはひだの上にひだが折り重なっていくような形式として見えるんじゃないかなと。それを閉じた円環としてどんどんひだの実数を増やしながらどんどん大きくしていくと。それを積分するとですね、こういうふうな形ができます。それを今回はギャラリーに適用しています。そのときに直線の秩序にまた翻訳しなおしているんですね。スタディは最初はキューブ状のものを想定して、そのキューブの外周上に紐を巻きつけるようなことをやるのですが、そのときにどういう風に巻きつけるか、そのときに1次ひだって言う一番最初の単純なひだの形状をどう巻き付けるとどういう風に部屋が絡まってくるようになるのかというのを比較的共有可能な状態でスタディを進めていく。もう少し進んだスタディでは、例えばコーヒークップの口のところにひだの遺伝子を注ぎ込むとこんな風になっちゃうってことを考えると、例えば門型のラーメンみたいなものがあつたら、ここにひだの遺伝子を発動させると1次ひだ、2次ひだみたいな形でくしゃくしゃになっていく。で、これを使って今最終案ができています。中の空間ですけれども、全体が繋がっているの、柔らかく光が全体に行き渡る、また同時にいろんなものが微かに見えているっていうような、一体感が頭の中で作られるような、そういう不思議な連続体になっています。まあそんな感じでやっていまして、色んなトポグラフィ



グラフィーで、愛の力を唄っていけばいいんじゃないかと、僕はそういう風に開き直って活動していきたいと思っています。

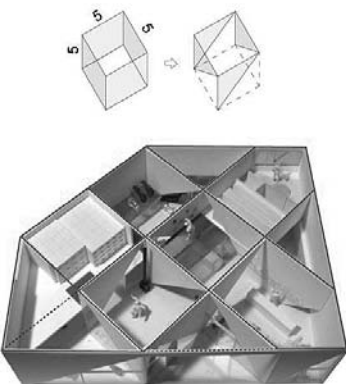
//////////

ドミニク | まづコメント的な質問になるんですけども、ひだについて色々おっしゃられていましたが、ひだはフランス語でLe pli というときには折り込みのことなんですね。なので、先程から平田さんが仰られているように、空間と領域性、また異なる領土だと思っですね。それをパーティションで区切るということではなくて混ざり合うように折り込まれるという発想が、非常にプラクティカルなレベルで非常に整合性がある統一体として設計されていることに非常に感銘を受けました。もう1つ、愛ということ、先程の商業空間であれば、商業の生命性を発現させるということをおっしゃっていたと思うんですが、これは、ドゥルーズがスピノザの概念を発展させて、いきのパワー、まさにある力を発現させることへの喜びがあるものであり、愛の力があるということを行っているのを思い出しました。

先ほどのセッションでも柄沢さんが、メタボリズムに対して言及であつたように、生命のメタファーというものの持つものバイタリティーとか生氣論的な話であつたり、伊藤さんの粘菌の話もそうだったんですが、平田さんだけでなく現代という背景に生命的メタファーが活性化している理由は何だと思われまか。

平田 | ちょっと風呂敷を広げてしまうと、建築におけるモダニズムというのは、全てを形式化するような運動だったと思うんですが、それが意味などを消していく方向に動いていて、それを消しきれないとなった時に、ポストモダンが出てきた。だけどポストモダンはその意味というのを末端のところできかたえられなかったから、結局力を持ちえなかった。意味みたいなものを保持しつつ、どうやってポストモダンのものに落ち込まないかという話になった時に、意味が発生してくるものところに戻って発想するとどうなるか、という思考になるような気がしています。そうすると原型にどんどん遡っていく生成論的な話になってくる。それは割とロジカルな流れではないかと個人的に思っています。そこを話で展開していくならば、今考えている事やその延長になりそうな気がしています。

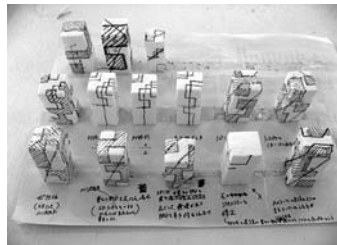
平田晃久
1971年大阪府生まれ。京都大学大学院伊東豊雄建築設計事務所を経て、平田晃久建築設計事務所主宰



1

捉えられないだろうかと思っていて、そういう意味でこの風景が好きです。で、アニメイテッドというのはアニメという言葉からきていて、アニメというのは生氣という意味なんです。トポグラフィというのは、勝手に作った変な言葉なんですけど、トポロジーとトポグラフィという言葉をくっつけています。僕が言いたいのはある種の空間的地形みたいなものなんですね。動物としての人間がその中に入っていて、快適に感じるような空間的地形というものを作っていきたくていて、それがトポグラフィという言葉で言いたいことです。

まず最初に、いつも思っているのは人間は自然の一部だと思っているので、ナチュラルでオーガニックでありながら同時にアーキテクチャルであるということは可能であると思っています。最初の作品ですが、これは新潟で実現した農作業器具のショールームです[fig.1]。お店のオーナーさんがいつも口を揃えて、実際に中に入って全部が見渡せる空間はものが売れないとおっしゃるんです。それは人間の性質をすごく的確に言い当てていると思うんですね。動物が全部見ると中に入っていくかのような習性のようなものとして人を見ています。それがすごい面



2

一という空間的地形みたいなものを各プロジェクトごとに展開していこうと思っていて、それはやはり何かある共同体のためにやるのかということでは全然ないんだけど、人間のある種の性質みたいなもの、言葉は分かりませんが動物的な本能みたいなものとかでリンクするようなことが、知の形態というものが結びつくかたちで展開できるのかなと思っていて、必ずしも今起こっていることが悲観的になるようなことじゃなくて、もっとアニメイテッドなトポ

空間的地形みたいなものと動物的な本能みたいなものがどこかで
リンクするようなことが、知の形態というものと結びつくかたちで展開できると思って

TALK07//// 17:00-17:20

「批判的工学主義」とは何か

藤村龍至＋柄沢祐輔＋南後由和

近代の工業社会的なアプローチの時代は終わったが、世界の情報化、グローバル化、工業化はますます進んでいる。こうした中、「批判的工学主義」は、工学に対してむやみにアンチテーゼを唱えるのではなく、スーパーマーケットやインフラストラクチャーのように、批判的に工学を活用していく必要があるのではないかとことを主張している。

藤村 | 今日は、フリーペーパーですとかこれまで10＋1などのメディアを通じて継続的に議論している「批判的工学主義」という主張について簡単に説明させていただきたいと思います。まずこのテーマを議論するようになったきっかけですが、2000年以降の8年間で200棟ほどの超高層ビルが建てられているという東京の風景や、私たちが実務などを通して感じている不動産開発のスピードと効率を優先するような資本の動きに対して建築家、あるいはアトリエ建築事務所と言ってもいいかもしれませんが、そのような主体がどのように関係を取れるのか、という問題意識からスタートしています。あるいはスーパーマーケットの風景をみたときに、これまで建築の理論はこういった風景をどのように評価してきたかということを考えたときに、ここではサインが並ぶ上半分の空間、物が並ぶ下半分の空間、というように人間の知覚であるとか、その即物的な関係性をコントロールするということを巧みに利用しているんですけど、こういった商業空間に表れるような原理というものを建築の理論というものが対象化していなかったのではないかと。先ほど申し上げたような不動産の分野の問題、それからこういった商業空間の内部空間の問題というものをどのように捉える事ができるのか。

柄沢 | その前提について、建築の外より大きな社会学だとかの文脈を兼ねてお話ししますと、近代が成熟してしまった後の状況といったものは盛んに分析されており、例えば近代初期には丹下健三などの様々な建築家がインフラストラクチャーを壮大に設計するわけですが、近代後期の現在に至ると、その近代の初期に設計されたインフラストラクチャーが目に見える大きなインフラストラクチャー以外のものも含めて全て自動的に作動していくようになるというように分析されています。その自動的に、近代の初期に作られたインフラストラクチャーが作動された条件というものを、ローレンツレッシングという社会学者が、そこでは「法」「規範」「市場」「アーキテクチャー」という4つの権力が働いていると分析していて、それら権力の累計が強力に作動していると説明しています。その中でも特に、顕著なのが「アーキテクチャー

一型権力」という物が一番強力に作動していると彼は分析しています。

南後 | そもそも上の工学主義という現状に対してどのように建築学的思考であるとか、社会学的な知見といったものを架橋しながら対応することができるか。その建築の制約条件というのは例えば場所の問題であるとかクライアントの問題であるとか、法規の問題であるとか、自然のエネルギーといったものを等価に扱ってフラットに並べて積極的に再構成するという立場をとっています。もちろん先ほどのスーパーマーケットの問題であるとか工業化する社会といったものに僕らは決定論的に、つまりそういう社会の状況が建築とか空間を全面的に規定していくという決定論的な立場ではなくて、現代の建築家が置かれている社会的なポジションとか対処すべき問題のひとつとして工学主義的な状況があるのではないかと考えています。そうすると現代の建築家が置かれている社会的な位置あるいは歴史的な位置というもの例えば従来の機能主義とどう異なるのか。

柄沢 | この文脈を歴史的に位置づけますと、1970年代で大きな社会の構造変化が一つ指摘されますが、それ以前に工業化のプロセスが綿々と続いていて、70年以降は情報化のプロセスが社会を駆動している大きなメカニズムになります。工業化の時代にはそれに対する人々の一般的な対応としては機能主義があったわけですが、情報化していく社会の中では人々の対応が工学主義という文脈にとって代わられます。工学主義というものの現れを例えば私たちはコンビニエンスストアやスーパーマーケットのあり方などに見て取ることがひとつはできます。

機能主義の時代に工業化とともに進んでいた機能主義の時代には、その工業化に対して抵抗運動のようなものがまず近代のデザインの初期にウィリアム・モリスが起こしました。それは工業化がもたらした粗悪な商品に対して、全て抵抗して手仕事によってもう一度デザインを再興していくような動きで、日本でも柳宗悦によって民芸運動のようなものが起こりました。現在でもグローバル化と情報化と工業化に対して反グローバル化の運動というのが人文系フィールドではかしましく語られていて、ほぼヨーロッ

パの言説というのはその一色によって占められていて、日本でも様々な学者が反グローバル化の議論を現在展開しているところだと思います。

民芸運動が起こった後30年経って、今度はバウハウスの流れに台頭するようなモダニズム建築の運動が台頭するわけですが、そこで重要なのは民芸運動があったのに対して、モダニズムというのは工業化の論理を再利用するかたちで再構成する運動だったということ指摘できると思います。今まさに情報化と工業化という状況に対して、アンチグローバル化という反動的な状況が起こっているわけですが、それを批判的に乗り越える方法論が今求められているのではないかとことを私たちは議論しています。

藤村 | 機能主義というのが例えば「nLDK」に代表されるように機能というものを非常に抽象化して記号化して捉えるのに対して、工学主義は先ほどのスーパーマーケットの例や、不動産の論理など、極めて即物的に捉えるという点で特徴があるかと思います。例えば「身体が目の上にあり、足が下にある」というような具体的な側面をスーパーマーケットやコンビニのインテリアが使っていたり、経済の数字の問題を直接的にボリュームの問題としてタワマンションが使っていたりだとか、ある種の即物性という直接的なところがあるというところが機能主義と工学主義の端的な違いと考えています。機能主義が最もインフラとして展開していったビルディングタイプというのが、例えば学校とか工場とか病院であったのに対して、批判的工学主義というフレームを用いてクリティカルなのはコンビニであるとかスーパーであるとかマンションであったり、こういったインテリアではマンションとか従来の建築家の理論がある程度狭かったというふうにとらえています。

南後 | 社会的な基盤としてインフラというのに対して建築家が過去どういうふうに取り組んできたかのひとつ参照例として60年代の丹下研を中心とする都市計画あるいは都市デザインの問題、あるいはメタボリズムが参考に値すると思います。インフラといえば彼らの時代でいえば都市建築をめぐる人口量だとか交通の問題にメガストラクチャーというもので対応していたんですけど現在どういうインフラが考えられるかという、グローバルな経済原理とか情報ネットワークといったものの重層性とかそういう目に見えないもの、深層を規定する「不可視のインフラ」があると思います。

メタボリズムが設定した時間軸というものはどうしても直線的であり予定調和的であったことは問題ではないかと。つまり竣工後の建物に刻まれる履歴とか建物が朽ちていくことの価値というのはメタボリズムはうまくいってないなかったのではないかと。ただし、自然と第二の自然としての建築の関係といったことがそれ自体自律性をもち自然であるための原理を探索するうえでメタボリズム期の理念というものはもう一度歴史的に検証する可能性が多いにあるのではないかと。

藤村 | こういう批判的工学主義を効果的に使っているものとしてイメージしやすいのはMVRDVのFLIGHT FORUMというプロジェクトです。これはアイトハーヘンという空港のそばの物流センターの都市計画プロジェクトですけれどもこれは時速50キロで曲がることの出来るカーブというものを置いて全体を作っていて、基本的に不動産の論理としてはメインストリート沿いのブロックが一番土地が高く売れるというのがあるんだけど、カーブを用いて回遊できるような動線を作ることによって全体をメインストリートにすることによって全体の地価を上げるというコンセプトです。その根底には高速道路で対向車とすれ違うのが嫌いだと言ったデザイナーの身体感覚であるとか、カーブを用いて作る景観との関係性だとか全てが総合されています。不動産原理だとか土木の作る条件の関係性を部分的に再構成することによって、歩道と車道の新しい関係が生まれていたり、駐車場と建物の新しい関係が生まれています。中村拓志さんの「Lotus Beauty Salon」とかSUPER-OSの「ダブルデンドロ」なども、私の見るところではこのプロジェクトが持っているさまざまな工学

建築を取り巻いている規制力を対象化して再形式化することに建築の新しい可能性があるんじゃないか

的な条件を批判的に再構成している例として位置づけられると考えています。ブレス・マウの「TreeCity」もまた類似の例で、公園と住宅の比率を逆転させて全体を公園として開発して、公園沿いの住宅が人気で高く売れるということから、公園と住宅を反転させて、全体の地価を上昇させるというプロジェクトなんですけれども、これも先ほどのように不動産の状況を逆手にとって再構成した例として評価できるんじゃないかと思っています。

柄沢 | このような批判的工学主義のひとつのミッションとして、建築を取り巻いている規制力を対象化して再形式化することに建築の新しい可能性はあるんじゃないかと考えています。その規制力というのは単純に法律というのではなく、例えば関心だとか、さまざまな大きな領域での建築を取り巻くすべての規制、それ自体を対象化して再形式化することによって新しく建築にプレイクスルーが起こるのではないかと議論しています。



DISCUSSION 01////17:20-17:40

批判的工学主義の 実践の先にあるもの

藤村龍至＋柄沢祐輔＋南後由和

批判的工学主義の定義と実践例、そして今後のミッションがプレゼンテーションされたのち、会場の建築家や建築史家を巻き込んだ議論が展開された。そのなかで、度々引用されるローレンス・レッシングの「アーキテクチャー型権力」が、果たしてヴァーチャルに体験される空間にも機能しているものなのかどうかを厳密に定義しないと、批判的工学主義のフレームが領域を横断して具体的に実践できるものなのか明快にならないのではないか、という問いが吉村靖孝さんから提示された。

批判的工学主義がドライブされた先にそれぞれがどのような都市と社会の姿を見ているかを問う質問に、モデレータのドミニクさんと3人の提唱者はどう答えるのか。

■まず、批判的工学主義のみなさんが実際の建築の世界におけるアーキテクチャ、社会のインフラとしてのアーキテクチャの橋渡しをされているというところに対して共感を覚えています。ミシェル・フーコーの説いた規律訓練型の権力から、最近東浩紀さんがおっしゃるような環境管理型権力と、ジルドゥールズが説いている現象なんです。まさに規律訓練型の社会制御から、アーキテクチャを設計して間接的に主体を管理していくというコントロール、これ自体はインターネットとリアルアーキテクチャというところと結びつきがあると、私は思っています。そうした状況を踏まえて、インターネットとリアルアーキテクチャの差異というものにも留意していかなければ、どこかで議論が混ざり合ってしまう、希薄化してしまうんじゃないかという思いがありました。そのなかで皆さんが批判的工学主義という言葉でやられているということが一種の建築における自由論だと思うんです。

■平田 | 批判的工学主義という自分たちがやっていることに名前をつけて3人で発表される形式自体僕にとって新鮮に映りました。で、おっしゃっていることに結構共感を感じていると同時に、違う考え方をしていると思うところもいくつかあって、違うところを言うと、工学主義と批判的工学主義を先ほどビルディングタイプで分けていたと思うんですけど、これは僕が思うに、別にビルディングタイプに分けなくても、今の学校とか工場とか病院というところがビルディングタイプというのがはいるような気がしています。そのときにアルゴリズムっていうものが意味をも始めるような気がしています。要するにビルディングタイプって収斂してしまうものを別の形で切り分ける方法論としてアルゴリズムとか今いろんな形でツールとして使われている方法論があるのではないのかという気が僕はしています。そこはどうかという話をお聞きしたいと思いました。

■藤村 | ビルディングタイプそのものが工学主義によって作られたということではなくて、機能主義というのが学校や工場などの空間にもっとも濃密に現れたように、工学主義という身体を即物的に基にしたという原理がアーキテクチャー型権力の再構成と

いう原理がコンビニやスーパーやマンションというある意味では商業的な空間にもっとも濃密に現れているのではないかという考えです。

■平田 | これはだから、分析であって、この先にさらに自分たちのその批判的工学主義の立場があるということですね。

■藤村 | そうです。

■柄沢 | コンビニやスーパーやマンションというのは、実は大きなビルディングタイプとしては溶け出してしまっていて、データベース空間として新しく規定しなおすということが可能だと思うんです。大量の商品が並んでいたり、マンションだと多様な価値観が並んでいたり。そのようなデータベース空間を新しく再現しなおすものがまさしくアルゴリズムだと思えます。このような溶け出したビルディングタイプを再構成する方法論を今後私たちは考えないといけないのではないかということを考えています。

■藤村 | 吉村さんのやってらっしゃる実践はすごく先ほどの工学主義との対峙という枠で捕らえたときに非常に示唆に富んでいると私たちは考えていて、吉村さんたちの初期の作品で「ダブルテンポ」っていう作品なんですけれども、ここでやられていた実践であるとか、あるいは吉村さんのキャリアで言いますと、MVRDVでのプロジェクトの関わりですとか、私どもが関心を寄せている文脈といくつか重なるところがあるんじゃないかと思っているところがありますので、コメントをいただけないでしょうか。

■吉村 | 批判的工学主義というフレームそのものには非常に共感できることが多くて、ただその結局は実際何をつくるのか、何をやるのかということの関係が議論したいというか、話したいというかという印象を持ちました。後はドミニクさんが言われたことにも関心があって、アーキテクチャー型権力がインターネット空間の中の話なのか、アーキテクチャーをそのまま建築と翻訳して建築のことだと考えてよいのか、その部分を本当よく考えないといけないなと気がして、今はアーキテクチャー型権力と呼べるような力を発揮している建築が果たしてどれくらいあるのかとか、考えなきゃいけないテーマがいろいろ眠っている感じの印象を受けますが。

■倉方 | 今吉村さんが言われたことも関係すると思うんですけども、やっぱりアーキテクチャーの抽象的な話と実際の建築の話ってのはやっぱり別で、たぶんその別のことを重ね合わせて考えることに意味があるとしたら、なおさらどこが別かってところが主題になっていないとそもそもこの会自体が、このコンセッション自体、やっぱりまずドミニクチェンさんにそれをお話していただきたいと思うんですね。あのリアルなアーキテクチャーとアーキテクチャーの違いを部外者からいってどういうふうにお考えですか。

■ドミニク | 田中浩也さんとこの話について時々議論をさせて頂いているんですけども、物質の世界と情報世界における可塑性という話をしています例えばパソコンにおける対象化できる情報であったり、物質世界においてはマテリアル、情報世界においてはデータとして捉える訳なんですけれども、それに対する人間が対象化できる能力というものの性質が根本的に異なる訳なんです。で、おもしろいのがその情報というエリアにおいて、例えばフリーソフトウェアというものが80年代に生まれて、今のリナックス運動に繋がるようなオープンソースの親元みたいな運動が始まって、そもそもその個人の研究者がインターネットを構築したので、全てはフリーであるべきだと。つまりその個人から始まって、その次にオープンソースというものが入って企業間でもオープンになれるというものが入ってきて、そうしたことが例えば現在では、政府がリナックスのOSを正式採用するというような、つまり個人、企業、国家という流れが現実世界の中で逆起こっていて、現実世界はその逆のベクトルで動いている訳なんです。そのベクトルの向きの違いというのは、ひとつ非常に大きなところがあると思います。建築において情報空間を重ね合わせた上で工学化するというときには、例えばユビキタスコンピューティングという問題設定というのが非常に即物的な、技術的な条件としてあると思うんですね。例えば今竹中技術研究所にいる友人で、ROUND ABOUT でも書いている松岡君という人なんですけれども、彼は批判的工学主義的な趣旨を頭の中に持ちながらユビキタスコンピューティング、実際のセンサーと格闘して、これでどうい

った人間的な空間を設計できるのかということをやっていると思うんですね。非常に即物的に、建築において情報のレイヤーが重ね合わされる点において、ユビキタスコンピューティングという研究分野があり、僕も南後さんも所属する1つの大きなコースとなって、まさに東大の工学主義化みたいなものとして捉えられることも可能なものもあると思うんです。それに対してどうお考えでしょうか。

■柄沢 | 今のドミニクさんのお話に関しては、90年代にユビキタスコンピューティングの概念が生まれて、様々な情報と建築の関係が探求されたときに、だいたい人々の導いていった結論というのは、もう情報のインターネットのデバイスを装備した場合には空間自体を設計する必要はないという建築不要論が広がって、ただの白い箱さえあればいい、という結論に、収束してしまっただけです。

それに対して2000年を過ぎてから、新しい議論が展開していない。そこで建築家がただの白い箱ではなく、情報化、ユビキタス化が進んでいく中で、新しい建築の論理を作ることができるのではないかというのが、僕達3人の共通の問題意識としてあります。

■藤村 | そういった情報化、ユビキタス化のプロセスと工学化のプロセスというのは、ある種の同時性という点で共通性があると思うんですけども、そういう工学的な原理というのはインターネットの世界にあるとして、それは実際の空間の話ではないという議論があったのだと思うんですが、実際私がスーパーマーケットをリサーチしていて、ふと思ったのは、これは情報機器の分節というデスクトップとデータベースの対立というものと同じではないかと思いました。それはよく見るとスーパーマーケットの空間が上下に分節されていて、上の空間は限りなく2次元に近くデスクトップのような空間になっていて、下の方は、限りなくものが流通している、データベースのような空間になっていて、それをたまたま人間の身長であるとか身体の大きさであるとか、そういうディメンションと結びつけて、使っているのではないかと思いいました。

■南後 | シチュアシオニストの運動を現代の都市/建築の文脈で展開していくならば、1つは、ドミニクがやっているクリエイティブ・コモンズの展開があるだろうし、僕達が考えているような、場所の本質的なような、非場所における、建築の可能性を考えた時に批判的工学主義的な立場があるだろうと思います。もう1つ、実はこの2つの19日と26日の両方やっていることの1つのミソとして、批判的工学主義に欠けがちな空間の情動や心理学的なキメみたいなところと、それらが従来の、建築家の方々が、良く語られるような、素材の問題や表層の問題に対する建築的思考と、どこかでリンクさせる、それらを取り巻く建築界の言論、大きな言説空間のプラットフォームができればいいかなと思います。

確たる見通しはないのですが、社会学者という立場から僕も一緒に物事を考えていくことによって、何を得たかと言うと、空間と社会というフィールドバックのループを活性化させて、そこからの議論の展開であるとか、あるいは社会学的な観点を導入する事によって、発見される空間の質のようなものが、展開できれば面白いのではないかと感じています。

批判的工学主義の ミッション

-規制力を対象化して
再形式化する

機能主義vs工学主義

before	1970	after
機能主義	主義	工学主義
抽象的	条件の捉え方	即物的
学校 工場 病院	社会的基盤としてのビルディングタイプ	コンビニ スーパー マンション

歴史的位置づけ

before	1970	after
工業化	社会の変化	情報化
機能主義	一般的な対応	工学主義
ウィリアム・モリス 民権運動	抵抗運動	反グローバリズム
モダニズム	建築運動	批判的工学主義

工学主義

近代以降のインフラ
(法、規範、市場、アーキテクチャ)が、
自動的に作動する

批判的工学主義

建築の制約条件を
積極的に再構成する

TALK08//// 18:00-18:20

環境問題と資本の論理の交点に建てる

現代では、公共建築から商業建築へと問題意識がシフトしていると定義された上で、**レクチャーでは、商業建築と環境問題両方をフォローして設計された集合住宅が紹介され、現代社会に向き合った建築を作らなくてはならないという強い姿勢が示された。**

僕は批判的工学主義についてよくわかっていないのですが、僕なりに自分自身にひきつけてみると、こういう考え方が出てきたのは、公共建築の時代が終わって商業建築の時代になってきたことがすごく大きいかと思っていて、商業建築の最大の目的というのは、そこで人の感情を喚起させて、モノやサービスを購入させるという目的があります。こういう問題を設定されたときに、建築によって人間の身体とかあるいは認知の仕組みみたいなものを潜在的に操作することが建築によって必要になってきたと。そういう文脈から言うと「Lotus beauty salon」というROUND ABOUT JOURNALで紹介されたものを紹介しても良かったのかなと思ったんですけど、今日は、最近で言えば「dancing trees, singing birds」というプロジェクトを持っています。すごく大げさに言うと、地球環境問題というのが、今危機的状況だとかいう話をよく耳にするのですが、僕にとってはそれは願ったりというか、うれしい話なんです。なんで、そういうちょっと誤解を招くような言い方で言うかという、僕らの世代というのは建築が社会のために解くべき問題というのが存在しなくて、あったとしてもその問題解決を試みるのは徒手空拳みたいにずっと教えられてきた世代なんです。60年代に建築家による都市計画への介入の挫折とか、そのモチベーションの減衰とかですね。あるいは70年代の住宅が都市とか社会みたいなものに自閉していったのを教科書で知って、80年代のバブルの中で、単なる商業主義に充填されて、利用され尽くしてしまった、いわゆるポストモダン建築の悲しい末路を横目に見ながら大学時代を過ごしたわけです。同時に強いイデオロギーとかがなくなって、多様な価値観の時代に一枚岩の社会自体が消えた。だから、解くべき問題も無ければ一枚岩の社会も存在しないから、僕らが建築を作るときの問題設定というのは全部フィクションにすぎない。みたいな、そういう諦めにも似たニヒリズムと言うんですかね、当事者意識があまりないような感じの建築家の言説の中でずっと生きてきたと。そういう中で目の前に全力で解くべき問題があるという、それを世界が共有しつつあるというのがうれしい理由



環境問題というのは、立ち向かうべき危機はあるけれど倒すべき敵はいない。宗教とか信条とか関係なく誰でもコミットできる史上初めての危機なんじゃないかなと思っています。

の一つなんです。そのような危機というか害みたいなものに向かって心をついて、世界が一つにするべき出来事というのは、例えばフランス革命とか第二次世界大戦とか、最近で言えば9.11 テロ戦争みたいなものがあるわけですけど、どれも敵と味方を作るといって、そういうものなんです。環境問題というのはどちらかというと立ち向かうべき危機はあるけれど倒すべき敵はいないというところがあって、信条とか宗教とかそういう抜きに誰でもコミットできる史上初めての危機なんじゃないかなと思っています。さらに建築というのはそういう環境問題にすごく関わる立場にいるわけですね。だからうれしい。ただ建築行為というのは根源的に自然の征服みたいなものを中に宿しているので、問題を解決しようすると環境の破壊とその救済みたいな矛盾を同時に抱え込んでいるようなところがあって、ただそれを普通にアイロニカルに判断停止してしまったりですね。あるいは癒し系みたいな感じの自己充足というのにも逃げ込んではいけななと思っていて、僕らがじゃあ何をしたらいいのかという、現実の経済行為の中で最善の行動を起こすことなんじゃないかなと思っています。このプロジェクトは一言でいうとキャピタリズムやコモダイズムという力のベクトルと環境問題の解決のベクトルの交点を探ってその交点に新しい建築の原理を作ればと思いました。そこにきた人々やマスメディアを通じてそういう問題意識を少しでも共有できれば社会は新しいかたちで現れてくるのかなと思っています。容積最大ということがこの建物のテーマになってます。敷地は恵比寿の一等地です。6戸の集合住宅なんですけど、容積最大というのは、資本主義の自動車で、それと、環境問題を新しいアプローチで解こうと思っていました。敷地は高さ15mを超える樹木が40mの幅で林になって展開していました。普通の開発であれば地価が高いので林の全面的伐採は避けられないのですが、僕らは緑を残しつつ、極大容積を獲得できるアイデアを提案しました。それに対する多少の床面積の損は緑を集合住宅の付加価値とすることで賃料で回収できるという事業計画も含めて提案をして、クライアントに認めていただいてこのプロジェクトを始めています。まず一階のプランですが、丸太を切ったようなのが木の位置ですね。まず樹木匠に来てもらって、根のはり具合を調べて、構造壁をその分セットバックしました。直径10cm以上の枝は、全部レーザーポインターで測量して、それを三次元のコンピューターに入れて、

木の生長率と、台風時には木は根を中心にしてぐるぐる回るわけなんですけども、それを避けたいところに部屋を突き出していく。根がはってるところは地中梁も全部ぐにぐににやけて、根をかわしています。空隙を避けるものですから、天井高が少し低なったり、いびつな形になってしまうんですけども、それは自然に対して勝つとか負けるじゃない環境にあるがままの建ち方になっていて、例えば葉みみたいなものだと思います。枝振りというすごく具体的なもののへ局所的な対応で全体が作られている。露天風呂の集宿とか読書の集宿とか、小さい部屋なんですけれども、書斎集宿とか、そういう小さな部屋が林の中にうかんでいます。林は保存の対象として外から眺めるものではなくて、木々の穏やかにゆれるのを感じたり、鳥の木陰に包まれて鳥の歌声に耳をすまするような、生活と林の積極的な関わり方をデザインしていました。通常は建物は人が対象なんですけど、そういう対象を木々と動物にまで広げて、鳥と人間の集宿がユーモラスに並ぶ外観を考えました。リオータルが「大きな物語」の終焉を宣言したいわけ

で、ご存知かも知れないんですけど Architecture for Humanity という運動があります。これは同じような、地球規模で建築というものがどういふに発見できるのかという命題についての運動なんですけれども、これについてどう思われるのかお聞きしたいと思います。建築のオープンソースっていうものを主張している Cameron Sinclair という建築家が、世界中の被災地に対して、例えば大きなタイフーンとかがあったときに、ネットワークに所属する一派の世界中の建築家が被災地のためにアフタープランな設計図を作って、現地の NGO、NPO に対してその設計図を無料で配布するということをやっています。どうしてそういうことをやっているかという、国連とか既存の人道団体がそういう被災地に配給するようなテントとか建材とか非常に粗悪なものだという認識があって、もっと質のいいものを先進国の建築家たちがある意味オープンソース的に作って、権利を放棄してどんどん自分が直接そこに行かなくても現地の NGO がそこにアクセスする術があれば作れるということをやっていて、非常に多くのプロジェクトがそこに登録されていて、実際にアフリカなど

ですが、僕が言っているようなことは環境問題の登場は大きな物語の復活を宣言しているように聞こえるかもしれませんが、実際はそういうことではなくて、僕らは相対主義とか多様主義を通過しているわけで、そういう全体主義はもはや受け入れられない。だから、建物が林に対してパーソナルな環境を築くことができるような構成を作って、一人一人が体で自然を実感して自らのあり方を定義できるような、関

で新しい貯水タンクの作り方などは国連などを經由しないで自立的に作られているんですね。これは人間に対して投げかける新しい方法論だと思っているんですけども、今のネットワーク性みたいなものと、中村さんのおっしゃるような地球規模の敵を設定しないものとつながってくるような気がしたんですけどもどう思われますか？

中村 | その活動自体はすごくすばらしいと思うんで



係のデザインをやろうと思っています。それによって人が林とか木とか鳥とか個人的な思いや恋みたいな小さな物語が生まれて、それが連続していくことで、地球環境の話まで広がっていくということがやりたかったんです。そういう小さな物語の連鎖みたいなものが、消えかけた社会が現れるきっかけになればと思っています。それは社会を前提化してその問題の解決を盲目的に目指すような近代的方法論と異なるし、それが全部虚構だと連観して社会とコミットすることを忘れたポストモダンの方法論とも違うものになるのではないかと思います。

//////////

ドミニク | 先ほどのインターネットの議論の中でも聞いたこととひとつつながるプロジェクトがあっ

すけれども、災害みたいな危機っていうのはほんとにリアルな問題なんですけれども、僕が今ここでやりたいことっていうのはもう少し非日常な話ではなくて日常的なところで社会をどう理想的な状態に持っていくかという方法論の話をしています。危機であれば何でもいっていい感じがあって、ある種の危機とか弱者を設定してその問題解決をうたうことで建築っていうものは作られてきたわけですね。そういう危機とか問題みたいなものは80年代以降かなり消えいった。その中ですごく建築家が具体的なものを作る方法論だった。あるいは社会を理想的な状況に導くための重要なツールとしての環境問題出てきた。例えば CSR っていうのは資本の倫理と環境問題という相反思想ものをつなぐ説得の技術なわけですが、こういうものを積極的に使って理想的な社会を作りたいのです。

TALK 09 // 18:20-18:40

動物と建築

吉村靖孝

これまで手がけてきたプロジェクトを通して、吉村さんは「空間体験としての建築」と「商品としての建築」という建築家のウェットな視点とドライな視点を同時に使い分けて設計することにより、建築を取り巻く制約を挟み撃ちに挑めるアプローチを提示する。自身の育った豊田市の原風景から育まれた、量的な力を感じさせる空間や、コジェーブの定義する「動物化する人間」と建築の関係性についてのアンビバレントな感情を持ち続けることで、社会が建築を欲していない状況下において、建築がどう人々の関心にコミットできるかを模索している姿が窺えた。

吉村です。前のセッションを聞いてしまったので、それを踏まえながら話さないといけないと思うんですけど、最初に、ここに「建築と自然」と書いてありますが、僕が挑める現代建築の状況というのはかなり自然に対して好意的であるという状況があるのではないかと考えています。おそらく我々日本人にとっては不自然なことではなくて、それはコンピュータが入って形態生成の方法が発達してきて、自然に倣うということが容易になっているという状況があると思うんですけど、僕自身はどうもしっくりこないという印象をもっています。そこで僕はここに動物という言葉を入れてみました。今日は社会学の専門家の方がいらっしゃると思うので、あえて入れてきたようなところもあるんですけど、かつてコジェーブがアメリカ型の消費社会を指して言った動物、最近だと東浩紀さんが再び召喚している言葉としての動物です。コンビニとかカータイとかファストフードに代表されるような、複雑で社会的な活動を経由しない消費というか、衝動的で短絡的な欲求の充足の回路に対して、建築がどのように振る舞うかということに興味を持っているということです。その興味の前提にあるのが、動物化した世界というのが本質的にあまり建築を必要としないという理解があると。建築は基本的そういった状況に付いていけないのではないかと。でもだからこそ建築は動物化みたいな現象に対して打ち込むみたいなものというか、欲求充足の回路に対して迂回路を接ぎ木するような装置になりうるのではないかと考えています。

決して否定しているのではなくて、そういう状況があるっていうことを受け入れたうえで、建築がどう関わるかということを考えていると思って頂ければと思います。これは僕の恩師である古谷誠章先生作品ですけども、ちょうど僕がそういうことを考え始めたのが、このプロジェクトを担当している頃まで遡るので、今日はこのイメージから始めたいと思います。これはせんだいメディアテークのコンペ案です。御存知の通り現在は伊東豊雄さんの建てたチューブ状のコアをもつ建物ですが、そのときのコンペに古谷さんが提出した案です。仙台にはすでに図書館があるので、新しいタイプの図書館を作ろうというコンペでした。どうやるかという、ICタブをつけて、検索性能みたいなものをそういった情報技術によって担保するということです。館内のどこで借りても返してもよいというシステムを導入しようとしていたんです。それによって、通常の図書館の本の並べ方ではなくて全然関係ない本が隣に並んだり、似たもの同士が近

寄ってて緩やかに傾向がでたり、来館者が空間の状況を読み取ってある種の偶然はらみながら色付けをしていく仕組みを考えていました。それは、データベース的な検索性能が高まってきたとき、建築はもう少し余韻の部分というか、迂回路の部分で貢献すべきではないかという、意識をもって当時やっていました。これは一番最近やっている仕事ですけども、茨城県の阿見町というところで設計中の平和記念館の仕事です。この建物の建つ敷地のすぐ近くに遺族会が維持する別の平和記念館があって、そちらに遺品がどっさりとおつたりするので、それとはまた別の平和記念館を作ろうというプロジェクトになっています。非常にデリケートなテーマを扱うのですが、町立なのでニュートラルな立場を要請されます。右にも左にもふれないような建築にしたいと思っています。上から見るとちょうど海と陸のように入り組んで低いところと高いところを取り合っているんですけど、高いところがホワイエみたいになっていて、低いところが展示スペースになっているという構成を考えています。で、何をやったかという、展示室を小分けに



して、お化け屋敷のように一室を押し出されるように展示を見るのではなくて、自分で館内を散策できるような平面形を導入しました。それぞれの展示室はできるだけ小さくして経路の選択性を持たせるということをやっています。予約課というのは、戦争末期に特攻隊に学徒を送り出した学校ですから、当然最後のシーンというのは特攻のシーンを扱うものなんですけれども、これを順番通りを見ていくと最後なんですけど、最初に見てしまって前の訓練中の様子とかに戻ると違ったストーリーが繰り返られるので

はないかという期待をし、ストーリーの決定を来観の方々に委ねてしまうようなことを考えて設計した建物です。中はこんな感じです。次のプロジェクトはソレイユプロジェクトというんですが、巨大な集合住宅で、今写真で見て1つ1つのピースがちょうど1ルームマンションぐらいのサイズになっていて、この敷地の場合は1000個以上のユニットがあって、3万平米ぐらいの規模の団地をつくる計画です。この作り方がちょっと特殊で、ちょうどコンテナのサイズを利用してフレームを作り、分解できるように設計をしてタイで内装まで製作してしまっ、それをコンテナ船に乗せて運んできて、日本では積み上げてボルトを締めお終いというようなプロジェクトです。これは振動試験をしている様子です。コンテナそのものを使うわけではなくて、コンテナのサイズというものに便乗する世の中にある既存のルールに寄生するような形で運搬を容易にして、日本とタイの労働単価の差を利用してローコストの建築を実現するというようなプロジェクトをやっています。先程の阿見の記念館の方は、空間体験としての建築と動物的な消費の仕方というのを対置しているのかもしれないんですが、こちらは商品の対象、購入の対象として考えたときの建築というのがこのままでいいのいかということの問題意識に据えていると言ってよいかなと思います。建築を購入する対象とみたときの動物化ということ、真っ先に思い浮かぶのはハウスメーカーなどがカタログ化し、スペック化して建築の消費を容易くして、量産品を作っていくというストーリーがあると思うんですが、それに建築的な遅れ、僕がさっき言おうとしてたようなことを導入したときに、個別に魅力的な住宅を設計していくというのでは量的に圧倒的に敗北してしまっていてかすり傷にもならないという感じがして、それとは違う介入の仕方が必要なのではないかなということを考えていて、これはそういうモデルになりうるかなと期待しながら今設計を進めています。これは、彰国社さんから出した「超合法建築図鑑」という書籍なんですけど、もともと都市の景観がどうやって作られているかということに興味を持っていて、それを東京なんかの場合には法による影響力という

//////////

ドミニク | 動物という今日の一連のセッションの中でも何回か反復されてきたテーマに引きつけて話して頂いたと思います。特に平和記念館で経路の選択性を確保するような平面計画をされて、そのストーリーの決定性のところに、空間の内部にいる行為者にその選択の余地を任せるというその発想、つまりその内部空間にいる行為者の関心の持ち方にある程度委ねるという方法と、超合法建築というような、逆に制約というものが関心とは逆のベクトルで関わっていくのかという、両方のサイドから表示されていくと考えたのですが、そういう解釈でよろしいですか。吉村 | そうですね。動物化というか、大量に容易にものを消費する社会にすごいアンビバレントな感情があつて、僕は愛知県の豊田市というところで生まれ育ったのですが、トヨタ自動車の企業城下町で、まさに大量にものを量産する街だし、それによってできる風景に囲まれて育ったというのもある、その風景を肯定して良いのか、否定して良いのか、ということに、アンビバレントな感情を持っています。

単純にものが複製されていることに非常に魅力は感じているし、そのこと自体がもっている力に惹かれているんですが、一方で、建築が持っている一回性というか、そこにしかできないというような力にも惹かれていて、それを単純に切り分ける訳ではなくて、パスみたいなのを作りながら結んでいければ、新しい形ができてくるのではないかという期待をしながら、設計をしています。

ドミニク | 1つだけ反応させていただきますと、よくアフォーダンスの話がされてと思うんですが、例えば、ドゥルーズの環境管理型権力、非常に有名な東さんのマクドナルドの椅子の話があると思うんですが、デザインと建築の文脈でアフォーダンスとかが本来の認知真理の領域を離れて、ひとり歩きしてちょっと濫用されているイメージもあって、ジェームスギブソンというアメリカの認知心理学者は、ネガティブアフォーダンスという話もアフォーダンス概念の設計でして、ポジティブアフォーダンスとの切り分けというのは、方法論の議論の上でもできるのではないかと。法規という事に注目すると、ネガティブアフ

のが結構強いということ意識してまとめたものです。法を守りすぎたがゆえに、非常に奇異に映る建物のコレクションになってまして、左に写真があって右に法規がどんなものかというのを解説した見開きページの繰り返しです。これは法という規制力に対する即物的で動物的な反応を持っているものを観察してる本と言えるかもしれないんですけども、そういう活動も設計の実務をしながら続けている状況です。

アフォーダンス、権力が社会のレイヤーに表象されるネガティブアフォーダンスに対してどうするかという話と、逆に経路の選択性の確保については、ポジティブなアフォーダンスの設計を方法論的に分けられないのではないかと感じました。



吉村靖孝

1972年愛知県生まれ。早稲田大学大学院文化庁派遣芸術家在外研修員としてMVRDV勤務。SUPERQs共同主宰を経て、吉村靖孝建築設計事務所主宰

建築が持っている一回性、そこにしかできない力にも惹かれていて、パスみたいなのを作りながら結んでいければ、新しい形ができるのではないかという期待を持って、設計をしています。



編集後記

LIVE ROUND ABOUT JOURNAL、いかがでしたでしょうか。

レクチャーとディスカッションの内容をその場で文字起こしと編集を行ない、その日のうちにフリーペーパーを発行する、という私たちのチャレンジは、皆さんとともに無事達成されました。

私たちはふだん、フリーペーパーのもつ独特の素材感を用いて、ブログの日常性と専門誌の一般性を繋ぐ、新しい「議論の場」を設計しようとしています。今回はそこに「ライブ編集」というコンセプトを重ねることで、さらなる熱気を生み出そうとしました。それは、多くの人が同じ時空間を共有することによってこそ生み出されるものです。その熱気はさらなる議論の場を生む原動力として、様々な場所に伝達されていくでしょう。

レクチャーおよびモデレーターの皆さん、このイベントのために様々なサポートして頂いたINAX:GINZAの方々、学生スタッフ皆さん、そしてご来場頂いた皆さんには心から感謝申し上げます。どうもありがとうございました。また一緒に何かやりましょう。

藤村龍至



TEAM ROUND ABOUT

藤村龍至 >>>>>>>>

1976年東京都生まれ。東京工業大学大学院、ペルラー・ヘインスティテュートを経て、東京工業大学大学院博士課程(塚本研究室)在籍、藤村龍至建築設計事務所主宰

山崎泰寛 >>>>>>>>

1975年島根県生まれ。横浜国立大学教育学部、京都大学大学院(教育社会学講座)、SferaExhibition/Archiveを経て、『建築ジャーナル』編集部勤務

伊庭野大輔 >>>>>>>>

1979年東京都生まれ。東京工業大学大学院(塚本研究室)を経て、日建設計勤務

藤井亮介 >>>>>>>>

1981年香川県生まれ。東京工業大学大学院(八木研究室)を経て、坂倉建築研究所勤務

松島潤平 >>>>>>>>

1979年長野県生まれ。東京工業大学大学院(仙田研究室)を経て、隈研吾建築都市設計事務所勤務

本瀬あゆみ >>>>>>>>

1980年長野県生まれ。東京芸術大学、東京工業大学大学院(藤岡研究室)、藤本社建築設計事務所を経て、隈研吾建築都市設計事務所勤務

刈谷悠三 >>>>>>>>

1979年東京都生まれ。大阪工業大学、東京工業大学研究生(塚本研究室)、アトリエワンを経て、schtücco勤務

MODERATOR

ドミニク・チェン >>>>>>>>

1981年東京都生まれ。カリフォルニア大学ロサンゼルス校、NTT Inter Communication Center 研究員、国際大学 GLOCOM リサーチ・アシリエートを経て、東京大学大学院学際情報学府博士課程在籍、NPO法人Creative Commons Japan 理事、日本学術振興会特別研究員

本日モデレーションをつとめていただいたドミニク・チェンさんの作品「タイプトレース」が現在、東京都写真美術館で行われています。『文学の触覚』展において、舞城王太郎とのコラボレーション作品として展示中(2008年2月17日まで)
詳細は: <http://dividual.jp/>



STAFF

亀井聡

小笹泉

高井利洋

森中康彰

鎌谷潤 [g86]

小林篤昌 [g86]

坂根みなほ [g86]

山道拓人 [g86]

宮城島崇人

小澤拓典

杉野宏樹

土屋洋亮

奈良知樹

野澤真佑

里智博

塚本晃子

梯誠

日高海渡

LIVE ROUND ABOUT JOURNAL

「ライブ編集」というコンセプトのもと、会場にて建築家のレクチャー+インタビュー、その文字起こし、レイアウトなど取材編集作業をすべてライブ形式で行い、都市と建築を議論するフリーペーパー『ROUND ABOUT JOURNAL』を即日発行するというメディア型のイベントです。そこで得られた素材はフリーペーパーとして会場にて展示されるとともに、次号の記事の一部となります。

日時=2008年1月19日[土]・26日[土]

14:00-20:00

会場=INAX:GINZA 7F

クリエイティブスペース

定員=100名[申込不要・先着順]

入場=無料

ROUND ABOUT JOURNAL EXHIBITION

既刊の『ROUND ABOUT JOURNAL』、ならびに上記イベントで編集制作した成果物を展示します。

日時=2008年1月19日[土]~26日[土]

10:00-18:00 [19日・26日のみ 20:00まで]

会場=INAX:GINZA 7F

クリエイティブスペース

入場=無料

主催=TEAM ROUND ABOUT

共催=株式会社 INAX

お問い合わせ先=

有限会社藤村龍至建築設計事務所

TEL: 03-3463-0161 | FAX: 03-3463-0162

E-MAIL: office@ryujifujimura.jp

URL: www.ryujifujimura.jp

レクチャーの内容は会場にて公開編集を行ない、フリーペーパー『ROUND ABOUT JOURNAL』として来場者に限定配布されます。なお、イベントに先立ち、フリーペーパー『ROUND ABOUT JOURNAL』vol.3が発行され(2007年12月下旬予定)、同会場および書店、各大学図書館等で配布されます。

『ROUND ABOUT JOURNAL』は、主に建築に携わるメンバーによって2007年3月に創刊されたフリーペーパーで、『議論の場を設計する』を合い言葉として、ブログと雑誌をつなぐオルタナティブなメディアづくりを行っています。
www.round-about.org

ROUND ABOUT JOURNAL

企画・編集=藤村龍至・山崎泰寛

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

発行部数=5000部

配布=ギャラリー、書店、各大学等

RAJ お問い合わせ先=

有限会社藤村龍至建築設計事務所 担当:堀克敏

TEL: 03-3463-0161 | FAX: 03-3463-0162

E-MAIL: office@ryujifujimura.jp

URL: www.ryujifujimura.jp

SPECIAL THANKS

INAX マーケティング部

INAX:GINZA の皆さん