

藤村龍至 / TEAM ROUNDABOUTインタビュー集

# アーキテクト2.0

2011年以後の建築家像



ARCHITECT 2.0 The Role Image of Architect after 2011

Ryuji Fujimura / TEAM ROUNDABOUT Interview Series | Written and Edited by Ryuji Fujimura / TEAM ROUNDABOUT

藤村龍至 / TEAM ROUNDABOUT 編者

磯崎新

Arata\_Isozaki

濱野智史

Satoshi\_Harano

伊東豊雄

Toyo\_Ito

古谷誠章

Nobuaki\_Furuya

小野田泰明

Yasuaki\_Onoda

ヨコミンマコト

Makoto\_Yokomizo

難波和彦

Kazuhiko\_Namba

山梨知彦

Tomohiko\_Yamanashi

中山英之

Hideyuki\_Nakayama

田中浩也

Hiroya\_Tanaka

松川昌平

Shohei\_Matsukawa

鈴木謙介

Kensuke\_Suzuki

五十嵐淳

Jun\_Igarashi

小嶋一浩

Kazuhiro\_Kojima

梅林克

Katsu\_Umebayashi

宮本佳明

Katsuhiro\_Miyamoto

迫慶一郎

Keiichiro\_Sako

岡部明子

Akiko\_Okabe

井手健一郎

Kenichiro\_Ide

井口勝文

Yoshihumi\_Inokuchi

グロー

パリエーション

ボトムアップ

地域主義の時代に

シミュレーション

ジョン

アルゴ

リズム

の手法を

駆使し

人々の

コミュニケーションの

深層を

設計する。

2.0

# ARCHITECT

【序】

# 「アーキテクト2.0」とは何か

藤村龍至

Foreword

What is ARCHITECT 2.0

Kyujū Fujimura

「一九四五年／一九七〇年／一九九五年」という切断線

一九九五年は、時代の転換を象徴する様々なできごとが次々と起こり、建築や都市空間の基盤が揺らいだ年だった。阪神・淡路大震災、オウム真理教による地下鉄サリン事件が起こり、それまでの物理的なインフラの脆弱性が明らかとなった。それと同時に、「Windows95」が発売され、「インターネット元年」と呼ばれ、新たな情報インフラの広がりが見え始めた年でもあった。

小説家・批評家の東浩紀氏は社会学者の大澤真幸氏らの議論を受け継ぎ、戦後日本の文化的状況を「理想の時代」[一九四五―一九七〇年]「虚構の時代」[一九七〇―一九九五年]「動物の時代」[一九九五―二〇〇二年]と区分している<sup>1)</sup>。本書ではまず、時代ごとに社会に求められてきた建築家像を理解するために、東氏が用いる「一九四五年／一九七〇年／一九九五年」という枠組みを用いて建築や都市領域で起こったできごとを整理することを試みる。各時代に求められた建築家

像をそれぞれの時代に議論されたトピックとの関係から整理すると、「理想の時代／都市の時代」[一九四五―一九七〇年]に求められた「都市デザイナー」としての建築家、「虚構の時代／住宅の時代」[一九七〇―一九九五年]に求められた「住宅デザイナー」としての建築家、「動物の時代／身体の時代」[一九九五―二〇〇二年]に求められた「職人」としての建築家、としてみずから整理することができる<sup>2)</sup>。

## 情報化と郊外化

本書は、表1で得られた「職人」としての建築家という建築家像を論じるものではない。むしろ、一九九五年以後の建築都市における変化を見るときに、こうした建築家像と社会の現実との間にずれがあることを問題としている。

表1 一九四五年以後の社会状況の区分（大澤東）と建築都市論への導入

時代区分	社会「大澤東」	建築領域でのトピック	建築家像
一九四五―一九七〇年	理想の時代	都市の時代	都市デザイナーとしての建築家
一九七〇―一九九五年	虚構の時代	住宅の時代	住宅デザイナーとしての建築家
一九九五年―	動物の時代	身体の時代	職人としての建築家

1—東浩紀「動物化するポストモダン」講談社、2001年

そこでここではまず、一九九五年以後の建築都市における変化を捉えるための重要な論点の一つとして「情報化」を取り上げたい。「情報化社会」という用語は一九七〇年代から用いられているが、ここでは一九九〇年代に入って議論されたCADの導入による図面作成技術の進化や、コンピュータアルゴリズムを用いた設計概念の進化、またそうした設計者にとっての変化を超えて、社会全体のインターネット環境の導入によるライフスタイルの変化までを議論の射程とする。

さらにもう一つの重要な論点として、ここでは「郊外化」を取り上げたい。社会学者の宮台真司氏が一九七〇年代以降の産業構造の転換に伴う地域社会の空洞化を指摘し、建築家の意図と地域でのコミュニケーション空間での位置付けのずれを論じた<sup>2)</sup>のも、まさに一九九五年のことであった。

当時、日本はバブル崩壊後の閉塞感が漂い、冷戦終結やEU統合などの国際情勢の変化を受けて、社会全体が急速に再編成されようとしていた。こうした社会状況の変化が建築や建築家のあり方、あるいはそのイメージにどのような影響を与えていたのか、ということが本書における主な関心事である。

### 「せんだいメディアテーク」コンペ

この時期、建築都市領域で進む「情報化」と「郊外化」について建築家の間で議論が盛んに交わされた。そうした議論が一つのピークを迎えたのが一九九五年に開催された「せんだいメディアテーク」<sup>伊東豊雄建築設計事務所 二〇〇〇</sup>のコンペであった。

コンペの審査委員長として迎えられたのは、磯崎新氏であった。磯崎氏は計画された施設に「メディアテーク(メディアの棚)」という聞き慣れないフランス語の名称をあえて与えることで、情報化時代にふさわしい建築のあり方を示すことをコンペの課題の一つとした。時代の変化を汲み取ることが課題の一部となったことで、計画中の施設のあり方のみならず、建築の枠組みそのものあり方について大きな議論を巻き起こした。

同コンペで勝利した伊東豊雄氏によるメディアテークの実現案は当初、情報化に対する建築のあり方として示されたが、それが実現へと至るプロセスで行政、ユーザー、職人を巻き込んだ活発な議論が展開されることとなった。時間をかけて徐々に社会関係が立ち上がり、それとともに有機的な建築が活き活きと立ち上がっていく様子は、郊外化の進む地方都市における新たな公共空間のあり方を予感させた。

ところが、同施設がオープンし、実際に使用が開始された二〇〇二年前後して、コンペやその後のプロセスで盛んだった情報化や郊外化についての議論は、あまり交わされなくなった。代わりに、この建築の構造体が高度な構造計算によつて設計されたことや職人たちの高度な溶接技術によつて実現できたことなどのブラクティカルな側面、ユーザーがまるで公園のようにリラックスしてこの施設を使用している様子や向こう側が見え隠れする構造体のあり方など、フィジカルな身体と建築の関わりがより多く紹介されるようになった。それらはこの建築が達成した重要な成果の一部であることに間違いはないが、一つの施設のあり方を超えて建築のあり方を広く問い掛けていた初期の議論に比べると、議論の射程範囲が少々限定されたような印象も残った。

### 一九九五年当時の議論の検証

他方、一九九五年の時点で変化の予兆として語られていた「情報化」や「郊外化」については、二〇〇〇年代に入る頃には私たちの生活環境への実装が進み、具体的な検証が可能になってきた。

特に情報化については、商業空間を中心にラディカルな再編成が進んだ。オンライン店舗の普及により新たな商業の

2—1990年代当時、モダニズムの形式化とバブル経済の狂乱への反省の後で、地域性をいかに表現するかが盛んに議論されたが、社会学者の宮台真司氏は「建築家が地域性を表現した地方の公共施設は、ほぼ例外なくテレクラの待ち合わせ場所になっている」と指摘した[宮台真司「まほろしの郊外」朝日新聞社、1995年]。

3—1995年に磯崎新氏を審査委員長に迎えたコンペ(設計競技)が行われ、最優秀案に選ばれた伊東豊雄氏の設計によって2001年にオープンした図書館、ギャラリー、ホールなどからなる仙台市の公共施設。実現した建築の空間イメージ、そこで起こった様々なイベントの盛り上がり、東日本大震災による被災とその後の復活劇に至るまで、この建築の出現および実現は、建築界では時代を象徴する一つの事件として記憶されているといつてよいだろう。

あり方が生まれると同時に、既存の物理的な店舗は「わざわざ足を運ぶ価値」が問われることとなった<sup>4</sup>。個性を打ち出した特定の店舗には規模にかかわらず人気が集り、より大型でより至便な店舗への動員が進んだ結果、中間的な規模の店舗が急速に淘汰され、閉店が相次ぐ結果となった。

郊外化については、具体的な風景の変化がより大きく現れた。特に一九九〇年代後半の日本構造協議の二つの帰結として大規模小売店舗に関する規制が緩和された二〇〇〇年代は、郊外開発が進展すると同時に市街地の分散が加速し、都市空間の空洞化はより進展する結果となった。地域の商店街がシャッター街や駐車場の連なりと化し、チェーン店が並ぶロードサイドは風景の均質化を実感させ、都市から消費の場を流出させた<sup>5</sup>。

これらの変化の数々は、建築や都市の空間のありようを具体的に変化させるものであり、社会的により大きな広がりをもつトピックであるが、建築家の議論は依然として身体感覚の変化や空間感覚についての議論に集中しており、社会との関係を十分に論じているとはいえない。

したがって、現在の位置から一九九五年以後に起きた変化を総括し、今後の建築家像のあるべき姿について論じることは、一定の意味があると思われる。

## 本書の狙いと構成

本書の狙いは以下の通りである。まず、「情報化」と「郊外化」を一九九五年以後の建築都市領域に起きたもつとも重要な変化の代表例として位置付けること。そのうえで、そこで起きた建築家の役割の変化を見極め、問題意識を広く共有し、二〇〇三年以後の建築家の可能性を討議することである。

ここではまず、かつて一九七〇年大阪万博に設計者の一人として関わり、その後「都市からの撤退」を宣言し、一九九五年に「せんだいメディアテーク」のコンペで審査委員長を務め、その後「海市」や「証大ヒマラヤセンター」などのプロジェクトを通じて現代都市のグローバル化や建築設計の情報化を論じる磯崎新氏を、今日の建築家像をめぐる潮流の変化を体現する人物として位置付ける。

そして一九九五年の変化を象徴する「せんだいメディアテーク」を起点に「情報化」と「郊外化」をめぐる建築家像の変化を様々な立場から検討していく。

「せんだいメディアテーク」の実現案を設計した伊東豊雄氏をはじめ、伊東氏とコンペで最後まで最優秀を競い、情報と建築のあり得べき関係を示唆した古谷誠章氏、同建築の現場を担当し、そこから独自の建築論を展開するヨコシマコト氏、そして同建築のコンペの企画を仕掛け、新たな公共空間像を模索する建築計画者の小野田泰明氏など、関係者たちへのインタビューは、今日の建築家像に関わる問題の多くが「せんだいメディアテーク」を源流としていることを裏付けている。さらに、そこで論じられている設計プロセス、教育、組織像などの主題について、こうしたトピックに関わっている小嶋一浩氏、中山英之氏、難波和彦氏、山梨知彦氏らと討議することで検証を重ねている。

さらに、東京以外の都市をベースにしている五十嵐淳氏、梅林克氏、宮本佳明氏、井手健一郎氏、迫慶一郎氏とは、北海道、関西、福岡、中国などの各都市から建築をめぐる課題を討議し、郊外化についても問題提起を続けた。ヨーロッパ在住の建築家や都市政策に関する著作をもつ岡部明子氏とは一九九二年のEU統合という大きなできごとともに建築家の役割がどのように変化したかを解説していただいた。さらにキャリアの初期からコンピュータを用いた設計技術のイノベーションに取り組み、同分野の議論の翻訳<sup>6</sup>にも取り組んでいる田中浩也氏と松川昌平氏とは、コンピュータを用いた新たな技術と、既存の技術をどのように関係付けるか討議を行い、結論としてアルゴリズムという概

5 — 論抽稿「ありべき都市」では、商店街、百貨店、公共施設の配置や商店の新陳代謝を促す構造など、地方都市の消費の場のあり方を描いた〔藤村龍至+東洋大学藤村研究室「ありべき都市」、JIA 82号、新建築社、2011年、所収〕。

4 — 拙論「THE 2.0 CITY」では、郊外型スーパーが上下二層に分節されているという現象の観察からスタートし、そこから「検索可能性/遭遇可能性」といったインターネットブラウザに類似した構造を抽出し、「コンパクトシティ」といった都市計画上の動きから「民主主義2.0」に至るまで領域横断的な批評を展開した〔藤村龍至+東洋大学藤村研究室「THE 2.0 CITY」、『アーキテクチャとクラウド——情報による空間の変容』millegraph, 2010年、所収〕。

念を技術ではなく思想として位置付ける試みを行った。

そして、建築領域の外部からは「ちゃんねる」や「ニコニコ動画」などの日本独特のウェブサービスを例に情報環境のありようを論じる濱野智史氏、ウェブサービスをはじめとする今日のコミュニケーションのありようを社会学の領域から論じる鈴木謙介氏を招き、意見交換を行っているが、両者と交わした議論は、情報化と郊外化という本書の問題設定を見事に浮かび上がらせてくれている。

最後に、二九六〇年代より数多くの都市再開発プロジェクトを手掛け、阪神淡路大震災後の震災復興に関連した六甲道JR駅南地区再開発事業にも関わった井口勝文氏へのインタビューは、二〇二年以後の建築家の都市との関係を模索する本書の狙いに照らして、とても貴重なものとなった。

## アーキテクト 2.0

「情報化」と「郊外化」を起点としつつ、本書の至るところで論じられているのは、ボトムアップ／地域主義／シミュレーション／アルゴリズムなど、一九九五年以後二〇〇〇年代を通じて社会的に関心が高まってきたトピック群である<sup>6</sup>。これらについて論じるために、ここでは二つのトピックを導入しておくたい。

一つは「アーキテクチャ」という概念である。直訳すれば「建築」であるが、コンピュータシステムの基盤を指す用語として使われるようになり、一九九〇年代後半に至ってアメリカの法律学者、ローレンス・レッシング氏が現代の権力の四類型（法市場／規範／アーキテクチャ）の一つとして位置付けて以来、社会活動の基盤をなす基礎的な構造を指すようになった<sup>7</sup>。

もう一つは「2.0」という用語である。アメリカの情報環境論者、ティム・オライリー氏は、ツイッター、フェイスブックなどのSNS、ソーシャルネットワーク、キング・サービスなどが拡充し、受け手と送り手が流動化し、双方向化したインターネットサービス

表2 一九四五年以後の日本における都市・建築の動きと建築家像の変化

時代区分	都市の動き	建築の動き	建築家像
一九四五年	終戦		
一九四五―一九七〇年	拡大／開発主義／反対運動／全国総合開発計画／工業化／格差解消	都市の時代 都市計画／合理主義／設計方法論／メタボリズム	都市デザイナーとしての建築家
一九七〇年	安保闘争	大阪万博	
一九七〇―一九九五年	巨大建築論争／アトリエと組織の乖離／バブル経済／民間活力導入／グローバル	住宅の時代 都市からの撤退／住宅は芸術である／私性／抵抗の岩	住宅デザイナーとしての建築家
一九九五年	阪神・淡路大震災／地下鉄サリン事件（オウム真理教事件）	せんだいメデアアテックコンペ	
一九九五―二〇二〇年	動物の時代 情報化／郊外化／地方分権	身体の時代 感覚／プリミティブ／マテリアル／細かな差異	職人としての建築家
二〇二〇年	東日本大震災		
二〇二一年	縮小／エゴロジ／新しい公共／パートナーシップ／コミュニティ	アーキテクチャの時代 ボトムアップ／地域主義／シミュレーション／アルゴリズム	アーキテクトとしての建築家 「アーキテクト 2.0」

6— コスタス・テルジデイス、田中浩也監訳、荒岡紀子／重村珠穂／松岡昌平訳『アルゴリズムック・アーキテクチュア』彰国社、2010年

の状況を「WEB2.0」と名付けた。オンラインはさらにこの概念の政治への応用を含むウィジン「government 2.0」を提唱し、日本でも東氏らにより「一般意思2.0」「民主主義2.0」などの議論が展開されている。

これらのトピックを導入すると、私たちがイメージする次世代の建築家像が浮かび上がってくる。かつて「理想の時代」都市の時代「九四五―九七〇年」に求められた「都市デザイナー」としての建築家「虚構の時代」住宅の時代「九七〇―一九九五年」に求められた「住宅デザイナー」としての建築家、「動物の時代」身体の時代「九九五―二〇〇二年」に求められた「職人」としての建築家に代わり、二〇〇二年以後の「アーキテクトの時代」に求められるのは縮小「エコロジー」新しい公共「パートナーシップ」コミュニティといった社会のニーズを汲み取りつつ、ボトムアップ／地域主義／シミュレーション／アルゴリズムといった方法論を駆使して人々のコミュニケーションの深層を設計する「アーキテクト」としての建築家である。本書ではさしあたりこれを既存の「建築家」と区別し「アーキテクト2.0」と名付けておく。

二〇一一年以後、「アーキテクト」としての建築家」が示すべきこと

二〇〇二年以後、「アーキテクト」としての建築家」<sup>7</sup>「アーキテクト2.0」は何を提示するべきか。最後に仮説的に提示して、議論の射程を示しておく。

二〇〇二年三月十二日の東日本大震災およびその後の福島第一原子力発電所の事故は、今日の日本の国土の構造がもっている様々な課題、特に、交通ネットワークの脆弱性、地方都市の産業構造、エネルギー問題など、インフラに関わる諸問題を浮かび上がらせた。超高齢化社会が到来し、三陸の漁村のいくつかは、仮に復旧を果たしたとしてもすぐに限界集落となるといわれる。四十兆の税収に対して九十兆を歳出する国家システムは、このまま対策を講じなければ経済的な破綻は目に見えている。原子力発電所の問題は中央と地方の政治的力学の非対称性を解決しなければ社会的に解

決を図ることはできない。このように、今回の震災はこの国がもともともっていた難問を突然顕在化させてしまった。

様々な制度が林立し、利害が絡み合い、技術への依存を強め、コントロールを失ったまま自走しているこの国は、あたかも見えないアルゴリズムによって駆動しているかのようである。

既に都市設計の領域では一九九五年の阪神・淡路大震災と前後して、行政がリードするトップダウン型の「都市計画」から、住民が参加するボトムアップ型の「まちづくり」が叫ばれるようになっており、今回もボトムアップ型の復興計画が各所で提案されているが、今回の原子力発電所問題が象徴するように、私たちの生きる「リスク社会」[「ウルリッヒベック、社会学」を経営していくためには、ボトムアップ型の意思決定だけでは不十分であり、自走するアルゴリズムをコントロールし、問題の解決を図る新たな意思決定のイメージが必要とされている。「アーキテクト」としての建築家」が示さなければならぬのは、まさにこのイメージである。

もちろん、この社会システムを駆動する「アルゴリズム」という表現は、結果としてそのように見えるだけで、どこかにそのようなアルゴリズムをデザインしている主体が存在するわけではもちろんない。複雑に絡み合った制度、組織、技術の体系などについて、関係者らが協働を繰り返し、改善を重ねる以外に道はなく、私たちがこの道をただ試行錯誤しながら漸進的に進むのみである。ただ、「アーキテクト」としての建築家」という建築家像という当初の仮説は、本書を制作するプロセスでインタビューを重ね、意見交換を続けるに連れてやがて確信へと変わり、私たちの進むべき方向を明らかにしてくれた。それがこの書籍の最大の成果である。

7 東浩紀氏らが度々論じているように、情報技術が発達し、技術への依存が進んだ1995年以後の社会では、表層に多様なコンテンツが並列的に共存するが、深層には表層の現れ方を大きくコントロールする広大なアーキテクトが全面的に展開するという、二層構造の世界像が認識されるようになった。建築・都市領域でもまた、1970年代の建築の巨大化を境界としてアトリエ／組織という形で建築家の職能もまた二層構造化しており、建築プロジェクトの複雑化、巨大化、短期化

>> が進むプロセスで表面的な内装や外装を彩るサーフェイス・デザイナーとしてのアトリエ型作家と、全体の構造を規定するマスター・アーキテクトとしての組織型設計者の間はますます大きく引き裂かれつつある[藤村龍至「ゲルグの建築家像を目指して——批判的工学主義の可能性」『思想地図』vol.3、NHK出版、2010年、所収。]

004	[序]——「アーキテクト2.0」とは何か   藤村龍至 Foreword_ What is ARCHITECT 2.0   Ryuji Fujimura	162	Chapter_3   郊外化を考える Thinking of Suburbanization
016	Chapter_1   一九九五年以後の都市・建築を考える Thinking of the City and Architecture after 1995	164	濃密な場所を設計するための想像力   鈴木謙介 The Imagination to Design a Strong Place   Kensuke_Suzuki
018	一九九五年という切断と、それ以後の建築家像   磯崎新 The Image of the Architect after "1995"   Arata_Isozaki	184	なぜ建築家が都市について議論する必要があるのか!?   五十嵐淳 Why Do We Architects Need to Discuss about the City!?   Jun_Igarashi
040	Chapter_2   情報化を考える Thinking of Informatization	194	共同体の経験と設計の方法論の関係   小嶋一浩 The Relationship between the Design Methodologies and the Experiences of Community   Kazuhiro_Kojima
042	ネットと建築をあえて混ぜて考える   濱野智史 Dare to Think of Internet Mixing with Architecture   Satoshi_Hamano	202	市場と制度に介入する   梅林克+宮本佳明 Intervening in Markets and Institutions   Katsu_Umehayashi+Katsuhiro_Miyamoto
066	インタラクティブなプロセスを実現する意思   伊東豊雄 The Intention of Realizing an interactive Design Process   Toyo_Ito	210	ヴァジュアル・インパクトで「工学主義」的状况を一点突破する   迫慶一郎 Breaking through to the Situation of "Engineering-ism" with the Visual Impact   Keiichiro_Sako
078	今、「メディアの錯綜する森」というコンセプトを振り返る   古谷誠章 Looking Back on the Concept of "Media Complex Forest"   Nobuaki_Furuya	218	都市構造から公共空間を捉えるために   岡部明子 To Grasp the Public Space from Urban Structure   Akiko_Okabe
090	公共圏を設計する方法論を探す   小野田泰明 Searching a Methodology to Design a Public Sphere   Yasuaki_Onoda	228	「デザインすること」について考え、社会に対峙する   井手健一郎 Thinking of "Designing", Confronting to Society   Kenichiro_Ide
098	サークルという「制限」が生むコミュニケーション   ヨコミジマコト Communications Generated by the Circle as a "Regulation"   Makoto_Yokomizo	238	今、「巨大プロジェクトの時代」の意味を考える   井口勝文 Thinking of "The Large Project Ages"   Yoshifumi_Inokuchi
112	工学的アプローチの可能性   難波和彦 The Possibility of Engineering Approach   Kazuhiko_Namba	250	後書き   山崎泰寛 Afterword   Yasuhiro_Yamasaki
124	データベース的建築家像とオープン・プロセスの可能性   山梨知彦 The Image of Data-based Architect and the Possibility of Opened Design Process   Tomohiko_Yamanashi	252	クレジット Credit
134	彷徨う時間が許されるようになってきた   中山英之 A Time to Wonder Has Been Becoming to Be Allowed   Hideyuki_Nakayama	254	[終]——編集後記/編著者略歴 An editorial note / Profile
142	思想[ism]としてのアルゴリズム[algorism]へ   田中浩也+松川昌平 Towards [Algorism] as Thought   Hiroya_Tanaka + Shohei_Matsukawa	end paper	戦後日本建築史マンガ[1945/1970/1995/2011-] History comics of postwar Japanese architecture [1945/1970/1995/2011-]

# 一九九五年 という切断と、 それ以後の建築家像

磯崎新 — Arata Isozaki

建築家。一九三三年大分県生まれ。一九五四年東京大学工学部建築学科卒業。一九六二年東京大学数物系大学院建築学博士課程修了。丹下健三研究室「都市建築設計研究所」を経て、一九六三年磯崎新アトリエ設立

一九九五年に開催された「せんだいメディアテーク」のコンペは、情報環境の出現による建築家像の変容が具体的に論じられたピークの一つであった。同コンペの審査委員長を務めた磯崎新氏は、一九六〇年代に世界で初めて設計事務所名に「アトリエ」を冠し、「プロセスプランニング論」なる設計プロセス論を発表した。今日の建築家の職能や情報環境と建築の関係を予言していたともいえる磯崎新氏に、今日の建築家が置かれている状況と展望を伺った。

一九九五年、「せんだいメディアテーク」コンペ

藤村 議論の起点として、一九九五年に行われた「せんだいメディアテーク」[「○○○」]のコンペについてお聞かせいただけますでしょうか。

磯崎 ある夏、阿部仁史さんと小野田泰明さんが現れて、コンペに関わってほしいと依頼されました。プログラムを見ると、いわゆる普通の街のいろいろなものが集まっている公民館のような企画だったんですね。僕はそのとき、ふと思いついて「メディアテーク」という名前にしたらどうですか、と言いました。

藤村 なぜ「メディアテーク」というフランス語の名前を提案されたのでしょうか。

磯崎 おそらくフランスに二つか二つ、「メディアテーク」という計画があった頃だと思います。直訳すれば「メディア館」ですが、わかりにくいし、内容が想像できないとずいぶん文句を言われましたけど、建築のイメージはタイトルがあればそれで型が決まるところがあるので、そうしてもらったんですね。

藤村 審査を公開で行うというのも磯崎さんのアイデアだったと伺っています。

磯崎 最終案に絞り込むための審査を中継したはずですが、それがあって、伊東豊雄さんと古谷誠章さんと、アーキテクチャー・イスヴアイラス(田島夏樹、梅根常三郎、佐伯吉信の三人で構成)の三案が最後に残った。伊東さんは楽勝だと思っていたんじゃないかな。そうしたら審査のときに、確か月尾嘉男さんが伊東さんと同年代で、割とはつきりものを言う関係だったので、「古谷案のほうが新しい。レイヤリングのコンセプトだから、空



# ネットと建築を あえて 混ぜて考える

濱野智史

Satoshi Humano

社会学者、批評家。一九八〇年千葉県生まれ。慶應義塾大学環境情報学部卒業後、同大学院政策メディア研究科修士課程修了。二〇〇五年国際大学(GLOCOM)研究員。現在、日本技芸リサーチャー



情報社会論を専門とする濱野智史氏は、「ちちゃんねる」や「ニコニコ動画」などのインターネットのサービスの分析を通じて、無秩序と考えられがちなネットの世界に「設計」のコンセプトを読み取りつつとする。ネットと建築を別のものとせず、あえて同列に考察することで見えてくる「設計」思想の現代性とは何か。

三番目のオルタナティブな道をいく

濱野 さて、今日は『思想地図Ⅰ』にも収録されている、二〇〇九年一月二十八日に東京工業大学で行われたシンポジウム「アーキテクチャと思考の場所」での議論を引き継ぎたいと思います。磯崎(新さんの結論を聞いて感じたのは、結局ウエブはウエブ、建築は建築、という話で終わってしまっているという事です。最近のスタッフはコンピュータで設計しているの、モノの重みがわかっていない。だから、北京のスタジオムのように、コンピュータの中だけで考えたものがそのまま実現してしまおうと磯崎さんは言います。

そこで、今日はそこから二歩進めて、ウエブの議論と建築の議論はいかにして架橋されているのかを考えていきたい。

まず僕からは、藤村さんが「思

想地図Ⅰ」の三号で書かれた論文(「グーグル的建築家像をめざして——『批判的工学主義』の可能性」)についてコメントをしたいと思います。この中で藤村さんは、大きく分けて二つのことを言っている。それは「批判的工学主義」という建築家としての現状認識およびスタンスと、「超線形設計プロセス」という方法論です。

僕の日から見ると、今藤村さんに対する評価というのは、前者の「批判的工学主義」はいいけど、後者の「超線形設計プロセス」はいかがなものか、というのが大半だと思えます。例えば『建築雑誌』という日本建築学会の機関誌に、最近藤村さんの「BUILDING K」という作品をみんなで論評する、という特集が載りました<sup>2)</sup>が、これを読むと、まさにそんな感じですよ。みんな「BUILDING K」については正面切つて褒めようとしていない<sup>3)</sup>。

この反応には、わかるどころもあります。「批判的工学主義」というパラダイムは、確かによくまとまっているし、そこで言われている問題は、藤村さんが出した本のタイトルを

1 —— 東浩紀「北田暁大編集、

特集「アーキテクチャ」思想地図Ⅰ三三頁、日本

放送出版協会、二〇〇九年五月

2 —— 特集「検証」批判的工学

主義—— BUILDING Kから考える「建築

雑誌」二〇〇八年八月号、日本建築学会所収

## 思想「ism」としての アルゴリズム「algorism」へ

田中浩也・松川昌平

Hiroya Tanaka・Shohei Matsukawa



田中浩也——デザインエンジニア。一九七五年北海道生まれ。一九九八年京都大学総合人間学部基礎科学科卒業。二〇〇〇年京都大学大学院人間環境学研究科修士。二〇〇三年、東京大学工学系研究科博士後期課程修了。二〇〇四年久原真人とともに「サイエニスト」設立。二〇一〇年フアラボジャパン設立、マチュートゥ工科大学建築学科客員研究員。現在、慶應義塾大学環境情報学部准教授。

松川昌平——建築家。一九七四年石川県生まれ。一九九八年東京理科大学工学部建築学科卒業。一九九九年「Osthaus」セロスタジオ」設立、主宰。現在、ハーバード大学GSD、文化庁派遣芸術家在外研修員および客員研究員。

田中浩也氏、松川昌平氏とは『ROUNDABOUT JOURNAL』の第二号で鼎談を行い、情報技術をベースとした設計のあり方について意見を闘わせた。ここでは、コスタステルジディス氏の『アルゴリズムクアキテクチュア』を田中氏、松川氏が翻訳出版したことを記念して、再び三人で討議することにした。

「誘導」から「栽培」へ

田中 藤村さんたちが二〇〇七年から発行している『ROUNDABOUT JOURNAL』が、フリーペーパーの創刊号で、この三人の鼎談を行いました。そのときは「誘導から栽培へ!」というタイトルでアルゴリズムクエザインの可能性について語り合いました。その後、様々な実践を各自が重ねてきました。その文脈を踏まえながら、今日はさらに発展的な議論をしたいと思います。

「誘導から栽培へ!」の鼎談では、当時「アルゴリズムクエザイン」について日本ではあまり正確に捉えられておらず、少し理解が甘い部分があると思っていましたので、いくつかの大前提を確認しました。まず「アルゴリズムクエザインは自動生成である」という紋切り型のイメージを払拭しておきたいという考えがありました。そこで、最初から目的が定まら

たうえでアルゴリズムを実行させるとというのが「誘導」だとすると、未知のデザイン解を探索しながら評価関数そのものもアルゴリズムとともに探していく行為を「栽培」と呼んだのです。つまり、コンピュータを「答えを出してくれる道具」と位置づけるのではなく、むしろ「探索のパートナー」と捉えてみるということです。

今回『アルゴリズムクアキテクチュア』①という本を翻訳させていただきましたが、この本では「エイリアン 異質な知性他者」という言い方もされています。「パートナー」だとしても擬人化されたニュアンスがつきまといいますが、コスタスが「エイリアン」という言葉に託しているのは、「人間の知性とは異なる特質をもった知性である」という捉え方だと思えます。藤村さんはこの本をどのように読まれましたか。

藤村 この本の中でいろいろな用語が定義されているのですが、一番重要だと感じたものの二つはギリシャ語の「allo」という言葉ですね。日本語では「他者性」、英語で言う「otherness」なん

1——コスタステルジディス『アルゴリズムクアキテクチュア』田中浩也監訳、荒岡紀子／重村珠穂、松川昌平訳、彰国社、二〇一〇年

## 濃密な場所を 設計するための 想像力



鈴木謙介 | Kenji Suzuki

社会学者 一九七六年福岡県生まれ。一九九九年國學院大學文学部卒業。二〇〇〇年法政大学大学院社会学研究科社会学専攻修士課程修了。二〇〇四年東京都立大学大学院社会科学部社会学専攻博士課程単位取得退学。現在 関西学院大学社会学部准教授 国際大学 GLOCOM 研究員

鈴木謙介氏は高校を卒業する年に「一九九五年」を迎え、震災の報道を見ながら受験勉強をしていた世代であり、ともに郊外の「ニュータウン」という何もなかった土地に育った。「一九九五年」と「ニュータウン」という原風景から描かれる社会像とは何か。

### オーケストラとバンド

鈴木 「一九九五年」といえば、僕の師匠である宮台真司が『終わりなき日常を生きる』<sup>1</sup>を出した年です。これは同年に起きたオウム事件を受けて緊急出版されたものですが、タイトルが結論になっています。要するに、「でかい発狂」がきても世界は終わらない<sup>2</sup>。『鶴見済』<sup>3</sup>完全自殺マニュアル<sup>4</sup>一九九三年、太田出版<sup>5</sup>「ア」ということです。オウム事件は、巨大戦争が起ころって世界が減びてしまうような男の子のマンガを下敷きにして

いたわけですが、そのような終わりはないし、世界はずっと続いていく。その退屈さに耐えて生きなきゃいけないということですね。

この本が主張したのは、大きな理想を求める生き方を否定すると、いうことなんです。大きな理想の

ために人を犠牲にしても構わないという考えは、オウムに限らず散見される。それに対して「そんな大きな理想はもう存在しないんだから、その状況に耐えて生きていくしかないんだ」と。

一九八〇年代に大塚英志さん<sup>6</sup>評論家小説家は「物語消費論」<sup>7</sup>で、「子どもたちはビックリマンチヨコのシールに物語の体系を読み取って消費している」というようなことを論じていました。ある意味で、「宇宙戦艦ヤマト」を引用しながら「ハルマゲドンの到来」を主張していたオウムにも通じる態度です。しかし二〇〇〇年代になって東浩紀さん<sup>8</sup>（小説家批評家）は、オタクの消費行動を分析して、こう論じたんですね。すなわち、キャラクターのパーツ（情報）の組み合わせに萌えるゼロ年代のオタクは、物語なんて求めていないと。

仲正昌樹さん<sup>9</sup>（思想史）によると、宮台さんと東さんは、どちらもコミュニケーションを通じて他者との合意に至るのことはや無意味だと論じていることになりました。それよりも、一人一人が自由に振る舞いながらも秩序が破綻しないよ

1 ――― 宮台真司「終わりなき日常を生きる」オウム完全克服マニュアル<sup>1</sup> 筑摩書房、一九九八年

2 ――― 鶴見済「完全自殺マニュアル」太田出版、一九九三年

3 ――― 大塚英志「物語消費論——「ビックリマン」の神話学」新曜社、一九八九年 角川書店、二〇〇〇年

## 「デザインすること」 について考え、 社会に対峙する

井手健二郎 — Kenichiro\_Ide

建築家。一九七八年福岡県生まれ。二〇〇〇年福岡大学工学部建築学科卒業後、渡欧。  
帰国後、二〇〇一〇年イモトアーキテクト、二〇一〇年松岡祐作都市建築計画事務  
務所勤務。二〇〇四年hybridesign(リズムデザイン)設立



井手健二郎氏は福岡市で設計事務所hybridesignを主宰する傍ら、デザインイベント「デザイン展／DESIGNING」の企画・制作も手掛ける。二〇二二年で七回を数えるこのイベントは、数万人単位を動員するまでに成長した。建築家として福岡に何ができるのか、真剣に思考するきっかけとなったのは、このイベントを通じて社会と対峙したことだったという。

フラットな作品発表の場をつくりたかった

藤村 井手さんが「デザイン展／DESIGNING」のイベントを始めようと思ったのはいつですか。

井手 企画を考え始めたのが二〇〇四年の六月くらいで、一回目のイベントは二〇〇五年の春です。

藤村 何かきっかけがあったんですか。

井手 仕事がなかったことが大きな理由です(笑)。東京のイベントに自分たちの作品を持って行っていたんですけど、あんまり面白くないんですよ。

藤村 どのイベントに参加していたんですか。

井手 僕らが出していたのは「デザイナーズブロック」というイベントで、そこにいろんなジャーナリストやバイヤーの方が来るのですが、僕らは駆け出しで、しかも福岡からの参加だったのでコネクションもなく、最初はほとんど注目

されなかったんです。モノの良し悪しが公平に同じ土俵上で評価されるというよりも、最初から情報のヒエラルキーがあると感じていました。だからもっとフラットに、学生もプロのデザイナーも、新人も大御所も、同じ土俵の上で作品が発表できて、公平に評価されていくようなフラットなイベントをやってみたいと考えました。

藤村 最初はどういう人に声を掛けたんですか。

井手 建築家の方ですね。上は葉祥栄さんとか、下は僕らみたいな駆け出しの方まで、インタビュをして回りました。

藤村 他の都市でこういうイベントを起こしたい、という人が具体的にイメージできるように順番にお聞きしたいんですけど、最初はまず企画書を書きますよね。

井手 そうですね。まあ「企画書」といつてもA4

モノの良し悪しが公平に評価されるというよりも、最初から情報のヒエラルキーがあると感じていました