

Zeitschrift: Pamphlet
Herausgeber: Professur für Landschaftsarchitektur, Christophe Girot, ETH Zürich
Band: - (2022)
Heft: 25: Transitional space : six Japanese houses traversed

Anhang: [Japanese version]

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 03.07.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

は神戸大学の客員教授も務める。

塚本由晴 アトリエ・ワンの共同設立者。
東京工業大学の教授。コモンズに基づくビ
ヘイビオロロジという理論を、建築作品、
パブリックスペース、都市研究、出版など
に応用している。

ミリアム・アザー 建設、舞台芸術、建築
とランドスケープデザインのダンス的側面
など、複数の分野に領域横断的に携わる建
築家。二〇一八年より、ETH Zürichのク
リストフ・ジロー教授の建築学部ランドス
ケープデザイン学科にて教鞭をとり、研究
をおこなっている。

インゲ・ヴィンク デルフト工科大学、メ
ンドリジオ建築アカデミーなど、さま
ざまな大学で教鞭をとった経験を持つ。
architecten De Vylder Vinck Taillieuの共
同設立者であり、最近ではarchitecten Jan
De Vylder Inge Vinckを設立。ジェー・タ
ユー、ヤン・デ・ヴィルダーとともに、二
〇一九年にTOTO Gallery-Ma（東京）で
「ADVVT: variëte/architecture/desire」展
を主催した。

エルウィン・ピライ シンガポール工科大
ザイン大学（SUTD）の教授、前建築・サス

テナブルデザイン学部長、現最高サステナ
ビリティ責任者。よりサステナブルな世界
の可能性を開くためのコラボレーションや
対話に関心を寄せている。

マティアス・ヴォルマー 建築家であり、
ETH ZürichのMediaLabの研究員も務め
る。チューリッヒ芸術大学（ZHdK）で映画
学の学位を取得した後、ETHで建築学の学
士号と修士号を取得。レーザースキャン技
術、フィルム、アナログ写真などの視覚メ
ディアを通して、建築とランドスケープの
関係を研究している。

ヤン・デ・ヴィルダー ゲントとブリュッセル
を拠点に活動するフラマン人建築家。二
〇〇〇年よりヤン・デ・ヴィルダーの名義
で活動。最近、インゲ・ヴィンクとともに
architecten Jan De Vylder Inge Vinckを
設立した。ゲントとブリュッセルのシント
ルーカス建築学校、デルフト工科大学、ス
イス連邦工科大学（Eindhoven）、メンドリジオ
建築アカデミーで教鞭をとった経験を持つ。
二〇一七年にETH Zürichの准教授に就任。

山本麻子 パリ・ラ・ヴィレット建築大学と
京都大学で建築を学び、一九九七年に修士
号を取得。現在、大阪工科大学で准教授を
務める。

謝辞

本冊子は、近隣や遠方の友人たちと今も継
続的に取り組んでいる、短期および長期の
コラボレーションの成果である。

まず、本プロジェクトの発起人であるクリ
ストフ・ジロー教授に感謝の意を表したい。
彼の優れた直感、貴重な洞察、そして信頼
がなければ、本書は実現しなかっただろう。

また、リサーチのための来日からシンポジ
ウムの開催、そして本書の出版に至るまで、
すべてのプロセスにおいて非常に意義深く
中心的な役割を果たしてくれた京都工芸織
維大学の同僚たち、特に小野芳朗教授、岡
田栄造教授、木下昌大准教授、木村浩之特
任教授に感謝したい。さらに、京都工芸織
維大学とETH Zürichの学生たちのエネル
ギーと未知なるものへの飽くなき好奇心に
も感謝する。また、刺激的な会話を展開し、
建築教育における橋渡しの役割を巧みに担
ってくださったエルウィン・ピライ教授に
感謝したい。

そして何より、シンポジウムに参加し、細
やかな視点から批評的で幅広い議論を展開
してくださった下記のゲストの皆さまに感
謝の意を表する。貝島桃代、香川貴範、金

森秀治郎、木村浩之、木下昌大、岸上純子、
クリスチャン・ケレッツ、中山英之、カテラ
イネ・ノイシンク、岡啓輔、岡田栄造、小
野芳朗、ガブリエル・シャード、ロラン・シ
ュトルダー、竹口健太郎、塚本由晴、イン
ゲ・ヴィンク、エルウィン・ピライ、ヤン・
デ・ヴィルダー、山本麻子（敬称略・アルフ
アベット順）。さらに、シンポジウムで議論
に参加してくれた「コエ」のノア・パスカアリ
ー二にも感謝する。

本書の編集に携わったすべての方々にも深
く感謝する。シンポジウムの文字起こしを
してくれたリサ・ノイエンスシュヴァンダー氏、
ビデオ制作をサポートしたゲレオン・シー
ヴィ氏、そして原稿の編集をサポートした
エラ・エスリンガー氏である。

正確な校正をしてくださったフィリップ・
シェリー氏、ジェニファー・バートメス氏、
ジェレミー・ウォーターフィールド氏、英
文の和訳をしてくださった南菜緒子氏に感
謝する。最後に、グラフィックデザイナー
の村井一美氏には、複数の言語や文化の間
をスムーズに移行し繋げる才能を発揮して
いただき、心から感謝を申し上げます。

デニス・ハウスラー、ルイサ・オウエラス、
ミリアム・アザー、マティアス・ヴォルマー

著者紹介

クリストフ・ジロー スイス連邦工科大学チューリッヒ校(ETH Zurich)教授、建築学部ランドスケープデザイン学科長。ランドスケープ建築におけるトポロジカルな手法、ランドスケープの分析と知覚のための新しいメディア、ランドスケープ建築の歴史と理論に焦点をあてた研究をおこなっている。チューリッヒに事務所を構え、ヨーロッパとアジアでプロジェクトを手がける。

デニス・ハウスラー 建築家であり、ETH ZurichのMediaLabの研究員も務める。レーザースキャンと点群モデリングを中心に、さまざまな視覚メディアを通してランドスケープと都市環境を調査している。学術的研究と並行して、これらの技術を建築やビジュアライゼーションの実践に応用している。

貝島桃代 一九九二年、塚本由晴とともにアトリエ・ワンを設立。二〇〇〇年より筑波大学芸術専門学群にて教鞭をとった。二〇一七年よりETH Zurichにて建築・ハイビオロロジー学科長を務める。

香川貴範 二〇〇〇年、東京工業大学大学院建築学専攻修士課程修了。二〇〇〇年から二〇〇六年まで坂倉建築研究所に勤務。

二〇〇六年、大阪にてSPACESPACEを設立。

金森秀治郎 一九九四年より「日本橋の家」のオーナー。二〇一六年からはギャラリーとして運営している。

木村浩之 東京大学大学院とスイス連邦工科大学(EPFL)にて建築を学ぶ。一九九九年から二〇一七年までバーゼルのDiener & Diener Architectsに勤務。二〇一七年より、まちむらスタジオのディレクターを務める。二〇一九年より京都工芸繊維大学KYOTO Design Labの特任教授を務める。

木下昌大 二〇〇三年、京都工芸繊維大学大学院修士課程修了(建築学)。二〇〇七年、KINO architectsを設立。京都工芸繊維大学にて准教授も務める。

岸上純子 二〇〇六年、神戸大学大学院修士課程修了(建築学)。二〇〇六年から二〇一〇年まで坂倉建築研究所に勤務。二〇一〇年より大阪のSPACESPACEにて勤務。

クリスチャン・ケレッツ 一九八八年、ETH Zurich修士課程修了(建築学)。建築写真を多数発表した後、一九九三年に建築事務所を設立。二〇〇一年よりETH Zurichの客員教授を務め、二〇〇九年より建築・デザイン

イン学の教授に就任。

中山英之 二〇〇〇年、東京藝術大学大学院修士課程修了。二〇〇〇年から二〇〇七年まで伊東豊雄建築設計事務所に勤務。二〇〇七年、中山英之建築設計事務所設立。

カテライネ・ノイシンク ETH ZurichのInstitute for History and Theory of Architecture (GTA) 及びMarie Skłodowska-Curie Fellowを務める。「What Is a House? Architects Redesigning the Domestic Sphere in Contemporary Japan, 1995-2011」を題した博士論文で、日本の二戸建て住宅の現代史を研究。

岡啓輔 一九八六年、有明工業高等専門学校建築学科卒業。一九八八年より、高山建築学校に所属。二〇〇五年に東京にてアリモストンビルの建設を開始し、現在も建設中。

岡田栄造 千葉大学大学院博士課程修了。デザインや建築のプロジェクツのディレクションをおこない、レッド・ドット・デザイン賞コミュニケーションデザイン部門最優秀賞(ドイツ)、D&AD賞(イギリス)、グッドデザイン賞(日本)などを受賞。二〇一七年に京都工芸繊維大学の教授、二〇一八

年にKYOTO Design Labのディレクターに就任。

ルイサ・オヴェラス チューリッヒを拠点に活動する建築家。二〇二〇年よりクリストフ・ジローのランドスケープ研究室の研究員に就任し、ETH Zurichの建築学部のデザインスタジオで教鞭をとっている。理論と実践の両方において、パブリックな内部空間と外部空間の関係を研究している。

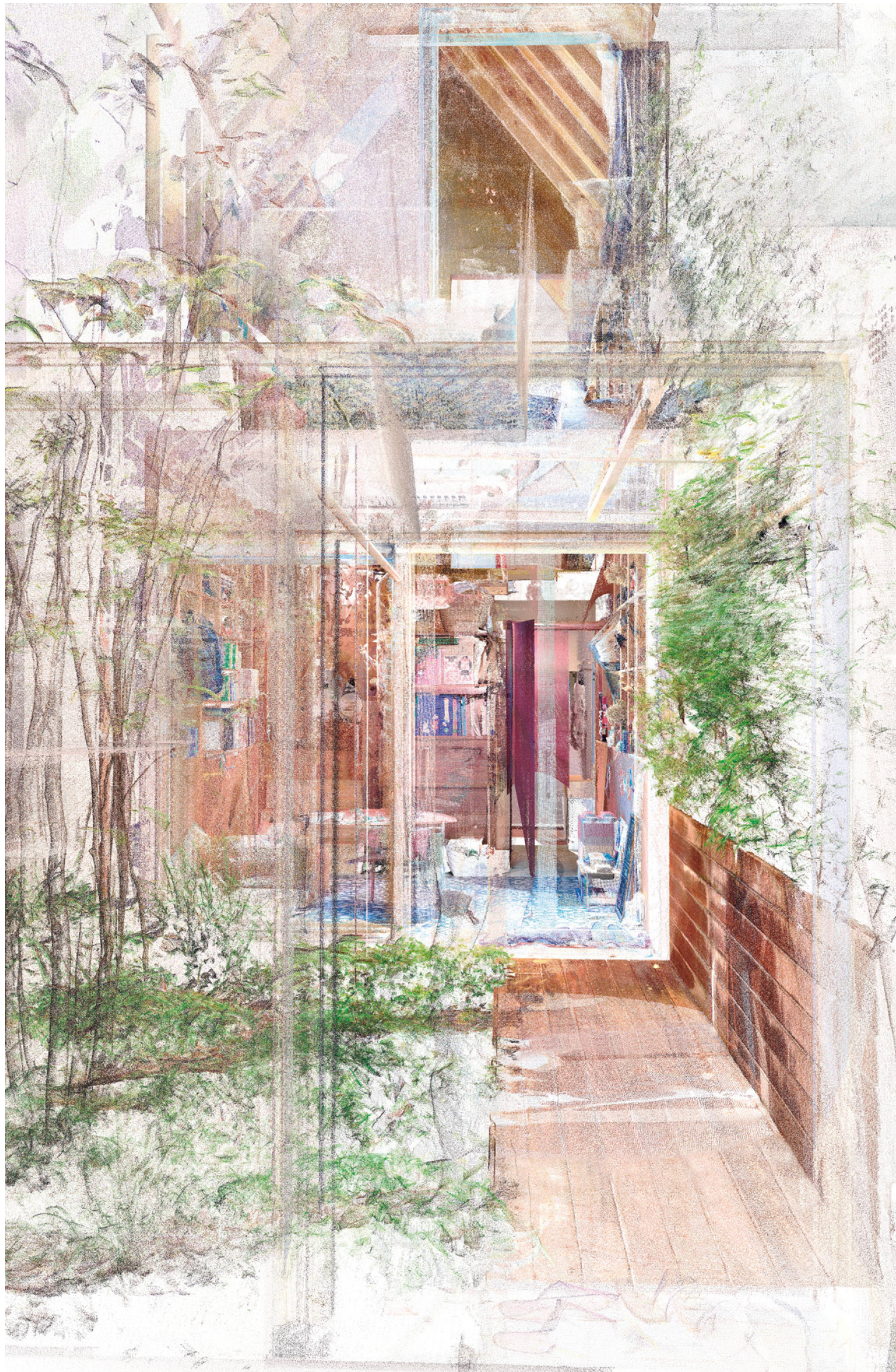
ガブリエル・シャード ミンヘン工科大学、Chair of Theory and History of Architecture, Art, and Designにて博士研究員を務め、チューリッヒ芸術大学美術学部にて研究員も務める。チューリッヒ工科大学にて博士号を取得。上智大学で勤務経験がある。

ロラン・シュトルダー 二〇一八年よりInstitute for the History and Theory of Architecture (GTA)にて教授を務める。二〇一九年の秋学期には、東京工業大学環境社会理工学院建築学系にて客員教授として建築・ハイビオロロジーを教えた。

竹口健太郎 英国建築協会付属建築学校(AAスクール)と京都大学で建築を学び、一九九八年に修士号を取得。同年、アルファヴィル一級建築士事務所を設立し、現在



スプリットまちや



ハウスラー 実際に点群技術を使ってみると、特に客観的な感じはせ

ず、むしろ他の道具と同じように感じられます。現場に来ると主観が介入し始めるのです。たとえば、何をスキャンするのか、どのようにスキャンするのか、どれくらい解像度でスキャンするのかというようなことを決定し、その結果、最終的に密度や透明度が変わってきます。このプロセスのなかで点の色をコントロールしていると、他の道具を使っているときと近い感覚になります。たとえば、スケッチをしているのとあまり変わらないのです。

なぜ点群を使って日本の家を調査したのか、そして点群は小さなスケールに適しているのかについて説明したいと思います。私たちの調査の目的は、空間の微妙な差異を調べることでした。もし点群が将来的に最も優れたツールになりうることを証明するのが目的だったならば、もっとマッピングするのが難しい複雑な空間を選んでいたでしょう。そうではなく、このように異なる建物の点群を並べて見てみるこ

とで、点群が役立つ状況、点群と他のツールを組み合わせる使うほうが合理的な状況、そして点群を使う必要がない状況を見極めて議論し、調査しなかったのです。たとえば、アリマストンビルのテクスチャーマッピングするのが難しいですが、日本橋の家であればCADで簡単に表現できるでしょう。

ジロー ゲストと学生の皆さん、そしてETH Zurichのチームに感謝したいと思います。特に、ここまで議論を率いてくれたエルウィンさんに感謝します。また、京都工芸繊維大学の教員の皆さん、そして時間を割いてくださった小野教授にも感謝したいと思います。私たちはまだ点群の可能性を理解し始めたばかりです。私はこのシンポジウムをより広範な議論の出発点だととらえ、これからを楽しみにしています。

分たちの取り組みについてさらに深く考えていくためには外部からの視点が必要ですので、批判的なものも含めて、すべてのコメントに非常に感謝しています。再び、点そのものに焦点を当ててみましょう。点群とは構造化されていない塊であり、そこには位置と色以外の情報はありません。しかし、この情報だけで形状やマテリアリティの印象を作りだすことができます。これは自然界で見られる現象と同じです。まず、最小の要素が点や球として認識され、次にそれらが集まって立体や線を形成するのです。先ほど「点より線のほうがより人間らしいのか」という疑問が挙げられましたが、それに答えるのは難しいことです。

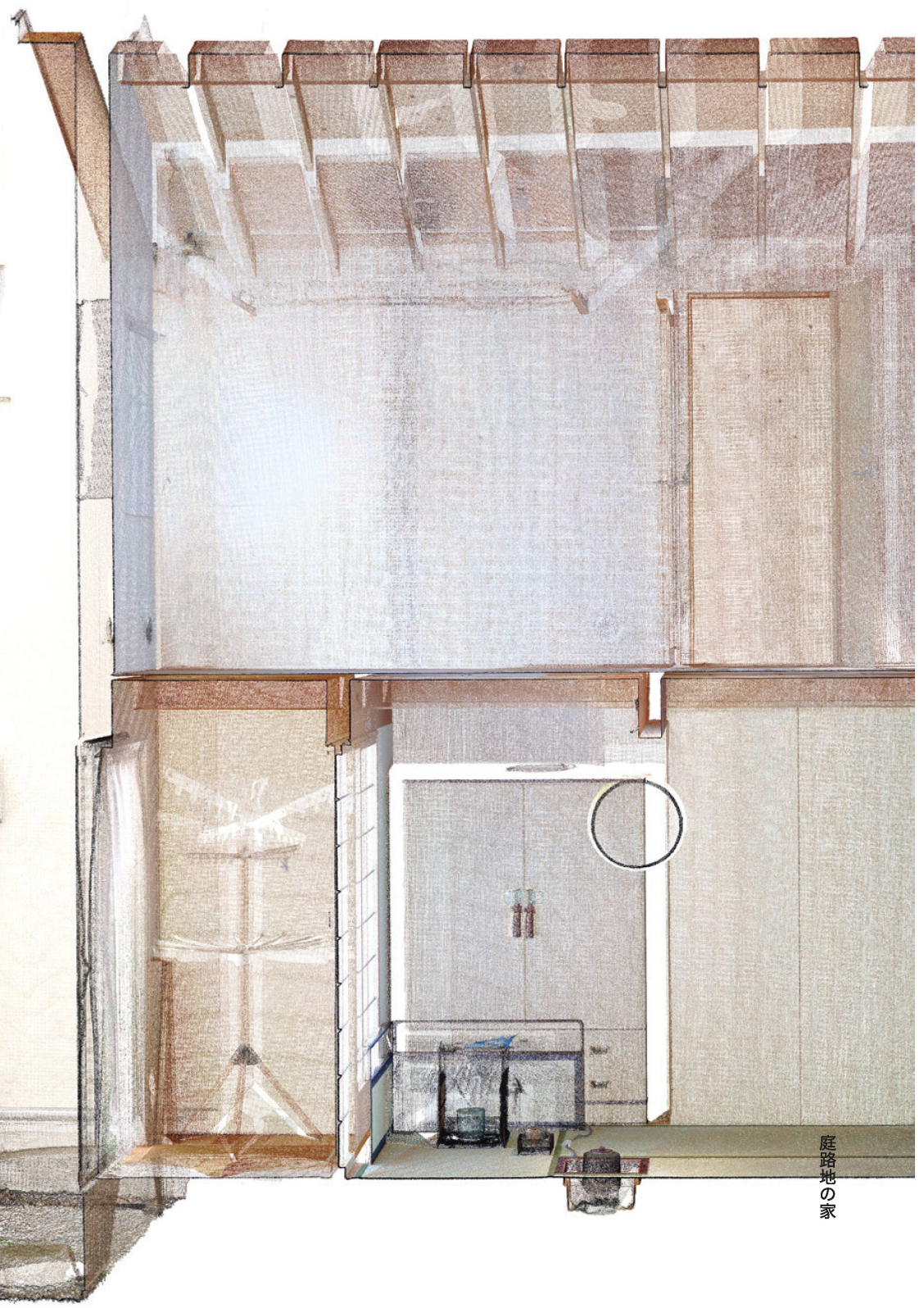
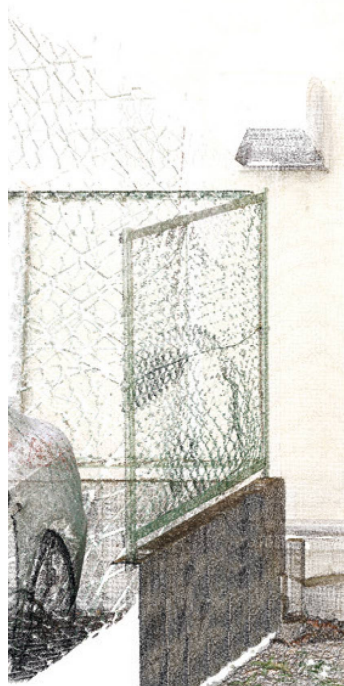
しかし、このシステムの面白いところは、それが測量の手法であるということです。時に心地悪さを感じるのは、それが理由かもしれませんが、ある程度客観的な測量手法なのですが、「ある程度」と前置きしたのは理由があります。点群は、レーザースキャンから生成された現実的なモデルだと思われがちですが、現実を測定しているのではなく、現実を近似しているのです。つまり、レーザースキャナーで二回測定すると、まったく同じものは測定できません。また、点群の映像には、感情を喚起する側面もあります。私たちは点群映像のなかに実生活で見たことがある細かいディテールを認識するため、すぐに心理的反応が起きます。そのため、二つの世界の間には曖昧さが生まれます。高精度な測量手法でありながら、私たちの現実や身体に直接的に根をおろしているのです。

次に透明性の問題についてですが、明らかに点群の映像は非常に

不自然です。しかし、私たちは、従来の方法では見ることができない視点や位置を与えてくれることが利点だと考えています。現実には認識できないレイヤーや、その背後にあるレイヤーまで見ることができ、そのようにして空間への新しい認識を生み出すことができます。私たちはこのことを高く評価していますが、もちろんこれは批判的に見ることができる点でもあります。点群映像は現実的なのか、非現実的なのか。それとも比喩的で象徴的なレイヤーなのか。点群は物体を歪め、そのような曖昧を作りだします。このようなディテールが、時の止まった世界の中でどのように一つのまとまりになっていくかを観察するのは、とても興味深いことです。動きと音を使って、これらの空間に再び命を吹き込むことは感激するような体験です。今日のような議論に貢献できる知覚体験を作ることができ、嬉しく思っています。

新しい技術なので、全く新しい方法を試すのか、それともまずは従来の方法を応用するのか、どのようにアプローチすべきかという問題があります。建築家であれば誰でも断面図を理解することができからこそ、まずは理解可能性を担保するためのツールとして断面図を使うことができます。しかし、今日見た映像では明らかに、モデルの編集方法は保守的でしたね。

ジロー マティアスが今話していた測量技術は、一九六〇年代半ばにNASAが月探査のために発明したもので、アイデアとしては意外と古いものです。



庭路地の家

シュトルダー 点群とは非常に現代的な技術だという印象を受けました。

たとえば、ペーター・スローターダイクは、デザイナーに環境全体をデザインすることを課したのですが、これは点群を使えばうまくできることでしょう。また、人間の視点だけにかぎらず、さまざまな異なる視点を持つことができるツールでもあります。さまざまな視点に立ち向かったり、デザインに取り入れたりすることもできるのです。

「客観的」や「超客観的」といった話をする際には、慎重であるべきです。表現の歴史を振り返ると、どのようなツールにも長所と短所があることがわかります。明らかに、点群の場合も同じです。ある程度の抽象化がなされているおかげで、光、音、温度、風などについてのコミュニケーションが可能になっていますが、その一方で、表現できないものもたくさんあるのです。

私はヤンさんの意見に賛成で、点群は何かの代替物になるのではなく、私たちがすでに持っている道具を補強するものだと考えています。ですから、本来はそれを分析ツールでもデザインツールでもないものとして捉えたいのですが、点を定量化すると、途端にデザインツールになるのです。

ノイシンク クリストフさん、日本の家をスキャンすることにしたのは、どのような理由からですか？私の記憶が正しければ、元々は広大なランドスケープを対象として点群データを記録されていましたね。「移行の空間」に興味を持ち、日本の家にたどりついたのでしょうか。それとも、点群技術は日本の家の研究に特に適しているとお考えでし

ようか。

ジロー 良い質問ですね。私たちは七年前から京都でプロジェクトに取り組んでいます。まずは庭園から始め、非常にうまくいきましたが、後に庭園から屋内に向かいました。論理的に考えれば、日本の人々が内と外の関係をどのように築きながら生活しているのかを調査することが次のステップとして適切だということになったからです。初期のスキャンでは、京都の非常に伝統的な家を対象としていましたが、次に現代的な視点について考えたいと思い始めました。私たちが選んだ小さな住宅の素晴らしい点は、内と外の間にゆれ動き、つまり闘があることです。

ノイシンク では、次のステップとして何を計画しておられますか。

ヴォルマー 庭園と家の関係についてはクリストフがすでによく説明してくれましたが、日本でのプロジェクトには、異なるスケール間の橋渡しという側面もあります。スイスで扱ってきた空間は、荒々しく広大なものです。しかし、日本の空間は、ものを踏んでしまわないように注意深く歩き回らないといけないほど狭く、ほとんど小さなスケールを扱うようになりました。今回選んだ住宅は、これまでスキャンしたなかで最も小さなスケールです。しかし、驚くほど豊かで伝統に満ちた空間で、非常に興味深い実験となりました。

ここで、皆さんのコメントのいくつかに応答したいと思います。自

とができないところです。建築物であろうと、その他の物体であろうと、すべてが同じ雲^{クラウド}として捉えられるのです。

中山さんが不思議な心地よさを感じるとおっしゃったのは、実際にそのとおりで、すべてがとてつもなく美しい「デジタルサラダ」になっってしまうからなのです。塚本さんがおっしゃっているものはすでに存在していて、既存の建物をスキャンすると、必要な情報を簡単に抽出することができます。ラカトン&ヴァッサル^{ラカトン&ヴァッサル}のプリツカー賞の受賞をふまえても、アダプティブユース（適応型再利用）の文脈において有用です。そういうわけで、線は簡単に検出できるのです。

インゲさんは、点群映像の奇妙さへの違和感を、勇気をもって発言してくださいました。不思議な心地よさ、あるいは不思議な心地悪さについてコメントをお願いします。

ヴィンク その感覚には共感できますね。これまでは既存の建物をスキャンするために点群の技術を使用していたというのですが、それを使ってどのようなプロジェクトが展開できるのかについては、正直なところ私には本当にわかりません。ぜひこの技術を実際に体験してみたいですし、応用方法を発見するためにも、皆さんがこれまでどのように取り組んできたのかをぜひ見てみたいと思っています。

デ・ウィルダー 実は、とあるワインセラーのプロジェクトで、通常のテクノロジーでは十分に認識できないような洞窟の形状を理解するために、点群を使ったことがあります。その時は道具として使用しました。

私がここで言っておきたいのは、建築の仕事は一つの道具だけでは語れないということです。点群は、私たちがすでに使っている道具とあわせて用いる新しい道具です。私たち建築家は、このようなテクノロジーを取り入れて進化していくと同時に、アナログな手作業にも回帰していつています。そのバランスが重要で、私はかなり楽観的に考えています。私たちは与えられたコンテキストで仕事をしますが、遠隔で作業をする場合、点群によってさまざまなものを近くに感じられることはとても助かります。それに、単に映像として素晴らしいものですね。

ジロー 詩的な映像ですよ。シンポジウムの準備段階での話し合いの際にアルファヴィルのお二人と話していた内容を思い出しました。竹口さんは、透明性、つまりマテリアリティの欠如について批判的な見解をお持ちでしたね。

竹口 点群の解像度は、非常に有用なものです。しかし、安藤忠雄のように、いつもドロージングのような抽象化の手法を用いる建築家が、この技術をどのように利用できるかはわかりません。また、カテライネさんがおっしゃっていたように、本来のコモディティとしての「生命^{ライフ}」という側面です。データとして抽象化された解像度は美しいですが、そこに本当の「生命^{ライフ}」を含めることは、たとえばアトリエ・ワンの場合などにおいて重要なことだと思っています。

な感覚です。私にとって一戸建て住宅は、時に心地悪い非常に主観的なテーマですが、だからこそ点群の超客観的な視点に興味を惹かれます。アトリエ・ワンの「スプリットまちや」も同じで、窓から住人が自分の生活を観察しているのです。時々、この世界のシステムを無視し、自分の身体を内側から見つめてみる必要があります。この視点は不思議と私にとって心地よいものなのです。

ジロー 「不思議な心地よさ」というのは面白いですね。塚本さんは、家の中を歩いていて、そのような心理的体験を感じることはありますか。

塚本 私はむしろ「不思議な心地悪さ」を感じます。このグラフィックシステムとその建築の表現方法には、心地よさと心地悪さの両方が存在します。中山さんはそれを超客観的と表現されましたが、同時に表面的でもあります。先ほど、私は線と点を比較しました。線には必ず定義があり、ある意図があって初めて線が生まれます。しかし、点は意図からは完全に解放されたものです。

ノアは、点群は建築の表現手法やリサーチツールとして優れているけれど、設計と制作の手段にすることはまだ困難だと指摘していました。もしこのアプリケーションに人工知能を導入することができれば、点群の中から線を導きだすことができるでしょう。そして、その線がより良い建築への意思決定につながるかもしれません。ただ、そうすればまた従来の断面図に戻ることになるので、これが進化なのか可能

性の喪失なのかはわかりません。

貝島 客観的に見ると、点群にはマテリアリティをはじめとする多様な情報が含まれていて、とても興味深いです。ただ、点群は表面だけを見せるものであり、その奥、つまり石や木や土の中にはもっと多くの「情報」があるのでは、という疑問もあります。デザインツールとして使うためには、空気の部分だけでなく、物質的な部分も点群に統合する必要があると思います。そうすることで点群を活用する客観的可能性が出てきますし、デザインプロセスの中にも組み込んでいけると思います。

塚本 建物による光の反射を活用するところが面白いですね。また、点群の映像では、建物の内部空間と建物間の空間が分かれていません。建物間の空間と内部空間の寸法にそれほど大きな違いがないからこそ、東京は点群にとって非常にエキサイティングなコンテキストなのです。そして、貝島さん、壁の中まですべてスキャンするのは非常に大変です。

ジロー 実は点群においては、X、Y、Zの座標を持つ地理的位置システムを用いるため、ジオメトリ認識や線の検出をおこなうことは簡単なのです。機械的に線の始点を見つけることができます。点群の最大の問題は、デジタル用語で「フィーチャー認識」と呼ばれるもので、ティーカップ、植物、壁、ドアなどのフィーチャーを区別するこ

雲をつかむ

ゲスト…デニス・ハウスラー、貝島桃代、中山英之、

カテライネ・ノイシンク、ロラン・シュトルダー、竹口健太郎、

塚本由晴、インゲ・ヴィンク、マティアス・ヴォルマー、

ヤン・デ・ヴィルダー

モデレーター…クリストフ・ジロー、エルウィン・ピライ

ジロー 点群という技術は、制作よりも分析のために用いられることが多いものです。点群に設計手法を応用する場合でも、この二つの世界には根本的な違いがあります。しかし、昨今の文脈では、点群によって気候、気温、汚染、川の流れ、空気の動きなど、大気や流体の動態をモデリングするというまったく異なる次元の話になっているのです。私たちの研究室では、たとえばランドスケープにおける洪水のシミュレーションをおこなったりしています。

ピライ 実際に家を訪問し、点群映像を制作する体験を通して何を学んだのか、学生から聞いてみると面白いかもしれませんね。

バスクアリーニ 私たちの努力の結晶が、美しいアニメーションになったことに満足しています。映像を見て、実際に体験した環境と同じように感じられるのが印象的でした。点群は、空間を構築物としてだけでなく、社会的な蓄積や雰囲気としてとらえることができるのです。音

で補強されたことで、二年前に訪れた場所に本当に引き戻されるようでした。

ジロー 点群を賞賛しているようですが、批判的なコメントはありませんか。点群によって空間に対する考え方は変わりましたか。

バスクアリーニ 私にとって、線画やイメージによる空間認識から、その内と外を裏返したような逆の空間認識へと変化したと思います。また、今のところ、点群を分析ツールや視覚的な表現手法として用いることはまったく問題ありませんが、設計する上で活用することは難しいと考えています。この複雑な表現手法を使いこなすにはかなりの知識と時間が必要なので、従来のドローイング手法から離れるのは難しいと思います。

中山 点群は、ある特定の考え方を感じたり追ったりできるところが面白いですね。ある意味、家や地面のような要素間の区別を無視する超客観的な視点を提供してくれるのです。デザインや環境など、あらゆるものが突然その歴史や意味を失ってしまうようで、私自身は不思議な心地よさを感じます。私が興味を惹かれるのは、このような新しい感覚です。

たとえば、電車の旅を想像してみてください。電車がカーブに差しかったとき、隣の窓から後部車両が見える。それは、外から自分を見て、同時に中からも自分の身体を見るような、不気味でいて魅力的

現代の日本の建築には、ヨーロッパとは異なる空間があります。そのひとつが、貝島さんと塚本さんが言及されていた「間」であり、日本の建築の重要な要素となっています。また、高層ビルの非常階段は、内でも外でもないため、さまざまな捉え方があります。内と外の境界で、ある種の交渉ネゴシエーションが起きているのです。また、エスノグラフィ¹として観察できたもう一つの要素は、ヨーロッパと日本では、互いに似たような技術や中間的な空間がたくさんあるものの、その使われ方がまったく異なるということです。このことについて、ロラン・バルトは、日本は非常に微細な表徴の帝国であり、外国人がそれらを認識するのは非常に難しいと述べていますが、そのとおりだと思います。

「スプリットまちや」では、ヨーロッパ人が最もプライベートな空間だと感じている場所を共有する可能性について学ぶことができました。さらに、家が敷地の境界で終わるのではなく、家の外にまで広がっていることを知りました。たとえば、銭湯に行くことは、家の外でおこなわれる活動の典型例と言えるでしょう。O邸では、鏡のように反射すると同時に透明でもあるガラス、動かすことのできる要素、空間レイアウトのジオメトリなど、さまざまなレイヤーに闊がある点が

非常に気に入りました。

点群は、目に見えないものを計測し、マッピングする技術であるという点が興味深いです。塚本さんは印象派の光の話をしましたが、音もありますし、将来的には匂いも出てくるかもしれません。超個別的な視点から、時系列的に正確な瞬間を体験できる可能性が見えてきます。また、点群では、視点をあらゆる方向に動かすことができ、空間上のどの位置に置くこともできます。そのような動画との違いをおさえておくことが重要でしょう。パースペクティブとアクソノメトリを組み合わせて、すべてを詳細まで見ることもできます。

ただ、私としては二つほど問題点があります。ひとつは、透明性に関することです。私は、点群の映像のイメージには隠喩的な透明性があるような印象を受けました。つまり、重厚な壁の向こう側を見通すことはできないものの、漆喰の壁であれば点の密度が低いため、見通すことができます。これは私にとっては混乱する側面です。もうひとつは、超個別的な視点と非常に古典的な断面図が組み合わさっていることです。

1 氏子とは、自身が住む土地の氏神におまつりをする人のことである。氏子になるには、その地域に居住し、祭りに参加する必要がある。

2 神輿とは、祭りの際に神霊が一次的に鎮まるとされる輿のことである。

3 伝統的な日本家屋には「縁側」と呼ばれる場所がある。家の内と外をつなぐ役割を担い、ベランダの一種として利用される。

メディアとして、建築写真をどのようにとらえていますか。空間を理解するうえで、デジタルスキャンにはどのような可能性があるでしょうか。

ノイシंक 日本の家は戦後、かなり西洋化されましたが、靴を脱ぐなどの重要な習慣は残っています。そのため、家の中に微妙な高低差が生まれ、その差が異なる種類の空間を表すようになっていと思っています。家を訪問しただけでは簡単に見逃してしまうような微妙な差ですが、住人にとっては非常に明らかなもので、玄関だけでなく、トイレやリビングにもあります。建築家にインタビューしてみると、伝統的な日本の家からアイデアを得て、そのコンセプトを現代的に解釈しなおす場合が多いことに気づきました。そのことを指摘すると、彼らは誇らしげに、有名な「縁側」³のような移行の空間について話してくださいました。

私はこれまで、プロの写真家の作品を研究対象としてきました。最初は日本人の写真家、後に外国人の写真家とも協働するようになったのですが、彼らの撮り方やアプローチは非常に興味深いもので、彼らはある時点から構図に人を含めるようになったのです。当時、日本の建築雑誌に掲載されていた家の写真は人がいない無機質なもののばかりだったので、これは良い変化でした。特に、家はある特定の家族のためだけに作られたかのように扱われていたので、実際の人や生活の様子が窺い知れるのは、素晴らしいことでした。しかし、特に海外の編集者は、写真の裏にあるストーリーを誰も知らないのです。私はその

理解のギャップを埋めるべく、取材や訪問をおこないました。

点群の強みは、内と外を同時に体験できることだと思います。特に「スプリットまちや」の映像では、小さな隙間の空間に隣家との近さを感じることができます。また、壁が溶けていくように見えますが、これは、現代の建築家がはっきりと分かれた部屋を設計するのではなく、よりソフトな区分を望んでいることに呼応しているように思えます。

ビライ その区分は、ある種の閾(threshold)のように見えるかもしれませんが、ロランさん、日本の建築や文化における移行の空間は、どのような特徴があるのでしょうか。日本文化における閾の捉え方は、どのような意味で西洋文化と異なるのでしょうか。

シュトルダー 閾を、ある空間から別の空間への移動を可能にし、二つの空間を分離しつつ同時に接続する中間的空間として、人類学の抽象的な意味合いで理解するならば、境界と閾が明確に異なるものであることがわかるでしょう。閾とは、一方にも他方にも属さない空間であり、通過儀礼がおこなわれる場として定義されています。また、エスノグラフィの視点から捉えることもできます。私が日本にいたときは、伝統的な文化に特定の要素を見出すというエスノグラフィの視点から見えていました。たとえば、「玄関」とは、さまざまな儀礼を通じて、パブリックな空間からよりプライベートな空間へと移行する場所であるというようにことを調べていくのです。

ことにしました。敷地の総面積は五八平方メートルしかないので、二九平方メートルの二階建て住宅が二つできるように分割しました。手前の家にはトイレはあってもキッチンがなく、もう一方の家にはキッチンはあるがトイレがないというように、どちらも未完成な状態であるため、住人が移動することで建物が完成します。移動の際、必ず庭を通ることになりますが、この庭は町家の中央にある坪庭を再解釈したものです。もうひとつの町家の特徴は、家の正面から奥まで貫通していることです。この特徴を、窓枠を同じ高さに配置することで再解釈しました。そうすることで、二つの家を同時に見通すことができます。

また、「スプリットまちや」は、安藤忠雄の「住吉の長屋」への批評的応答でもあります。「住吉の長屋」も二つに分かれていて、住人は中庭を通る必要があります。雨の日には傘をささないと隣の部屋へ行けないようになっていきます。大変評価の高い家で、日本の近代建築の象徴的な作品であることは間違いありません。私たちなりのやり方で、このリファレンスを使って遊んでみました。

点群の映像では、建物の下に黒い塊が見えます。家の中に土を導入し、木、花、鳥、カエルなどの人間以外の生命を迎え入れることは、私たちにとって非常に重要なことでした。この家の中で、人間以外の生き物も生活を営むことができます。これらすべての要素が、ここでの生活の質を高めることに貢献しているのです。

ビライ 点群の映像をご覧になって、どのような感想を持たれましたか。

か。お二人の「図解」という表現手法と比較すると、どのような違いがありますか。

塚本 「図解」は線の集まりで構築されていますが、点群は点の集まりで構築されていて、それが大きく異なる点です。点群は光の見え方に焦点を当てるため、デジタルの印象派のようなものだと思います。その意味で、点群の手法は、線を多用する私たちの「図解」とは異なるものです。私にとって線は、書くこと、描くこと、考えることをつなぐために不可欠なものです。思考と物理的空間を繋ぐために、線が非常に重要なのです。

貝島 私にとって点群とはランドスケープの地図のようなもので、光と庭をとらえ、外と内の連続性を生み出すものです。それぞれの点には、視覚と聴覚という複数の感覚の情報が集められ、3Dの構築物にマッピングされます。このようにして空間の経験が伝達され、ヴァーチャルなイメージが生み出されています。

私はスイスに住んでいたこともあり、ヨーロッパを「オブジェクト」に焦点を当てる文化として経験してきました。日本はより関係論的な文化であり、「間」や「あいだ」に着目します。アトリエ・ワンでは、異なるもの同士の関係をいつも線で説明しようとしているのです。

ビライ カテライネさんは、日本の家の研究において、目に見えない移り変わりを感じたことはありますか。また、日本の建築を表現する

中山 ○邸を一つのシンプルなコンセプトとして読み解くのは、

とても難しいことです。もちろん、神社のそばという立地は重要なコンテキストですが、重要な要素はそれだけではありません。神道は人間中心的な世界観に反する宗教で、すべての存在や物、たとえば塀ですら命が宿っていると考えます。この神道の概念が、私のデザインに最も深く影響を与えていると言えるでしょう。一方で、京都は非常に伝統的な都市ですから、岡田さんが購入した敷地の周辺は景観上の規制が厳しいのです。それぞれの状況に応じたさまざまな規制がありますが、私たちはすべての規制を厳守して設計しました。たとえば、屋根がグレーで三角形の形をしているのは、背後の山が見えるようにしなければならぬという規制がこの敷地にかけられているからです。また、この家の立面の形状は、神輿²を保管しておく倉庫に似ていますね。

ビライ 平面図が曲がった形になったのはなぜでしょうか。

中山 まず敷地の中心に家を置き、最初は特に深く考えずに、その模型を遠くから見てみました。この敷地は、北側は公道に面し、東側は隣接する建物との間の空間が狭い洞窟のようになっていて、西側は神社の庭の立派な木があるというように、周回すると場所の特徴が一変します。この分析にもとづいて、庭にテーブル、その反対側にバスタブ、読書スペース、ダイニングと、それぞれの性質に応じて異なる機能を配置しました。平面の形は、家の中心と周囲との関係から生ま

れたものです。中央の空いたスペースには、何か特定の目的があったわけではありません。

ビライ 貝島さん、塚本さん、東京というコンテキストへのアプローチ方法と、町家というタイポロジーの解釈について教えてください。

貝島 私たちは一九九〇年代に郊外で活動を始めました。当時、東

京の郊外は、少しずつ活性化されてきており、若い家族が家を購入し始めていました。しかし、価格が上昇して一軒家の購入が難しくなったため、二〇〇〇年代頃になると、都心に戻って車を持たずに小さなスペースで暮らしたいという家族が増えてきました。先ほど塚本が言っていたように、当時の家族は元の敷地の三分の一か半分ほどしか買えなかったため、家を設計するにも別の戦略が必要だったのです。あるとき、歴史的な町家をリノベーションする機会があり、それが町家というタイプを東京に持ち帰るきっかけとなりました。もちろん、江戸時代にも町家はありましたが、今ではほとんど忘れ去られています。

ビライ 断面図を見ると、通常の町家のタイポロジーとは異なっています。普通の町家は平屋ですが、この家は敷地の地形の条件にもとづいて設計されています。このような空間での生活に対して、どのようなビジョンを描かれていたのでしょうか。

塚本 敷地が比較的細長く、高低差もあるため、家を二つに分ける

あいだ

ゲスト…貝島桃代、中山英之、カテライネ・ノイシンク、岡田栄造、
ロラン・シュトルダー、塚本由晴
モデレーター…エルウィン・ビライ

ビライ このセッションでとりあげる二つのプロジェクトの特徴は、家の中心に神聖ともいえるような特異な空間があることです。「スプリットまちや」では、中庭がそれにあたります。拡張された 内部空間に季節が見てとれるような、オープンエアのあいだの空間です。「O邸」では、それはいわゆる「空っぽの空間」であり、建物の中で最も大きな部屋でもあります。移行の場として機能しています。どちらの家も都市の中にあり、そのコンセプトにおいて地形を活かしています。

岡田さんは、日常生活のなかでどのようにこの「空っぽの空間」を活用されていますか。また、なぜO邸を京都市の周縁部にある神社の隣に建てることにしたのでしょうか。

岡田 一階の細長い空間は、その時々で使い方が異なります。食事をしたり、くつろいだり、子どもたちが友達を呼んでゲームをしたりしています。私の友人が訪れてそこで寝ることもありますし、妻が趣味の集まりに使うこともあります。床面積はかなり小さいですが、天井が高いのが特徴です。大きなガラスの壁で外とつながっているので、

来訪者にとっては、個人宅を訪れるというよりも半分パブリックな空間にしているような感覚です。

立地についてですが、もともと御所の西側に土地を持っていたのですが、静かな環境を求めていたので、不動産業者に京都市の東部を紹介してもらいました。近隣の雰囲気も良く、落ち着いていたので、神社に隣接するこの敷地に家を建てることにしました。

ビライ 神聖な空間から日常の空間への移行をどのように感じておられますか。

岡田 上階からは、本殿とその後ろにある小さな山が見えます。子どもたちにとって、神社は神聖な場所というより公園のようなもので、小さい頃はよく走り回っていました。私自身、祭事で氏子¹として祈禱を受けたときは神聖な気持ちになりましたが、普段はあまりそのような実感はありません。むしろ、正面の道から裏の道にいたるまでに移り変わりを強く感じる人が多いです。洞窟の入り口から内部に入っていくような感覚です。

ビライ ビデオでは、ホテルの部屋で食事や飲み物を注文し、空間そのものを楽しんでいるような世俗的なシーンが映し出されていました。中山さんの建築において、宗教や精神性^{スピリチュアリティ}はどのような役割を果たしているのでしょうか。

「O邸」(京都、二〇〇九年)

中山英之

皆さんは、ホテルの廊下に住んでみたいと思ったことはありませんか。私はよく思います。あらゆる音を吸収するあのフカフカのカーペット、暗い照明、どこまでも続くドア。部屋からベッドとランプを廊下に放り出し、ピカピカのステンレスのルームサービスワゴンでワインとサンドイッチが運ばれてくる。どんなスイートルームよりも楽しいに違いません。そういう突飛な想像力が大切であり、O邸はそのような想像力から生まれた家なのです。

(画像：英四〇～四一頁)

中山英之

「スプリットまちや」(東京、二〇一〇年)

貝島桃代・塚本由晴(アトリエ・ワン)

この家は、火災の際には燃え広がりを食い止めることも想定されている十階建ての建築に囲まれた小さな住宅のブロックにあります。ブロックの中心部は、ほとんど二、三階建ての一戸建住宅からなります。

このコンテキストは、多くの日本の建築家、特に若い世代の建築家にとって典型的なものです。一九八〇年代に土地の価格が大幅に上昇し、法律で非常に高い相続税が課せられたため、土地の細分化が起り、このような小さな住宅タイプが登場してきたのです。

「スプリットまちや」の特徴は、細長い敷地の形状にあります。建物の正面は道路に面し、背面は隣家と大きな木のある美しい庭に面しています。設計にあたって、この住宅タイプがもつ特徴と、敷地の地形にほぼ一階分の高低差があることを十分に活かすようにしました。つまり、高低差と敷地の細長さをふまえて、二棟の建物間に庭があるという配置にしたのです。この中庭は建物の内部とも言えますが、屋根がなく、土で覆われているため、家の空間シークエンスの中に自然を取り込んでいとも言えます。これによって、敷地内だけでなく、近隣や周辺環境との間にもさまざまな関係性が生まれ、家の内部にも新たな要素が取り込まれています。

スイスに比べて、東京は安定した温暖な気候です。そのため、二つの建物をつなぐ壁によって半ば内部化された中庭というタイプを検討しました。それは同時に、家族が特別な日に使うことができる屋外スペースでもあります。

(画像：日四〇～四一頁)

貝島桃代、塚本由晴 アトリエ・ワン

にも見てとれるように思います。

ビライ 若い人たちと一緒に協働して、多くのことを学んだとおっしゃっていましたね。若い世代から何を学びましたか。

デ・ウィルダー 改装すること、つまり今あるものを使ったり作り変えたりして生活することの重要性を学びました。日本ではこれはかなり新しい現象と言われていますが、日本だけでなく、ここ数年でETHの学生たちの間でも同じような現象が見られるようになっていきます。彼らはフォーラムやスタジオやディベートの場で、ただ何かを作り出すだけではないかということをよく話し合っています。物理的だけでなく概念的にも、再利用に深い関心を寄せているのです。ただ今とは違う未来を作り出すのではなく、今この瞬間にもう一つの未来を生み出すにはどうすればいいのかという問いです。

このような傾向が若い人たちのエネルギーによって育まれること

は、私たちにとって喜ばしいことです。また、少ない資源を慎重に用いるからといって、自由が制限されるわけではないことは明らかです。SPACESPACEの家では、たくさんの柱が踊っているかのように見えますが、それらはとても緻密に配置されています。ある種の再構成によって配置され、それだけで突然まったく異なったものになっているのですが、依然として、そこには伝統的な人間の理解が詰めこまれています。

すべての人が家を持てるように大規模な行動を起こさなければならぬことが明らかである一方、自分の家は自分でつくりたいと望む人が増えていることも確かです。これは住宅や土地を所有したいという願望ではなく、自身の歴史や伝統のすべてを共有し、今の社会や課題を反映できる居場所ホームのつくり方を理解したいという願望です。それは、教育や経済などの一般的な課題への取り組みだけでなく、変化を起こして状況を好転させ、自分を包みこむ覆いエンベロープを見つけていくという取り組みにもつながると思います。

い結びつきが感じられるような住みやすい建築ができるように思います。

日本の学生たちとTOTOギャラリー・間で展覧会をしたときにも、良い経験ができました。彼らが私たちのプロジェクトのいくつかをリメイクしたことで、自分たちの作品を新たに見直すことができたのです。それは非常に興味深いことでした。私たちがヨーロッパで作ってきたものをもとにして、学生たちが模型をつくり、東京の敷地に配置したのです。私たちは建築に対して非常にエモーショナルなアプローチをしています。

デ・ヴィルダー 一般的に、建築の展覧会は、死んだものを見せるという意味においてつまらないと思います。生きた理解としてのアイデアを提示するにはどうしたらいいのでしょうか。インゲが言ったように、TOTOギャラリー・間で、塚本由晴さんと彼の東京工業大学の研究室チームとともに共同プロジェクトをおこなう機会がありました。ベルギーから日本へ模型を送るだけでなく、私たちのプロジェクトで作った模型をリメイクしてもらいました。さらに、私たちのプロジェクトについて理解したことを、日本のコンテキストで想像してもらおうというエクササイズもおこないました。そこで彼らは、私たちの作品から学んだことを日本の歴史や伝統というコンテキストに照らし合わせて再編成し、再発明したのですが、最終的にさまざまな素晴らしい解釈が生まりました。私たちにあって、この方法は私たちの作品と文化を説明するためにもとても重要なものでした。若い人たちと実際に協働し、

話をするという交流があったからこそ、彼らは私たちが本当に理解しなければならぬことに気づかせてくれたのです。

アルファヴィルの家に見てとれること、つまり路地やあいだの空間が繋がったり切れたりする様子は、家が再構成されることでもあるのです。日本での模型の再構成の際に起こったことは、SPACEとアルファヴィルの両プロジェクトにも見てとれます。それは、他文化を理解することを望み、日本の建築の中に他文化を引き入れることなのです。

日本の建築を見てみると、伝統的なコンテキストの理解にもとづいていることが多いでしょう。しかし、SPACEがおこなったように、柱をチェスの駒のように動かして再構成すれば、それがコンテキストを生み出します。そのコンテキストとは、ただ現代的なものでなく、日本文化にとどまらない（私たちの場合はフランドル文化にとどまらない）広い文化的理解にもとづくものです。

点群として再解釈されたこの二つの住宅プロジェクトは、東京工業大学との共同プロジェクトと同じことをおこなっているのかもしれませんが、これはもしかすると単なる誤解かもしれませんが、私たちが学んだのは、日本人は「space」を表す特定の言葉を持っておらず、むしろ「あいだ」というような意味合いの言葉を使っているということです。

プライベートとパブリックのあいだで、どのようにふるまい、どのように自らを位置づけるのが焦点となっているところが、私が両設計事務所の作品を高く評価している点です。また、それが点群の記録

きるようになっていきますね。その場にいた感覚を想像できました。リノベーションをする前は、古い柱はかなりいいびつな形をしていたため、さまざまな位置から何度も計測をし直しました。その時に点群データがあれば、現状をマッピングして把握するのに役立っていたでしょう。ただ、私たちは、設計の際に点ではなく線を使います。点を線に変換する技術があれば、役立つかもしれません。

ビライ ヤンさん、インゲさん、点群についてどう思われますか。また、日本の建築にたいする印象と、お二人の手がけるプロジェクトと日本の建築との関わりについてお聞かせください。

デ・ウィルダー 点群の映像は、見てただけでエネルギーが湧いてきます。なぜだろうと自問自答していたのですが、私にとって点群(point cloud)とは、同時に「心群(mind cloud)」でもあるのだと思います。私たちは建築を通して「心群」を体験します。もちろん、私たちは平面図、断面図、ファサードなどのあらゆる手段に精通していますが、結局のところ、平面図や断面図としてではなく、「空間の中にいること」として建築を体験しているのです。点群の映像は、人間が建築や空間を体験する仕方に非常に近く、私はそのことを気に入っています。そういう意味で、点群とは、私たちがすでに使っているメディア、そしてこの数十年の間に私たちの周りで急成長を遂げてきたメディアとは一線を画すものです。どれほどデジタルであろうと、人間の建築に対する理解に近いものなのです。点群を使って建築家としての仕事を

し、音を流しながら新しい世界をクライアントに提示する様子は容易に想像できます。

ヴィンク 私は点群に少し戸惑いを感じています。木村さんがおっしゃったように、ある種のディテールが失われ、建築から何かが欠けてしまいうように感じるのかもしれませんが、ヤンは点群が私たちの脳の働き方に近いと言いましたが、私は建築を作るときに本当にそのように考えているとは思いません。ですから、他の方たちと違って、私は点群の扱い方、見方、その中の動き方がわからないのです。でも、一つ面白いと感じたことは、点群の映像では建築が突然変形してしまうところ。そこはとても気に入りました。

岡啓輔さんのアリマストンビルでは、点群が見事に役立ったと思います。彼は自分の手でビルを建てていますから、建て方を理解するのに役立ったとおっしゃっていました。もしかすると、私がつと点群の映像を体験しないと、理解が深まらないのかもしれませんが。

ビライ 建築のデザインを想像し考えるときに、どのようなメディアをお使いになりますか。

ヴィンク もちろん、3Dレンダリングのようなコンピューターのメディアも使いますが、やはり手を動かすことも多いです。模型や手描きのドローイングをたくさん制作し、そこから建築のイメージを膨らませていきます。そうすることで、建築を実際に利用する人にとって強

んの日本橋の家は都市のコンテクストの建築といえます。そこには、「庭路地の家」と通じるものがあります。しかし、私たちは、京都の都市構造と自然にとって重要な、庭の形に最も注力しました。都市の緑空間を住宅の形に生かしたのです。

山本 点群の映像を見て、住宅とコンテクストの連続性が非常に明確になると感じました。というのも、京都では、駐車場が主な原因となって、このような内部と外部の連続性を保つことが難しくなっています。最近では木造で三階建ての建物も建てられるようになっています。従来では不可能でしたが、今では可能なのです。そこで、三階建ての建物をつくり、家の前に駐車場を配置しました。普通、京都ではオープンスペースを庭や路地ではなく駐車場として使ってしまうのですが、これは大きな問題です。

ビライ 京都の家のシリーズを制作し、その都市との関係性を考えていくうえで、点群やデジタルスキャンはどのように役立つと感じますか。その限界と可能性とは何でしょうか。

山本 この点群の映像をクライアントに見せれば、最近の住宅では失われてしまった内と外の連続性が、私たちの設計した家では保たれているということを理解してもらえenと思います。それが点群の強みの一つでしょう。

ビライ 香川さん、岸上さん、大阪の状況はいかがでしょうか。大阪は、地理的な背景も都市のランドスケープも、京都とは異なります。「SPACE SPACE HOUSE」では、古い建物と新しい建物を融合させるように、パブリックスペースが家の中にまで拡張されているところが面白いですね。都市空間から家の内部空間への移行について話したいだけですか？大から小への移行の鍵となる建築的要素とは何でしょうか？

香川 私たちの家は、戦後にできた大阪の商店街の中にあります。一階は設計事務所で、二階は自宅です。一階は通りに面しており、通行人からは私たちが仕事をしている様子が見えるようになっています。また、窓側に色々なものを置き、ある意味ショーウィンドウのようになっていますが、そこは内と外の関係性、そして古いものと新しいものとの関係性が生まれる場所となっています。また、それぞれの要素に特定の機能を持たせています。たとえば、柱を帽子掛けとして使い、家具のようにもなっているのです。そういう意味で、古いものと新しいものが混ざりあうような状態を作り出し、単純な二項対立を解消しています。

ビライ SPACE SPACE での建築設計の方法に関連づけて、点群の映像をご覧になった感想をお聞かせください。

香川 収録されている音によって、より生き生きとした体験がで

入れ子の空間

ゲスト…香川貴範、岸上純子、竹口健太郎、インゲ・ヴィンク、

ヤン・デ・ヴィルダー、山本麻子

モデレーター…エルウィン・ビライ

ビライ どちらの住宅も、空間的に都市構造と絡まりあっていることが大きな特徴となっています。既存の構造を再解釈し、全く異なる周辺環境のタイポロジーと歴史に応答しているのです。また、プライベートな空間とパブリックな空間の微妙な線引きによって、都市のランドスケープを建物の中に取り込んでいます。

まず、伝統的な家屋である町家のタイポロジーの再解釈から話を始めましょう。中庭の空間は、どのように認識され、どのようにアクセスされるのでしょうか。

竹口 まずは、町家について説明させてください。町家は中国からの輸入文化であり、京都の都市構造を形成しています。プライベートな小さな中庭がいくつもありますが、正面の庭は人を迎えるために使われることもあるため、半ば公共的な存在となり、敷地全体をおして公共性のグラデーションが敷かれているようなイメージです。

山本 路地があることも、伝統的な町家の特徴です。家の外ではなく、中にあるのです。路地はパブリックな空間からプライベートな空

間へとつながっていて、主に居住者が利用するのですが、時には客人がそこを通って家の一番奥まで通されることもあります。

ビライ 京都で新しい建築を設計する際に、既存の都市構造からはどうのような影響を受けていますか？

山本 現在の建築の建設方法は、伝統的なものとは大きく異なるため、それは難しい質問です。また、最近では都会であっても駐車場が必要です。こうしたことから、伝統的手法とはかなり異なる家づくりをすることになります。それでも、京都のプロジェクトでは、伝統的な住宅の特徴を維持することを常に心がけています。京都という街は、何世紀にもわたってその密度と住宅ストックを維持してきましたから、そのことに応えるよう努めています。

ビライ 先ほど、伝統的な木造建築と新しい木造建築の違いについてお話しされていましたが、どのような違いがあるのでしょうか。

竹口 たしかに私たちは新しい木造建設技術の手法に強い関心を持っていますが、「庭路地の家」では、主に都市のコンテクストに焦点を当てました。この住宅は、京都の五つの住宅シリーズの三つ目で、特に都市構造に着目しています。たとえば、SPACE SPACE HOUSE は、ガジェットによって構造化された建築を目指しているところが特徴でしょう。アリマストンビルは身体スケールの建築であり、安藤忠雄さ



SPACESPACE HOUSE

「庭路地の家」(京都、二〇一七年)

竹口健太郎、山本麻子(アルファヴィル)

私たちがこの家を「庭路地の家」と名づけたのには、二つの理由があります。まず、この家は京都御所の近くに位置し、伝統的な形の敷地の上に建てられているということです。京都の伝統的な町家の敷地は、「うなぎの寝床」と呼ばれる直線的で長い形をしています。通常は、敷地の中央に坪庭と呼ばれる小さな中庭を配置し、家のポリウムを複数に切り分けますが、この家ではその方法を採用せず、南向きの長い庭をつくりました。

日本の家は伝統的に、パブリック(ハレ)からプライベート(ケ)へ

と移行する過渡的な空間を備えています。通常、家の前面にはパブリックな「ハレ」の空間があり、奥にはプライベートな「ケ」の空間があるのです。パブリックからプライベートまで三つのレイヤーがありますが、一番面白いのは茶室の「ケ」の空間です。この茶室は、客人を迎え入れるときにはパブリックな空間の延長であり、近しい人を招くときにはプライベートな空間の延長となります。茶室がある家の最深部は、プライベートな空間でありながら他者に開かれていることもできる、反転可能な空間なのです。

(画像：日三七頁、英三七頁)

竹口健太郎、山本麻子 アルファヴィル

「SPACEHOUSE」(大阪、二〇一八年)

香川孝則、岸上純子 (SPACE SPACE)

SPACEHOUSEは、大阪のキタの中心地である梅田から1kmの場所にあります。この地域は戦前からの長屋が多く残る市街地であり、この家は一九一三年に商店街に建てられました。日本には商店街が多くありますが、近年の大規模商業施設の進出により、シャッター街となるところが増えていきます。この家をリノベーションするまでは、中津商店街も例外ではありませんでした。以前は一階が乾物屋と八百屋、二階が住居になっていましたが、リノベーションをおこなうと、一階を私たちの設計事務所に、二階を住まいにしました。リノベーションと云っても、壁紙を張り替えるようなソフトなものから、地

震に備えた構造補強まで、さまざまなものがあります。海外では当たり前のようにおこなわれているリノベーションですが、最近では日本でも増えてきています。たいていは、既存部材に新しい部材を組み合わせ、対比という美学的フレームで捉える場合が多いのですが、この空間はリノベーション特有の方法論を取り出すことに留意して設計しました。具体的には、床、壁、天井、梁、柱といった通常の建築部材のスケールよりも小さい部材の各種を用意し、挿入していきました。私たちはその部材を「ガジェット」と呼んでいます。このガジェットの総体として空間をつくることに挑戦しました。

香川孝則、岸上純子 SPACE SPACE

(画像：日二〇頁、英二〇頁)



アリマストンビル

なっただけです。私は幾何学的手法で建築を設計することを学んだので、衝撃を受けました。私はいつも幾何学を通して建築を設計してきましたが、岡さんは作りながら設計しているとおっしゃっていました。建築を設計する際に、幾何学というメディアを必要としないのです。より直接的で、驚きました。

ビライ ここからは直接性という概念にデジタルスキャンを関連づけて考えてみましょう。木村さん、これまでに直接的な制作や、空間に物理的に触れられるということについてお話ししてきましたね。デジタルスキャンでそのようなことを再現できるのでしょうか。

木村 二つの建築の点群映像を見て、視覚的側面よりも、特に音に魅了されました。質の良い感動的な音でした。梅雨入りした東京で雨が降っているときの湿った空気のような質感です。また、点群映像のもうひとつの印象的な点は、近づくにつれてディテールが失われていくところです。近づけば近づくほど、壁が溶けてなくなっていくように見えるのです。普通の写真や映像とは逆ですね。私は直感的に、長期記憶のことを連想しました。はっきりと言うことは難しいですが、そのように感じたのです。点群映像は、ある一つの印象的なシーンを提示するのではなく、記憶の中である空間をなんとなく覚えていて、ある期間にわたって頭と体の中で自分の体験を構築していくようなものです。点群は、体験を非常に即時的に変化させます。先ほどクリスチャンさんがおっしゃったように、デジタル技術が建築の制作のため

に用いられてきたのは、素晴らしいことです。そして今、それは制作と体験の両領域にまたがるものになりつつあります。これが議論すべき面白い点だと思います。

ビライ 木村さん、思慮に富んだお言葉をありがとうございます。長期記憶に言及されたとき、私は日本語の「幽玄」という言葉を思い出しました。「幽玄」とは、何か特定のものに会ったとき、まるでヒントを与えられたかのように、かつていた場所に連れ戻されるような感覚のことです。ウィリアム・ジェームズは、「心の中の明確な心像はすべて、その周りを自由に流れる水に浸かり、染められている」と言いました。² 現代の建築は、常に明確で正確なイメージを持つように定められています。もしかしたら、私たちは、「そこには近さや遠さのような関係の感じ、これまで居た場所の消えゆく余韻、これから行く先の予感がつきまとう。イメージの意味や価値は、その周りを絶えず取り囲む光あるいは影の中にある。」という時代に来ているのかもしれませんが、つまり、イメージだけでなく、イメージの周りにも重要なものです。おっしゃるように、点群は制作ツールとして用いられるだけでなく、新しい可能性を切りひらくものかもしれませんね。

¹ 「具体美術」は、一九五〇年代から六〇年代にかけて起こった日本の芸術運動。伝統的な芸術様式を否定し、実演的な即時性やメタポリズムを支持し、具体的に物理的な身体相互作用に焦点を当てる。

² James, William. *The Principles of psychology*, Vol. 1. (New York: Henry Holt and Co., 1890), p. 255

³ James, p. 255

図や平面図のような統制の装置では実現できないような複雑さです。最初に点群の映像を見たときは「Incidental Space」を連想しませんでした。言われてみれば、たしかに彫刻か住宅かという問題につながる場所がありますね。

私にとって日本の家の魅力とは、その小ささです。それは、慎ましさではなく、複雑さからくるものです。小さな空間に多くの情報を詰めこむと、実際のスケールが反転してしまうようなことが起こります。それがまさに「Incidental Space」で試みたことです。一方では極端に小さい空間でありながら、他方では無限に広がるものがある。日本の茶室は、おそらく建築の歴史の中でも最も小さな空間のひとつですが、非常に説明しがたいものです。茶室における体験は、シンプルで控えめでわかりやすい空間の体験ではありません。むしろ、茶室という空間のさまざまな側面に圧倒されるような体験です。私はこのパラドックスに興味を持っており、日本の建築に魅了されているのです。それはまるでプライベートな宇宙としての家です。建物の実際のスケールは小さいにもかかわらず、それとは真逆の何か、永遠あるいは世界の全体に広がっていくような何かが現れ、微小の空間の中にまとまって表現されるという矛盾が面白いのです。

ビライ 非常に小さな部屋に足を踏み入れる感覚は事前には想像しがたいものですから、「Incidental Space」に入っていくのは非常に興味深い体験でした。しかし、中に入ると、確かに何かを感じるのです。ポッロミーニの礼拝堂の中にいるような感覚でした。ガブリエルさん、

この身体的感覚は、具体美術の実践とどのように関連づけられるでしょうか？

シャード その二つを比較するのは簡単ではありません。一九六〇年代の画家たちは、額縁から離れ、パブリックスペースとコンクリートの建物を芸術活動の場としました。しかし、さまざまな空間的实践を通して絵具で身体的経験を物質化する感覚は、ビライ先生のおっしゃるような身体的感覚とある種の近さがあると思います。岡さんのビルの中を移動するのは、ほとんどダンスのようなものです。このビルの話をするとき、現象学的で主観的な身体体験に焦点が当てられます。しかし、点群は、この身体的体験をさらに拡大するようなまったく異なる感覚を呼び起こします。点群とは、止まることなく前進していくプロセスを見せる思考モデルや機械のようなものです。すべての角度と側面に同時性があること。ここにクリエイティブプロセスを誘発する可能性が秘められていると思います。精神だけでなく肉体を通して、その可能性が実現されるのです。

ビライ 木下さん、プロセスとしての空間について、どのようにお考えですか。日本橋の家の体験と比べて、アリアストンビルではどのようなことを感じましたか？

木下 関西で学生をしていたこともあり、安藤忠雄さんの建築は当時から馴染みがあります。岡さんの建築を体験したのはもっと最近に

シャード 私は二〇一四年に、幸運にもアリマストンビルを訪れることができました。散歩中を通りかかり、私の友人達と岡さんとで話が弾み、親切にビル内を案内していただいたのです。建設現場を見て圧倒されました。ビルの中をよじ登り、危険を感じる瞬間もありました。さまざまな質感や空間のマテリアリティに驚きましたが、それだけでなく、建物に包み込まれているかと思えば、突然家の中や周囲に向かって新たな視界が開かれたりすることにも驚きました。このビルはとても特殊です。ご存知のように、このビルは東京の中でも大使館が多い地区にありますから、このような直感的に作られたセルフビルドの長期的なプロジェクトがあるとは思いません。

ビライ 岡さん、このビルのコテキストについてお話ししていただけますか。

岡 私は丹下健三さんのクウェート大使館がとても好きです。さらに近く到大江宏さんの普連土学園もあり、実はお二人は大学の同級生なのですが、仕事をしながらこの二つの建築が見えるということから非常に大きな影響を受けています。

ビライ クリスチャンさん、二〇一六年のヴェネチア・ビエンナーレでのプロジェクト「Incidental Space」では、デジタルスキヤンを利用し、小さな模型を居住可能な空間にスケールアップしていましたね。素材の質感をデジタルモデルに変換して拡大し、抽象的でありながら

複雑な空間として複製されていました。このようなプロセスを経ると、空間のマテリアリティや体験はどのようなものになるでしょうか。住むための家として体験するのでしょうか、あるいは彫刻的な建築として体験するのでしょうか。

ケレッツ パラメトリックデザインには長い歴史があります。最近では、家の一部や全体をデジタルファブリケーションによって製作できるようにしました。一九六〇年代から劇的に変わったのは、扱える情報量が飛躍的に増えたことです。パラメトリックデザインの黎明期には、コンピュータで作られた形を、コンピュータに制御されるデジタルファブリケーションによって制作するという方法がとられていました。しかし、今ではスキヤンによって膨大な点群データを得ることができ、「統制された形」というものは廃れてきているのです。

「Incidental Space」において私たちが模索していたのは、点群をどのように活用できるかということです。そしてこれはクリストフ・ジロー教授のスタジオのプロジェクトとも密接な関係があることですね。私たちは制作プロセスの初期では手作りの模型を制作したのですが、その唯一の目的は、一五年前には捉えることができなかったような複雑なフォルムを作ることでした。このような複雑さは、今だからこそ把握できるのです。ジロー教授のスタジオのプロジェクトとも共通していることは、小さいけれども非常に複雑な家を扱っているところです。特に岡さんの建築が良い例ですが、もし図面を作ろうとすればかなり難しいでしょう。手でなければ到達できない複雑さであり、断面

セレンディピティと厳密性

ゲスト…金森秀治郎、クリスチャン・ケレツ、木村浩之、木下昌大、
岡啓輔、ガブリエル・シャード
モデレーター…エルウィン・ビライ

ビライ このセッションでは、建築における素材や質感の感じ方について話しあい、さらに、決められた形を作るアプローチとセレンディピティによって形を発見するアプローチの対比について議論します。ご存知のように、日本橋の家とアリマストンビルは、表面の質感はまったく違いますが、コンクリートという素材を純粹主義的に使っていることが特徴です。どちらも彫刻的であり、先鋭的なコンセプトを表現しています。しかし、二つの住宅の建築プロセスは、これ以上ないほど異なっています。日本橋の家は数学的に計画されており、偶然に委ねられた要素は全くありませんが、アリマストンビルは、身体的な直感によって絶えず成長し続けるものです。それでは、まず初めに、金森さんから日本橋の家の点群映像の感想をお願いします。

金森 日本橋の家は、街並みの中にうまく溶け込んでいるように見えます。都市の隙間に、幅三メートル、高さ十〜十五メートルのコンクリートの壁を挿入し、その中を削りとることで空間が作られているのです。私にとって、点群の映像のなかで壁の向こうが見えたことは新鮮な体験でした。

ビライ アリマストンビルの映像では、水滴の落ちる音が聞こえました。未完成なので、家の中に雨風が入ってきているのです。岡さんにも同じ質問をしたいのですが、アリマストンビルの点群映像を見てどのような感想を持たれましたか。また、家の未完成な状態についてどのようにお考えでしょうか。

岡 私は安藤忠雄さんに憧れ、彼を学んで育った世代です。それでも、「どのようにして安藤さんの建築を超えるべきなのか」と無理やり自分に問いかけ、コンクリートを使って建てることを考えながら制作してきました。アリマストンビルは未完成です。最近は何都市の大きな再開発が続いていて、建設は一時中断していました。しかし、まもなく工事を再開し、三年後には完成させたいと考えています。まだ未完ですが、久しぶりに建設を再開できることにワクワクしています。点群映像は非常に面白かったです。この短い時間で、さまざまな部分がどのように関連しているのかについて、忘れていたことを思い出し、気づくことができました。

ビライ ガブリエルさん、数年前にアリマストンビルを訪問されたそうですね。具体美術「を研究されている立場から、実際に家の中を歩いた際のあなたの個人的体験についてお話しいただけますか。岡さんの作品にも見られるような、昨今のアートや建築における即時性とはどのようなものでしょうか。



日本橋の家

アリマストーンビル（東京、二〇〇五年）

岡啓輔

私がいつも思っているのは、手で家をつくりたい、家を人間がつくるものとして丁寧につくりたい、ということ。日本では、家はたった数カ月で建てられます。木造の住宅であれば三カ月で完成することもあります。ユニクロがファストファッションと呼ばれるように、ファスト建築と呼べるほど速いのです。そうではなく、私は手で建築をつくりたいのです。それは、私たちが生きている時代にとって、とても重要なことだと思っています。また、それは今の時代だからこそ実現できることでもあります。たとえば、少し前までは、ある特定の道具や材料は簡単に手に入りませんでした。今は必要なものはネットで注文することもできますし、日本には大きなホームセンターもあり

って、たいいていのものは手に入ります。作り方については、YouTubeやGoogleで検索すれば、ほとんどの答えが見つかります。また、いろいろな人が工夫して家を作っているのを見ることが出来ます。そのように調べさえすれば、住宅は自分の手で作ることが出来る時代になっているのです。それは素晴らしいことだと思います。私は、建築とはハイテクなものではなく、ローテクなものの集積だと考えています。家づくりをしながら、とても難しいことをしているとこの感覚はありません。ただ基本的なことを、失敗しないように丁寧にやっているだけです。私はそのように衣食住をDIYしていますし、この建築をつくることで、これからの時代は家づくりにもたくさんの方が参加できるということを伝えたいと思っています。（画像：日一七頁、英一七頁）

岡啓輔 建築家・アリマストーンビル施工者

日本橋の家（大阪、一九九四年）

安藤忠雄

子どもたちが四歳と六歳のときから一八年間、日本橋の家に住んでいました。大阪のミナミの中心にある小さな家ですが、空を見上げたり、風を感じたり、自然を満喫できる生活を子どもたちにさせてあげたいと思っていました。よく中庭にビニールプールを広げて水遊びをしていましたが、彼らはこの中庭を十分楽しんでいました。

私は安藤さんのデザインが好きです。小さいのに空間がおおらかで、その最大の理由は吹き抜けが多いことです。長年ここに住んでいて、小さいけれども豊かだという印象を何度も受けました。私は大学で建築を学びましたが、建築とは全く関係のない父の仕事を継いだので、当時は何らかの形で建築に関わりたいと思っていました。さらに、

建築を愛する人たちのために、将来的に何か役に立つことをしたいと考えていたのです。一九九四年に安藤さんがこの日本橋の家を設計し、完成してみると、とても魅力的な空間だったので、いつか必ず公開しようと思っていました。そして、一八年間住んだ後、一般公開のために引越し、五年前に安藤さんがギャラリーとして改装してくれました。それ以来、公開イベントのボランティアとして活動が続けています。ここに来る方は皆、面白いと言って喜んでくださいます。建築に興味がなかった人ですら、この家に来ると面白さがわかる。そのようにして、建築に興味を持つ仲間が増えていくのを実感しています。

（画像：日一三頁、英一三頁）

金森秀治郎 ギャラリスト、日本橋ハウスのオーナー

明瞭さの中で異なる装いで現れるのである。

二〇一九年秋におこなわれた「点群都市―音と映像の3Dレコーディング」と題したプロジェクトでは、京都工芸繊維大学とETHランドスケープ研究室の学生たちは、住宅とその周辺の都市ランドスケープとの関係についてリモートセンシングを用いて調査した。このサイトスペシフィックなワークショップでは、いくつかの小さな建築を対象にサウンドレコーディングとレーザースキャンをおこない、後にそのデータを3D点群モデルに変換し、短い映像を制作した。

また、二〇二一年五月にジロー教授が主催したオンラインシンポジウム「移行する空間―デジタルスキャンで見る日本の家」では、調査対象の住宅をバーチャルに横断し通り抜ける映像を上映し、それをもとに議論をおこなった。このシンポジウムは、ウェブ会議の形式で集まり、点群の映像について集団で話し合う貴重な機会となり、日本とヨーロッパからの参加者が、建築、ランドスケープデザイン、サウンドデザインなどの分野における個人的体験からの洞察を共有した。

本冊子「移行する空間」は、そのようなさまざまな視点からの立場や思考を集め、ある一瞬、あるいはある動きをとらえようと試みた批評的議論の記録である。

シンポジウムでは、点群の映像だけでなく、本冊子にも掲載されている建築家やオーナーのコメントのビデオも上映した。議論は、日本の建築の内部と外部に見られる「移行する空間」の性質というテーマを中心に展開され、さらに公的領域と私的領域、身体と環境、そして小さな宇宙として、また「移行する地帯」として理解される家というようなテーマにも及んだ。また、建築における「移行する空間」の適切な表現方法という問題に何度も立ち戻り、視覚だけでなく、五感のすべてを通して建築の物理的領域を改めて模索し、体験するための方法も提案された。本冊子「移行する空間」は、京都、大阪、東京の複数の建築を並列することで、小さな場所に無限の空間を作り出す文化が生み出した魅力的なデザインアプローチの数々を解き明かす試みである。

¹ Itsuko Hasegawa, "My Theory of Architecture," *Japan Spotlight*, January / February (2004), 44–47.

² Ken Tadashi Oshima and Arata Isozaki, *Arata Isozaki* (London: Phaidon, 2009), 156.

序文

ルイサ・オヴェラス、ミリアム・アザー

「私が空間を『部屋』と呼ぶとき、建物そのものを固定的にイメージしているのではなく、さまざまな可能性の余地を残しながら、未来につながる状況を想像しているのである。私は、どのような変化にも柔軟に対応できる空間や環境という意味で『部屋』という言葉を使う。建築はハードな物を扱うだけでなく、人との関わり合いを通して発展していく空間として機能しているのである。」¹ 長谷川逸子

京都、大阪、東京のような密集した都市では、建築空間を緻密に構成することが不可欠である。日本では、その自然環境と、各都市が出現してきたスピードの差によって、空間の区分と細分化において特異なアプローチがとられることとなった。なかでも、目に見えない境界やコンタクトゾーンを理解することは、建築の領域だけでなく、社会的な交流、宗教、習慣においても、日本文化に深く根付いているようである。

日本文化においては、生活のあらゆる場面で空間の哲学が登場する。物や形そのものではなく、その周りや間にある空間を最も重要視する、ネガティブスペースの概念があるのだ。磯崎新によれば、日本では、空間と時間の概念はどちらも「間」という一語で理解されてきた。間とは、「連続して存在する二つ以上のものの間の自然な間隔」あるいは「二つのものの間の隙間、開口部、（中略）連続して起こる現象の自然な休止または間隔」と定義されている。² 「間」は、「門」と「日」を組み合わせた漢字であり、移り変わりの場所や瞬間を意味する。「間」は連続的なものとして捉えられ、過去を内包する容器であり、来たるものにスペースを提供する。それは、不在の存在を通してエネルギーが生み出される場所なのである。

「間」は、日本の建築空間の考え方やデザインに強く結びついている。日本の大都市の形態と、自然との強い精神的な結びつきが組み合わさって小さな住宅タイプが生まれ、その空間は公的領域にありながら、自然をその最も親密なコアに取り込んでいる。小さな空間でありながら、一部のスペースでは意図的に機能を排除し、「占有されていない」状態にすることで、人と物の間に多様な関係を実現しているのである。

歴史的な建築も現代的な建築も、この「間」という空間的概念に宿る複雑さを映し出している。小さな小宇宙として物質化された日本の住宅は、捉えがたいものである。しかし、それらはすべて、ある共有された物語という核を中心として構成されているように見える。まるで同じ秘密の周りを巡り巡っているかのように、どの住宅も、曖昧な

目次

序文

7

セレンディピティと厳密性

10

入れ子の空間

18

あいだ

26

雲をつかむ

33

Pamphlet

クリストフ・ジロー研究室出版シリーズ

25 移行する空間

六つの日本の家の横断

著者：クリストフ・ジロー、デニス・ハウ
スラー、貝島桃代、香川貴範、金森秀治郎、
木村浩之、木下昌大、岸上純子、クリスチ
ヤン・ケレツ、中山英之、カテライネ・ノイ
シンク、岡啓輔、岡田栄造、小野芳朗、ル
イサ・オヴェラス、ガブリエル・シャード、
ロラン・シュトルダー、竹口健太郎、塚本
由晴、インゲ・ヴィンク、エルウィン・ピラ
イ、ヤン・デ・ヴィルダー、マティアス・ヴ
オルマー、山本麻子

編集者：クリストフ・ジロー、デニス・ハウ
スラー、ルイサ・オヴェラス、ミリアム・ア
ザー、マティアス・ヴォルマー
プロジェクトアシスタント：エラ・エスリ
ンガー、アヤカ・グトリン、リサ・ノイエ
ンシュヴァンダー
コピーエディター：ジェニファ・バート
メス、フィリップ・シェー
翻訳：南菜緒子
英語校正：ジェレミー・ウォーターフィー
ルド
日本語校正：エルウィン・ピライ

グラフィックデザイン：iroha, 村井一美
(チューリッヒ)
グラフィックコンセプト：Berüter Grafik
(チューリッヒ)
印刷：Ropress (チューリッヒ)

フォント：Joanna, Bell Gothic, DNP 集英
明朝、ヒラギノ角ゴシック
紙：Refutura blauer Engel, 80/300gm²,
100%再生紙

ビジュアライゼーション：デニス・ハウスラ
ーとマティアス・ヴォルマーが、京都工芸
繊維大学とETH Zurichの学生の協力のも
と取得したレーザースキャンから作成

クリストフ・ジロー研究室：Institute of
Landscape and Urban Studies (LUS),
Network City and Landscape (NSL)
建築学部 (D-ARCH)
スイス連邦工科大学チューリッヒ校 (ETH
Zürich)

Stefano-Franscini-Platz 5
8093 Zurich, Switzerland
Telephone +41 (0) 44 633 29 87
www.gjrot.arch.ethz.ch

© 2022
gta Verlag, ETH Zurich
Institute for the History and Theory of
Architecture Department of Architecture
8093 Zurich, Switzerland
www.verlag.gta.arch.ethz.ch

© 文章：著者
© 図版：画像の作者およびその法定相続人。
著作権についてはクレジットを参照。
© 映像：映像の作者およびその法定相続人。
著作権については映像クレジットを参照。

本作品の内容は、第三者の権利に影響を与
えない限り、すべて著作権により保護され
ています。すべての権利は著作権者が留保
します。本書のいかなる部分も、出版社の
書面による許可なく、電子的形式、機械的

形式、複写、記録、その他のいかなる形式
によっても、複製、検索システム上での保
存、送信をすることを禁じます。

著者、編集者、出版社は、著作権の所有者
を確認するために全力を尽くしていますが、
誤りや抜けがある場合はご連絡ください。

ドイツ国立図書館の書誌情報

本書籍はドイツ国立図書館の Deutsche
Nationalbibliografieに掲載されています。
詳細な書誌データは <http://dnb.dnb.de> より
入手可能です。

ISBN 978-3-85676-429-6

表紙のQRコードの動画は 10.3929/ethz-b-000536829 (DOI) にアーカイブされて
います。

gta Verlag
ETH zürich

PAMPHLET

移行する空間

六つの日本の家の横断

クリストフ・ジロー

デニス・ハウスラー

ルイサ・オヴェラス

ミリアム・アザー

マティアス・ヴォルマー

編

移行する空間

六つの日本の家の横断

日本の建築とそのランドスケープとの関係において、移行の空間の構成は一つの重要な要素となっている。日本の風土と文化の歴史をとおして、これまでにさまざまな移行の空間の形と表現が生み出されてきた。それはさまざまな要素をつないだり切り離したりするものであり、私たちはそこを通路として通り抜けることもあれば、その内に住まうこともある。これらの移行の空間は、ある空間と別の空間を区別し、さらに内と外、パブリックとプライベート、私たちの身体とそれを取り囲むものとの間を区別するのである。

今号の Pamphlet は、京都、大阪、東京に位置する六つの住宅についての対話を記録したものである。これまでに、住宅とその周辺を点群レーザースキャンで撮影し、録音もおこない、そのデータを短いビデオに編集するプロジェクトに取り組んできた。今回、この素材をもとに日本とヨーロッパの建築家、研究者、アーティスト、ランドスケープ建築家が、建築、社会の交流、宗教、習慣における移行の空間を知覚し表現する方法について議論をおこなった。今号はその議論の記録である。

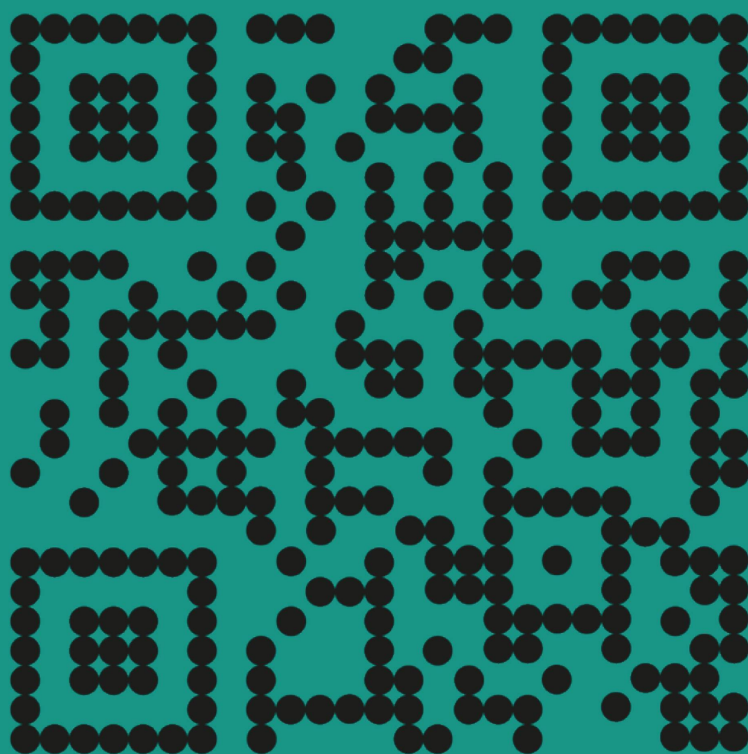
gta Verlag

ETH zürich

NSL LUS

PAMPHLET

移行する空間



Institute of Landscape and Urban Studies
Chair of Professor Christophe Girot