

研究背景・目的

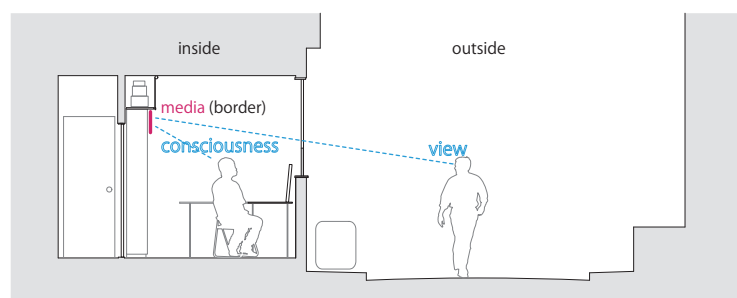
あらゆる場所がネットワーク化を試みはじめて久しい今日において、あらゆる<都市>を、<建築>が、無視することはできない。現に私たちはあらゆる技術・芸術・学術を用いてあらゆる<都市>を記述し、共有している。あらゆる差別の手段として用いられてきた人種・機能・国家等は無効化されようとしている、あるいは、されることが望ましいとされている。グローバル化が叫ばれて久しい今日の<都市>において最早私たちは、<都市>を、その様々な記述＝批評によって経験として共有している。<建築>は、既にその経験・行為によって輪郭を記述されている。その輪郭は最早私たちにとって既知・経験済みであるからして、私たちはそのような既視感を<形式>とし、引用・転用すること、すなわちコラージュすることを出発点として、<建築>をつくり始めなければならない。少なくとも私たちが共有しえること、すなわち<形式>は、すべてが個人の行為に基づいた経験によっている。しかし、ここでその個人とは、自己のみならず、あらゆる「他者」が含まれている。私がここで取り組みたいテーマは、そのような「他者」を内部化とすることによってコミュニケーションとしてのネットワーク化を試みること、また逆説的にネットワーク化された<都市>を前提として<建築>＝コミュニケーションに帰納することである。

フィクションとしての<形式>・ドキュメンタリーとしての<行為>

「ある種の人たちはドキュメンタリーから出発してフィクションに到達する」「またほかのある種の人たちは、フィクションから出発してドキュメンタリーに到達する」(ジャン＝リュック・ゴダール, "ジャン＝リュック・ゴダールに聞く・初期の四本の映画がつくられたあとで", "全評論・全発言 II", p507)

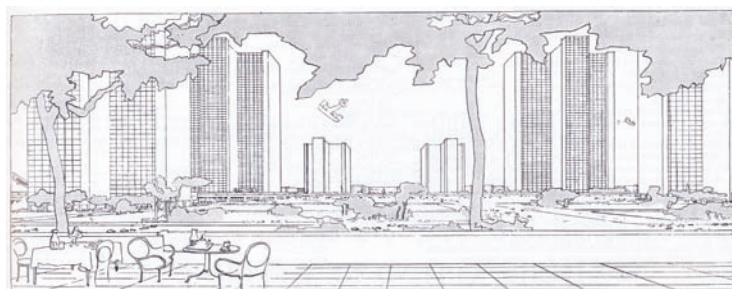
<形式>と意味が一对一対応をせまるノンフィクションが近代建築における<形式>であったとして、私はこのような、<形式>そのものが持つ含意味性を否定するわけではない。むしろそのような<形式>こそ建築が前提とすべきものであり、同時に、瞬時に塗り替えられるべきものとして必要と考える。すなわち建築において必要不可欠な<形式>は、「他者」の行為によって解釈されるからして、結果フィクションである必要がある。ここでは、優れた映画におけるドキュメンタリーがフィクションとなり得るように、建築における「他者」としての行為を前提とし得る建築の可能性を探ることを目的としている。

建築における「他者」



自宅断面図

上図は、私自身の自宅の断面図である。ここでは「内部」に「外部」すなわち他者が否応なく闯入してくる。ここで、部屋のFLは道路のGLに対して少し高く設定されており、私が普段座って作業をする限りは通行人と目が合うことはない。ここでは私自身の背後に設置されている本棚がそれらを媒介するものとしてある。本棚を他者と自己の境界であるとみなし、その内容を変えることで私はどのような人間であるかということを表現し、それを他者に批判してもらうという意識を、私は常に本棚にもっている。ここでは視線としての「他者」が部屋「内部」に設定されている。



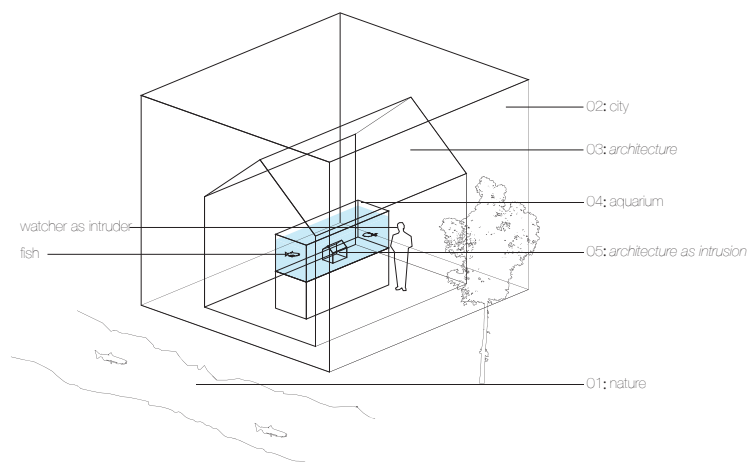
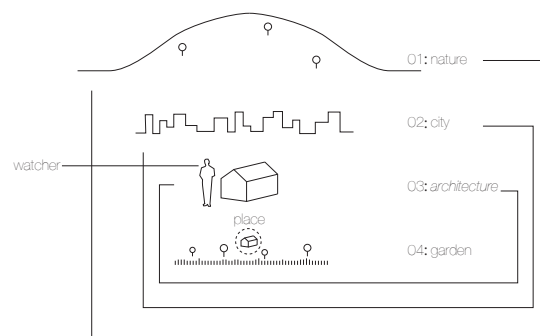
ル・コルビュジェ 300万人のための現代都市

ル・コルビュジェがそのドローイングにボクサーを描くことで近代的な人間の運動を住宅が前提としていることを主張したり、近代的な高層建築が手前のカップやいすやポット等の小道具及び縁取られた樹木によって豊かな生活を担保したりすることは、そこに私たち＝建築における「他者」が登場する余地を確保するためであると私は考える。

このように、図式的に内部に外部をもちこむこと、例えば「言論の自由」が他者の視線・批判そのものを前提とするように、他者との関係の中で「内部」あるいは「自己」と「外部」あるいは「他者」との境界はひかれるべきである。

構築の入れ子構造

私たちは自然の中に都市を構築し、都市の中に建築を構築し、さらに建築の中に庭を構築する。それらは通常入れ子構造としてとらえられており、庭にとっては建築は外部、建築にとって都市は外部、都市にとって自然は外部としてある。私たちはそれら外部に対してその共同体単位を内部化していくことを「構築」としてとらえている。



ここで私たちは「外部」としての「他者」を「構築」の前提とすべきである。ここでは純粋鑑賞物であり、趣味としてしかあり得ない鑑賞用水槽に住みたいという純粋な欲望にしたがって、建築を計画することとする。入れ子構造の外部に対して逆行をさせる試みであり、ごく個人的なことではありえない趣味としてのフィクションに生活としての建築＝ドキュメンタリーを挿入あるいは発見しようとする試みである。

01

ADA 社の 2002 年版カタログに掲載されているレイアウト例 (抜粋)
一つ一つに風景を燃したタイトルが付けられている。

01: MOOR



「湿原帰く」
The Book of ADA 2002 P16-17
W2500D600H600

02: TROPICS



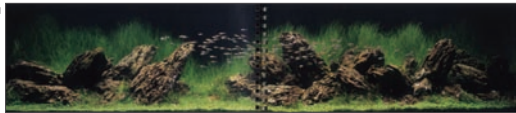
「幻想世界」
The Book of ADA 2002 P28-29
W1800D600H600

03: MEADOW



「草まよて石置」
The Book of ADA 2002 P30-31
W3500D750H750

04: MOUNTAIN



「荒涼たる草原」
The Book of ADA 2002 P14-15
W2400D600H600

05: SEA



「クリプト大群落」
The Book of ADA 2002 P12-13
W3500D750H750

06: FOREST



「生命輝く森」
The Book of ADA 2002 P34-35
W1800D600H600

07: RIVER

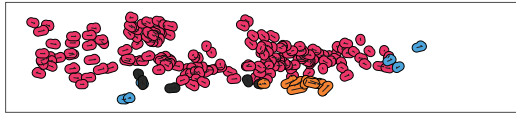


「流れる川の横顔」
The Book of ADA 2002 P10-11
W3500D750H750

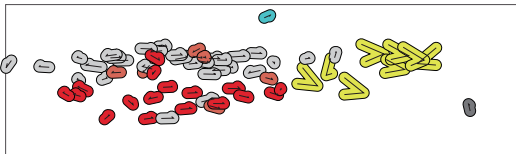
03

ベクトルの領域とその重なりを顕在化したもの
ベクトルが対応する領域を顕在化する

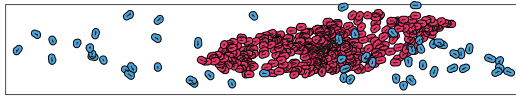
01: MOOR



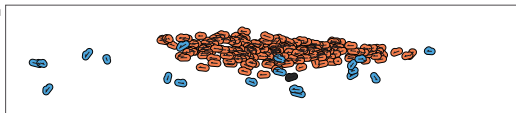
02: TROPICS



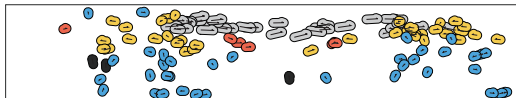
03: MEADOW



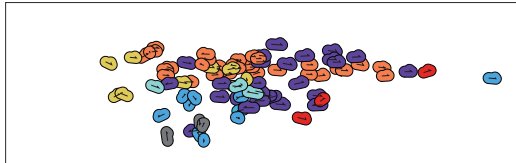
04: MOUNTAIN



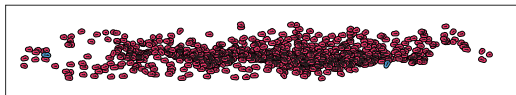
05: SEA



06: FOREST



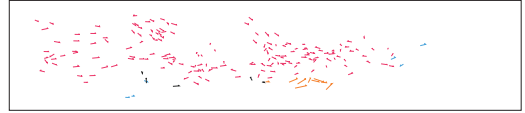
07: RIVER



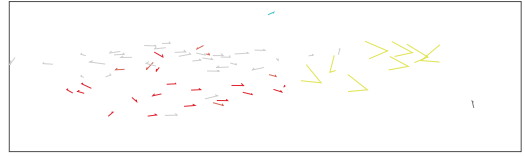
02

魚をトレースし、ベクトル化したもの
ここでは魚を環境を逆照射する風のようなものと捉えている。

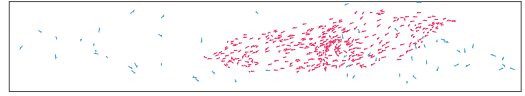
01: MOOR



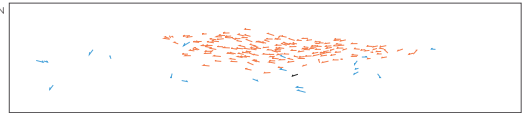
02: TROPICS



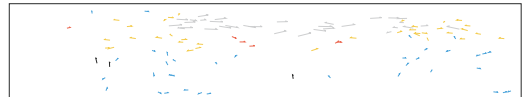
03: MEADOW



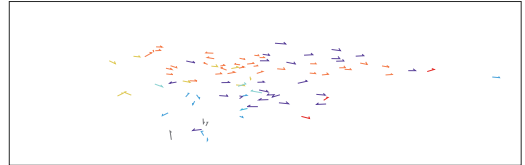
04: MOUNTAIN



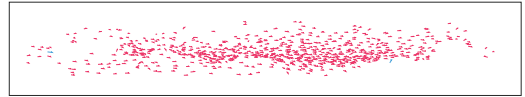
05: SEA



06: FOREST



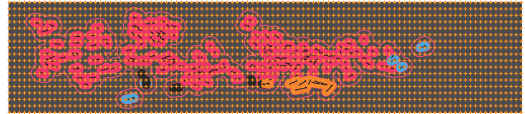
07: RIVER



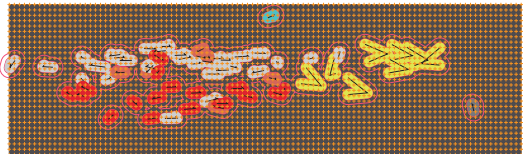
04

ベクトルの方向を相対的に把握するためにグリッドを挿入したもの
立体化への一助とする。

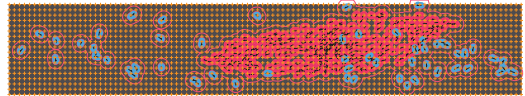
01: MOOR



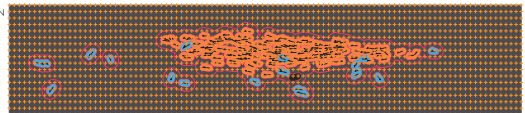
02: TROPICS



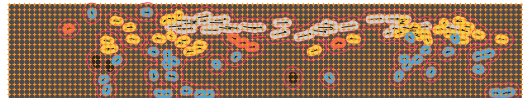
03: MEADOW



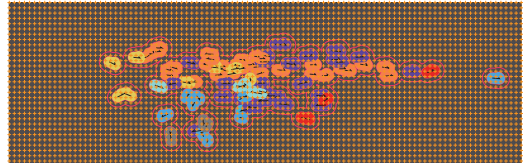
04: MOUNTAIN



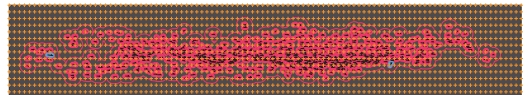
05: SEA



06: FOREST



07: RIVER

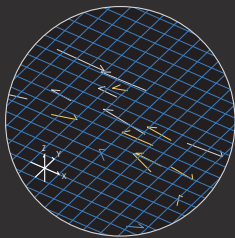


カタログのノーテーション化 (ここでは本論から 4 つの過程を抜粋する)

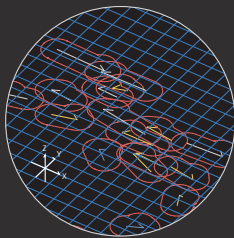
鑑賞用水槽及び器具メーカーである ADA 社の 2002 年版のカタログに掲載されているレイアウトを幾つか抽出し、それらをノーテーション化する。ひとつひとつのレイアウトにはタイトルがつけられており、そのタイトルから、魚も含めたレイアウトそのものが、風景を表していることがわかる。そもそもカタログは読者の購買欲を促進するものであり、絵である。そのような意味で、ここでは魚そのものに主眼があるわけではなく、魚を含めたいくつかの地図をフィクショナルに地形化することを試みている。



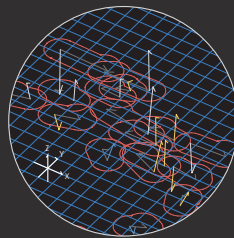
01: 魚をベクトル化する



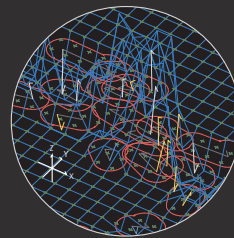
02: グリッドの挿入



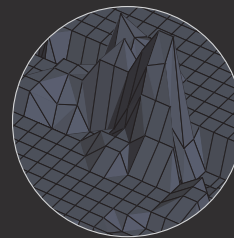
03: 領域化する



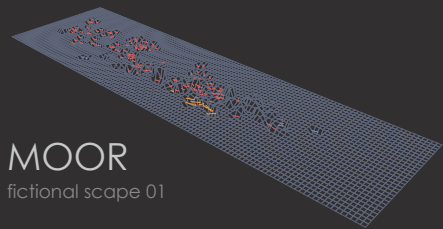
04: ベクトルをX軸方向に90°立ち上げる



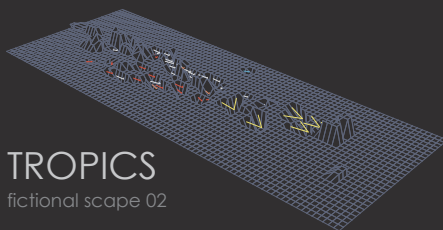
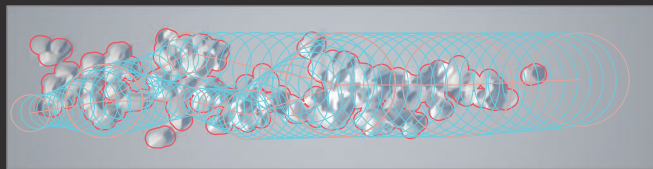
05: グリッドを地形化する



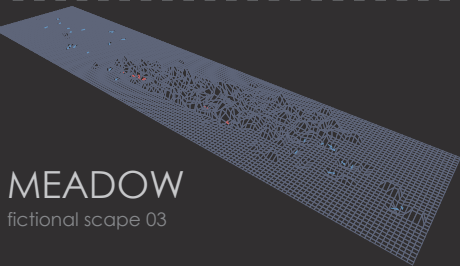
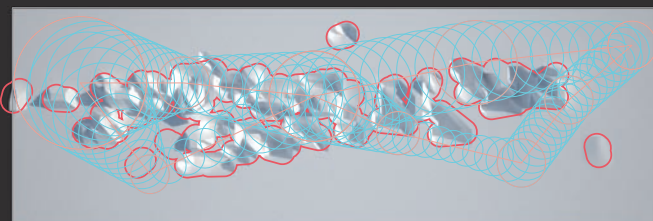
できあがった地形



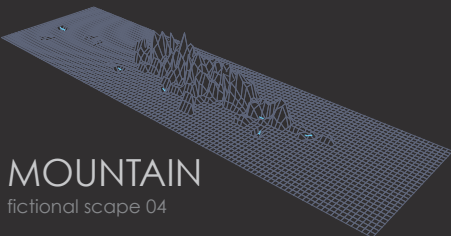
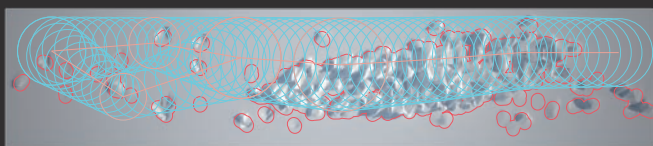
MOOR
fictional scape 01



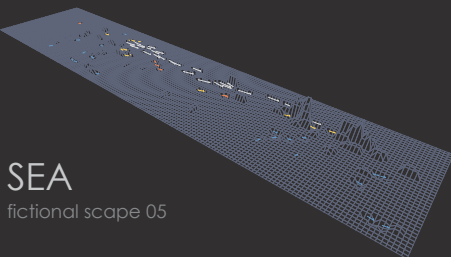
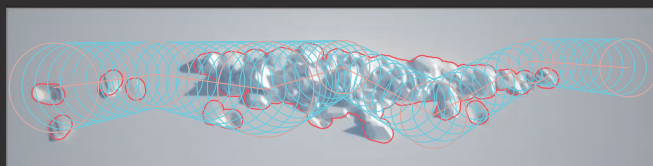
TROPICS
fictional scape 02



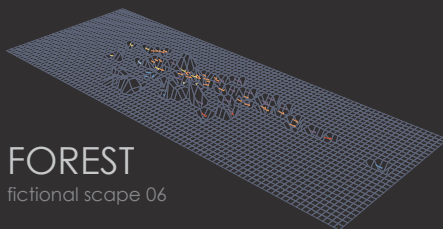
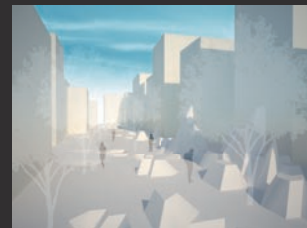
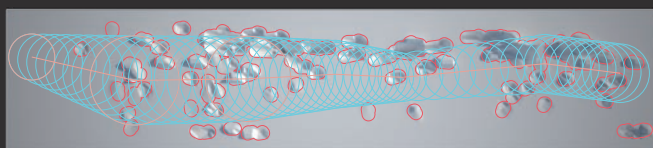
MEADOW
fictional scape 03



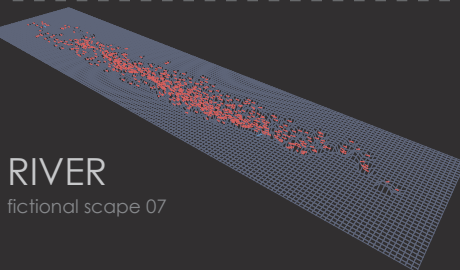
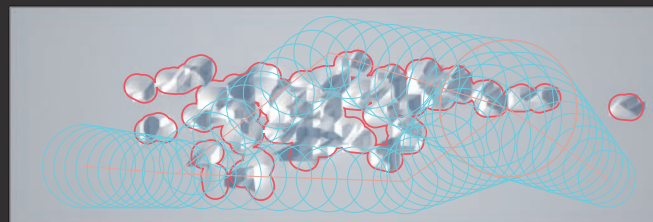
MOUNTAIN
fictional scape 04



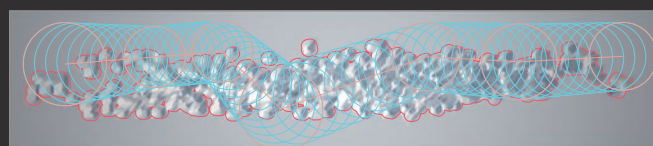
SEA
fictional scape 05

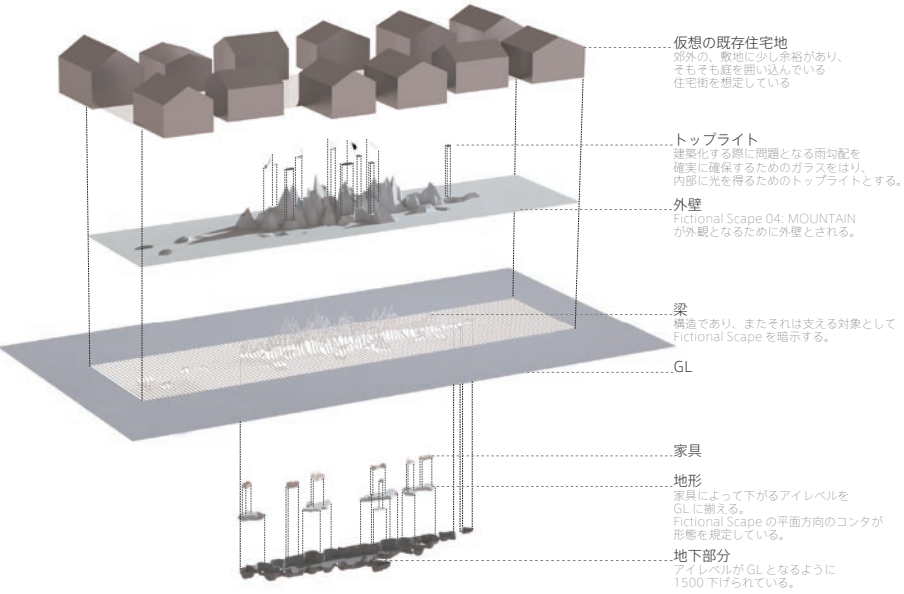


FOREST
fictional scape 06

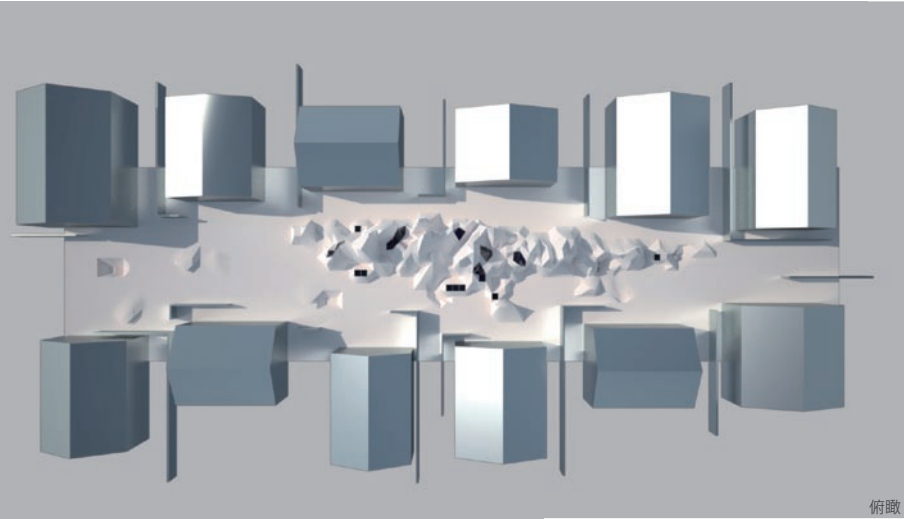


RIVER
fictional scape 07





fictional scape 04 : MOUNTAIN を建築化する。そもそも、例えば洞窟など建築の始まりが場所の発見によっていたとする
なら、私たちはこの熱帯魚水槽からつくられた地形に、もういちど私たちの場所を構築できると考える。
普段私たちが例えば日本の枯山水の庭を視てある具体的な山や川を想起するように、仮想の地形をここで住む場所と見立てる。



俯瞰



鳥瞰



外観



既存住宅からのみえ



ベッドルームからリビングをみる



ダイニング

