

デザイン部会

WEB 世代建築家・
藤村龍至氏に見る新たな建築の意味



デザイン部会長
連 健夫

2011UIA 東京大会において、デザイン部会では「グローバル建築を考える」をテーマに国際シンポジウムを企画している。これに向け、今年度は【プロセスの意味とヴァナキュラー性】をテーマにシリーズものの講演会・対談を続けている。今回は「超線形設計プロセス」「批判的工学主義」など影響的キーワードで設計活動を展開している建築家・藤村龍至氏を迎え、7月16日、建築家クラブにて行われた。講演のタイトルは「ARCHITECT2.0 ゲーグルの建築家像を目指して」である。学生にカリスマの人気があり、会場には、学生を含め40人を超える参加者があった。氏はLR AJという建築会議を毎年継続的に続けており、そこでの手法の一部を当講演で用いた。それはスクリーンを2枚用い、メインは講演者が使い、もう一つには、ツイッターを通して、会場やそれ以外からも同時に意見やつぶやきを見せるという方法である。会場の講演、様子が実況中継としてツイッターで配信され、それを読んだ人がツイッターでコメントを入れるのである。ある場所だけで行われる閉じたディスカッションではなく、誰でもがアクセスできる開いたディスカッションとなった。

まず氏はUTSUWAという食器店の内装設計のプロジェクトを説明した。当初ははっきりしないイメージから徐々に発展していくプロセスを克明に説明した。滞在時間を考慮した計画→カーブを用いる→ヒダの突起物→縦板を入れる→形の調整→オーナーとの打合→完成という変化の流れを30ステップの写真で分かりやすく見せた。プロセスを可視化していることがポイントで、誰でもがそのコンテキストを理解することが可能である。この間にもツイッターのコメントが次々に入ってくる。興味深いのは「オー



講演の様子、右から藤村龍至氏、渡邊研司氏、筆者

ナーとの打合せの説明でセッションという言葉があった、藤村氏の講演で始めて聞いた」とある。氏はこの講演でプロセスの可視化の有効性として、それをを用いて対話が成立するという点を伝えたかったのであろう。

次に「超線形設計プロセス」の説明である。その原則として①ジャンプしない、これは論理的に飛躍しない、形が変わったら論理をつける、という意味とのこと。②枝分かれしない、これは1つの案に集中するという意味、③後戻りしない、セッションの中で案を進めることで、片方のイマジネーションで後戻りすることはない、と説明された。この手法を、ビルディングKという店舗と共同住宅からなる複合ビルプロジェクトを通して説明された。JR高円寺駅の雑然とした商店街の一角に建つ。その設計プロセスを、構造的検討→3階以上は住居→バラバラにする→くずしていく→垂直性を強調→設備PSをシェアするなどのルール化→外観にスリットを設ける→構造を分けメガフロアを設置→動線の整理→確認申請→近隣からの要望で西側のボリュームを下げる→完成、という流れを40のステップで説明した。住宅部分の路地性、1階店舗として使いやすい空間をつくる大スパン構造、屋外機など設備機器をまとめると共に煙突効果を狙った省エネ性、などの特徴が分かりやすく説明された。そして、当会のテーマであるヴァナキュラー性については、「周囲のマンションは他の敷地

でも成り立つが、この建物はここでしか成り立たないものであり、周辺の雑多な雰囲気には馴染んでいないか」という説明で応えた。このプロセスは、ジャンプという創造性を否定しているのでは



UTSUWA, (koichi torimura)



プロセスにおける変化を可視化する

なく、ロジカルに設計を進め、それを記録として詳細に可視化しており、各ステップごとには小さなジャンプはしていると解釈できる。オーナーとの話し合い（セッション）の中で、それまでのプロセスを共有することができるが故に、後戻りが無いのである。一般に設計の流れとして、コンテキストのインプットがあり、それを分析した後、その示唆からデザイン（統合のプロセス）を行い、フォームをアウトプットする流れであるが、従来、デザインが建築家の中でブラックボックス化していたものが、超線形設計プロセスにおいて可視化されたと理解できる。氏は、東京郊外の家という住宅プロジェクトを説明した後、カナダのプリティッシュ・コロンビア大学や東京理科大学や首都大学で実施した設計課題を紹介した。その課題も超線形設計プロセスである。興味深いのは、そのルールとして、1, Do not think. (考えるな) 2, Do not imagine (想像するな) . 3, Do not back. (振り返るな) を定めたことである。参加学生は、それに従って、1人の落ちこぼれなく全員が完成までこぎつけたとのことである。講評会では、教師に「言い悪いは言わない、手続を確認すること」とお願いされたとのこと。ここに、氏の建築は、スタイルではなく、方法であるという意識を感じることが出来る。

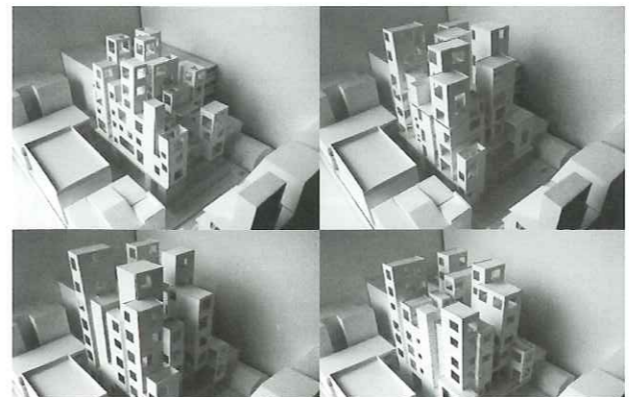


ビルディングK外観 (koichi torimura)

コメントターの渡邊氏は、1960年代において池辺陽など設計方法論が盛り上がったことを紹介し、今、方法論の見直しが生じているとした。その中で現在の特徴は、クライアントやユーザーと関係づけがあること、情報化の中での変化であること、と指摘した。ディスカッションや会場からの質問で浮き彫りになったWEB世代の建築家の特徴は、情報に対する認識が圧倒

的に違う点であろう。情報を得たり発信したりするスピード感はずば抜けている。氏の超線形設計プロセスにおいても様々な情報を統合する中で、それを変化させ、その記録を詳細に可視化している。それはいつでも参照可能なものであり、途中から参加した者でも離れた所にいる者でも理解可能、関与可能な方法であろう。毎回のミーティングに参加できない者でも常にプロセスをフォローすることが可能であり、また身体が悪くて参加できない高齢者や障害者でもインターネットを通じて参加が可能である。その関わりの中で、建築や街が生まれるのである。

氏の建築は、そのプロセスが創り出す建築の意味に主眼があり、建築のスタイルとしての結果には興味が薄いのである。氏はこれからの建築に重要なものとして、①固有性を正確に設計することができるか、②複雑性を確実に構築することができるか、③それらにスピードがあるか、を挙げた。アルゴリズムミックデザインにおいて、自動設計に繋が



ビルディングKにおける比較過程

り建築家の役目は無くなる、という誤解があるが、プログラムを作るときに何が効いているのかというパラメーターを決定するのも建築家だし、出来上がったフォーム（型）をシェイプ（形）にするのも建築家なのである。これから必要なのはアルゴリズムミックに建築を考えることもできる、というスタンスであろう。ツイッターのコメントに「いつもの藤村氏の講演より分かりやすい」とあった。当方の事前の情報の的確に答え、我々世代にも分かり易く配慮されたのであろう。今後のWEB世代建築家・ゲーグルの建築家・藤村龍至氏の動向は見のがせない。



すっきりとした外観が雑多な周辺環境になぜか馴染んでいる。

〈むらじたけお (有) 連健夫建築研究室〉



東京郊外の家 (koichi torimura)