

0

建築という言葉は一般的に、完成した建物を指して使われることが多い。そしてそこには、出来上がった建物こそが目的であり、設計のためのメディア、あるいは図面を描く・模型をつくるといったような、身体をとまなつた設計者の行為は、あらかじめ設計者の中にある構想を実現するための単なる手段に過ぎないのだから、臨照の了解が生まれているように思われる。

しかし本当に設計行為は「単なる手段」なのだろうか

例えば図面と模型を使ってスタディを行うとき、図面でスタディしたものを模型に起こしてみると、思いもよらない空間が立ち上がってきたり、模型でスタディしたもから図面を引いてみると模型では見えてこなかった部分どうしの関係が発見されたりすることは、建築設計をしたことがある人ならば、誰でも経験したことがあるはずである。

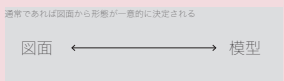
そのようにして図面と模型とを行き来する過程で、ある時点での設計者の意図は、変化していく。あるいは、図面を引く・模型をつくるといった行為の中で、自分の設計したい「意図」を確かめ、生み出しているとも言えるだろう。

そこにあるのは「確固たる主体としての設計者」が図面を引いたり模型をつくることといった一方向的な関係ではなく、設計をコントロールしようとする設計者と、図面や模型といった、設計の過程その都度現れてくるメディアとの、葛藤した関係である。

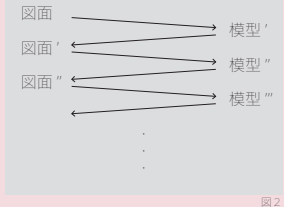
1 手法

ジョルジュ・ブрак (Georges Braque, 1882-1963) の絵画作品《ポルトガル人》(図1)を平面図として、模型を制作する。

通常の建築図面であれば、図面から形態が一意的に決定される。しかし、ここでは《ポルトガル人》は、あらかじめ読む方法の用意されていない図面である。そこで、1)《ポルトガル人》を図面として読んでみること、2) そうしてできた模型の観察から翻って、読む方法を構築すること、3) 構築された方法をもとに《ポルトガル人》を読み直し、模型に手を加えること、を繰り返していく。そうすることで、図面を読む“方法”と、その“結果”としての模型との間に、フィードバックのループが生み出される。その過程において、図面を読むためのルールは常に書き換えられていく。(図2)



《ポルトガル人》の読み方と模型との間に、フィードバックのループが生み出される。図面(《ポルトガル人》)の意味は一意的には定まらない。《ポルトガル人》を読むこと異なる「読み」が許される。そのたびに《ポルトガル人》は異なる「図面」として立ち現れる。



別紙(ボード2枚目)のドローイングA~Dは、《ポルトガル人》の原寸(150mm×802mm)と同じサイズで、《ポルトガル人》の読み解きを記述したドローイングであり、模型を作るための指示書のような役割をもつ。ドローイングは模型の更新ごとに書き換えられ、徐々に複雑化していき。

別紙(ボード3、4枚目)は、《ポルトガル人》を図面として読むためのルールの更新の履歴を、事後的に、時系列(横軸)と、ルールの階層(縦軸)に沿って記述したものである。ルールの階層は上の階層に行くにつれ、より大きな前提条件、下の階層に行くにつれ、模型のより部分的な表現方法などが定義される。表に重ねられた矢印は、時系列とルールの階層を横断した、ルール同士の関係を示したものである。それぞれのルールは常に相対化され、どれかが支配的にならないようにバランスがとられる。

図面と模型、あるいはそれらの行き来で発生するドローイングをルールの記述の関係性は複雑なので、ここでまとめておく。(図3)

また、図2に示される図面と模型とのフィードバックのループというシステムは、本制作の締切期間であった2023/12/21で切断される。

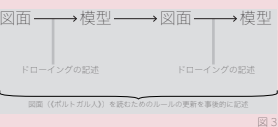


図3 《ポルトガル人》を記述するためのルールの更新を時間的に記述

設計において、建てられる建物の意味内容であるとして、図面と模型といったメディアどうしの行き来というような設計行為は、それを容れるための容器のようなものである。料理が、盛り付けられる器によって味が違って感じられるのと同じように、私たちの設計は図面と模型とが持っている解像度の違いや、それらを行き来する行為の質に規定されている。図面と模型の間に生らんでいるメディアとしての解像度の違いなどは通常、ないものとして扱われる。しかしそれらのズレを起点とした設計を行うことで、「何を設計するか」という内容物単体ではなく、設計物(内容物)と設計行為(容器)の関係性へと設計の重心が移っていくのではないかと

2 リサーチ

キュビズムの画家の一人であるジョルジュ・ブрак (Georges Braque, 1882-1963)の代表作に、《ポルトガル人》(図1)という作品がある。一人の人物が椅子に腰掛け、ギターを弾いている。しかしその“ギターを弾いている姿”は、荒々しい絵具の重ね合わせや筆致、画面全体のグッドと分割によって、一見しただけでは判読が困難なほどに解体されている。モチーフになっているポルトガル人の頭部や腕、衣服の襟の形やギターなど、断片的な形態だけがかるうしで認識できる程度であり、絵画としてはむしろ、画面を細かく分割しているグリッドや、筆遣いや絵具の積層そのものが際立っている。また、《ポルトガル人》においてブ拉克は、絵画の中に初めて型紙を使った文字と数字を描いている。キュビズム絵画のこうした特徴について近代芸術史家のベルナルド・ジュルシェは以下のように述べている。

文字は、もともと二次元に結びついているので、タブローの逆説的な現実を、タブローの「不透明性」を明らかにする。熟知可能な特性によって文字は、「製造された」オブジェとしてのタブローの自律性を断固主張する。「オブジェとしてのタブロー」のこうした考え方は、カーンワイラーによって擁護されたのだが、この考え方の正当化は芸術家自身によるキャンヴァスの処理の仕方の中に見出せる。ブ拉克

クとピカソは自分たちのタブローを壁に掛けずに、ほぼ至るところに、壁に沿って、テーブルや棚の上に、椅子や腰掛けを背に見ええるように陳列した。(出典：ベルナルド・ジュルシェ「ジョルジュ・ブ拉克 絵画の探求から探求の絵画へ」北山研二訳、未定)

ここから言えるのは、ブ拉克を含めたキュビズムの画家が試みたのは、絵画の物質としての側面に焦点を当てることだった、ということだ。造形作家・批評家である岡崎乾二郎が述べているように、キュビズムではそれまでの絵画の依って立っていた視覚から離れ、対象より直接的な存在感を表象しようとしたのである。ここでは、絵画による単なる視覚上の現実の再現は目指されていない。そこで目指されていたのは、描かれる現実と等価な、もう一つの現実としての絵画だったのではないだろうか。

そもそもキュビズムは対象の見かけ(そのものらしさ)の再現、つまり視覚への依存から絵画を離し(誰も知るように、キュビズムが放棄したのは事物の見慣れた形=区切られた形であり、対象を待たせていると見なされている固有な色彩である)、それによらず、より直接的、具体的にそしてリアルに対象を把握することを目指したのである。(中略)いずれにせよ、キュビズムの前提にあったのは、感覚と件=視覚を含めた個々の感覚器官が刻一刻と感受している情報と、対象の認識=人が対象として把握していることはまったく異なる次元の事柄だという認識である。すなわち、人は、視覚が捉えようとする情報を越えて、対象をより直に捉えている。それを絵画あるいは彫刻(いや芸術作品)はいかに可能にするのか?(出典：岡崎乾二郎「近代芸術の解析 抽象の力」、垂紀書房)

絵画が画面の中にどれだけ視覚的なイリュージョンを作り上げても、絵画がキャンバスと絵具の集合体である、という事実から抜け出すことはできない。現実の風景や人物を視覚に依らずに、いかにキャンバスと絵具の集合体である絵画に置き換えるのかということがキュビズムにおいて共有されていた前提であった。本研究ではキュビズム絵画が三次元の現実を絵画という二次元に移し換えたのと同じように、もういちど二次元の絵画を三次元(模型)に移し換えることを試みる。また、キュビズムの代表的な作家にピカソとブ拉克がいるが、コリン・ロウも論じているように、ピカソの絵画では、モチーフとそれが存在している背景とが比較的切り離して認識できるのに対し、ブ拉克の絵画ではモチーフとその背景は溶け合い、それらに分けて認識することはできない。その意味で、ピカソの絵画よりもブ拉克の絵画の方が、二次元としての絵画という形式をより徹底していると考えられることだろう。そこで、本研究ではブ拉克の代表作である《ポルトガル人》をモチーフとしている。

ピカソの場合、輪郭は極めて明確で背景から浮かび出しているの、これを見る者は比較的興行きのある空間の中にはっきりと透明感をたえた図像が立っているといった感じを受ける。(省略)一方ブ拉克の絵の方は逆の順序で読み解かれる。切れ切りの線とそれに割りこむような形の面によってつくられた水平線と垂直線のグリッドが緻密に組み合わさった波の絵は、まず興行きのない空間を作り出す。そして見る人は後になって初めてこの空間が深さを増して行き、図像が浮かび上がってくるのに気がつくのである。(省略)ピカソの作品では、興行きのある空間の中に図像が透けて見えるような感じをもつが、ブ拉克の場合は興行きがなく平坦で、横に広がった空間の中に物理的にはっきりとした像を捉えることはできない。(出典：コリン・ロウ「マニエリスムと近代建築」伊東豊雄、松永安祐訳、彰国社)

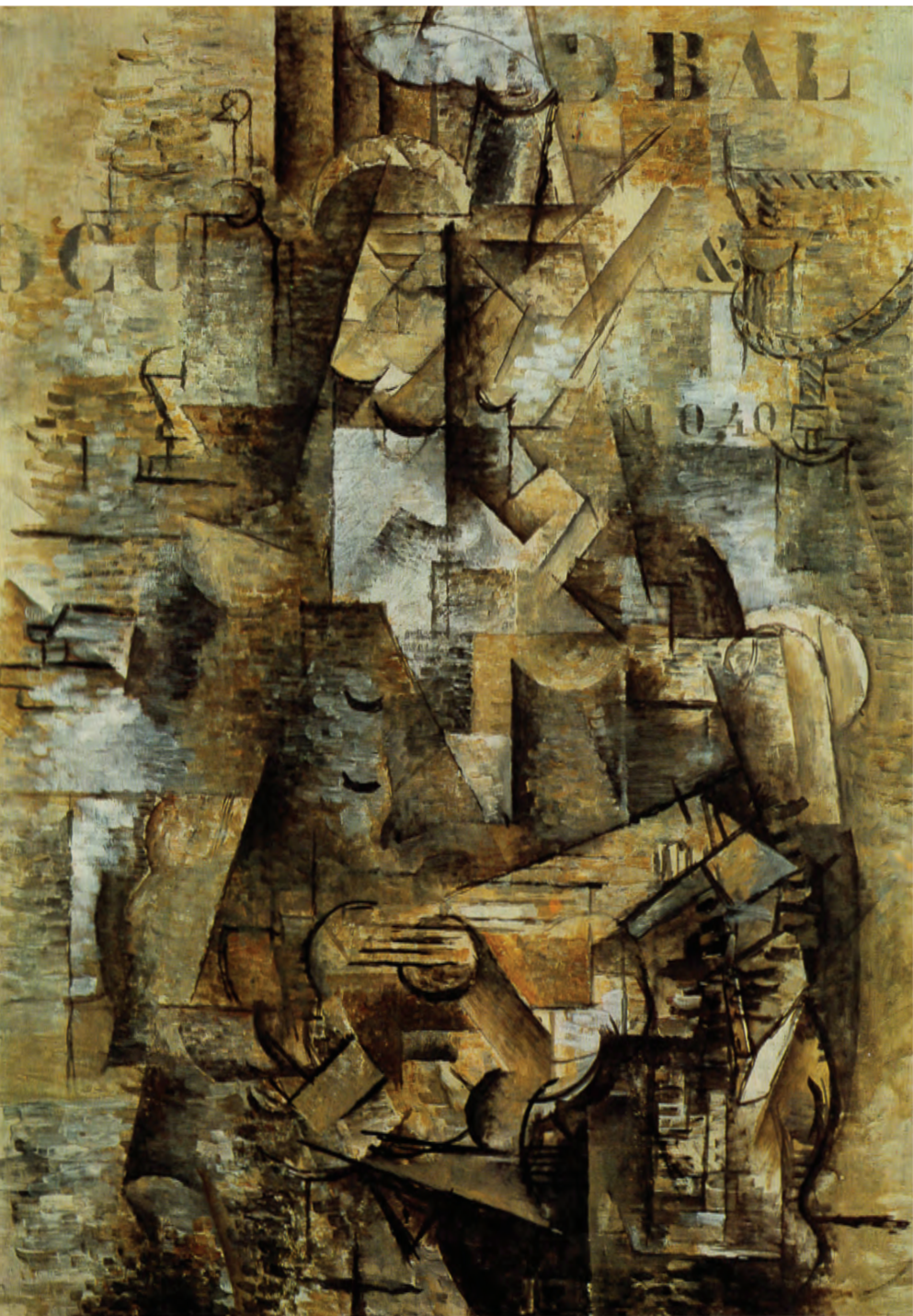
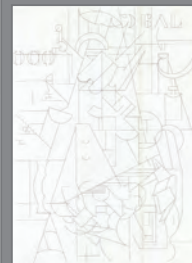
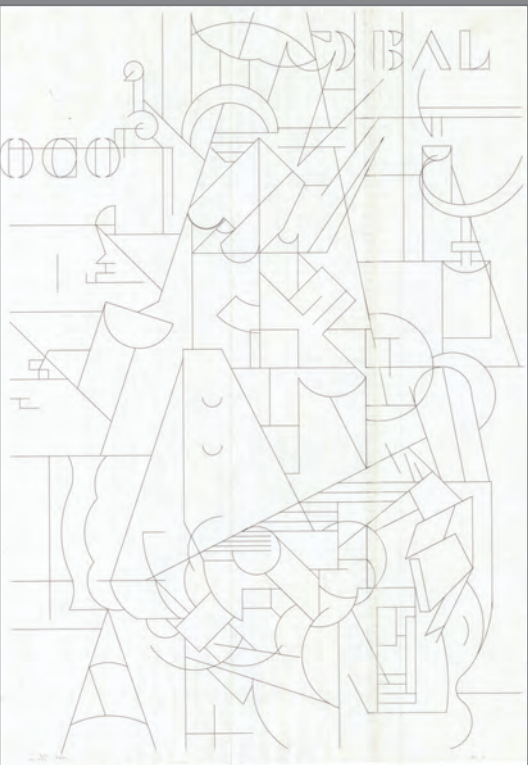


図1：《ポルトガル人》(1911) (出典：新版ほるぷ「世界の名前」9、ほるぷ出版)

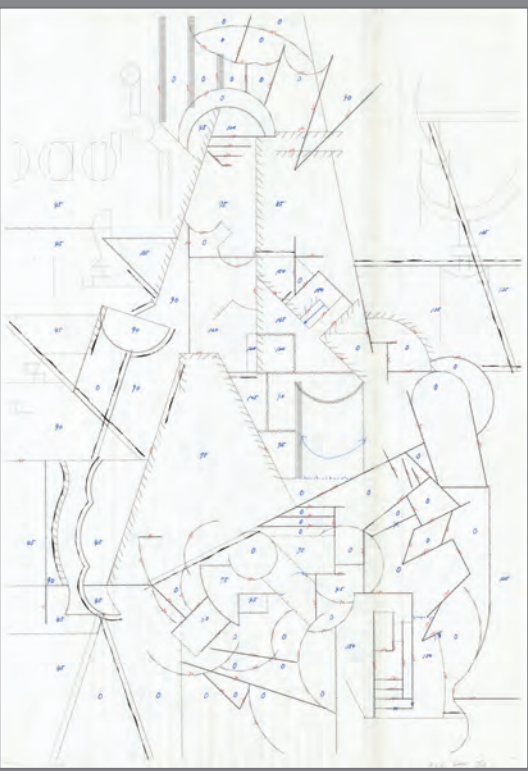
ドローイング A

一種類の線で絵画の色面とその境界を定義する。



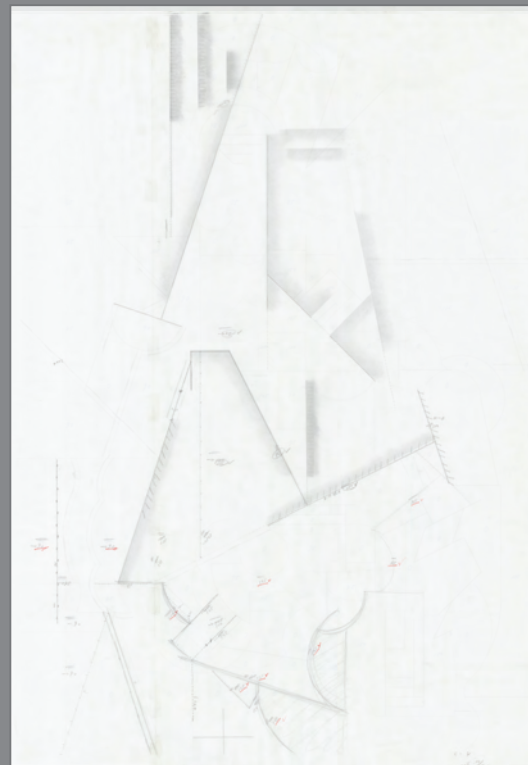
ドローイング B

ドローイング A をもとに模型を立ち上げ観察した結果、絵画の色面と色面の境界は、14 種類（筆致や隣り合う色面のコントラスト、境界の曖昧さなど）に分類された。



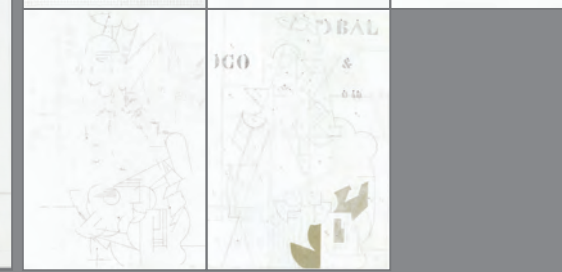
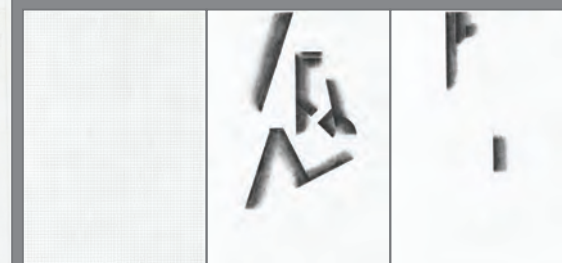
ドローイング C

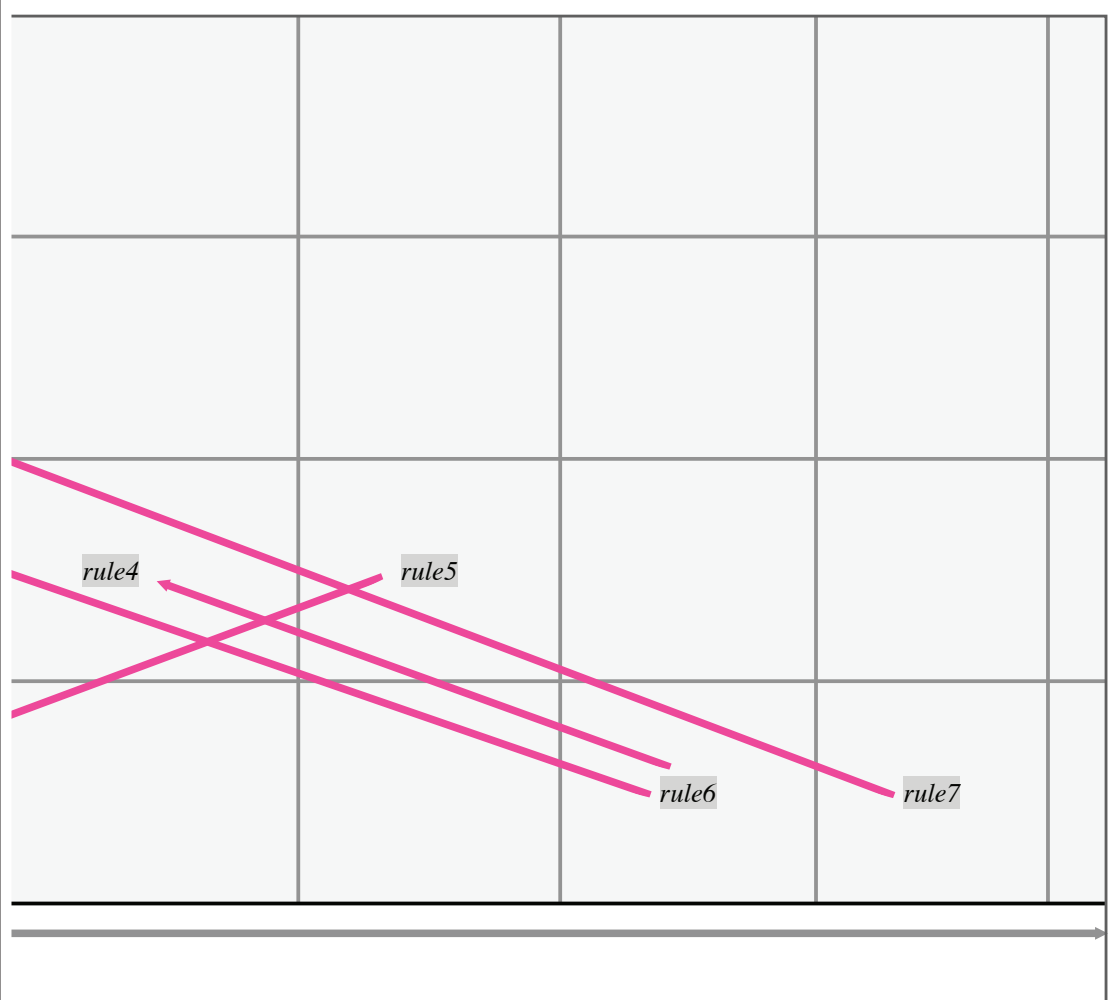
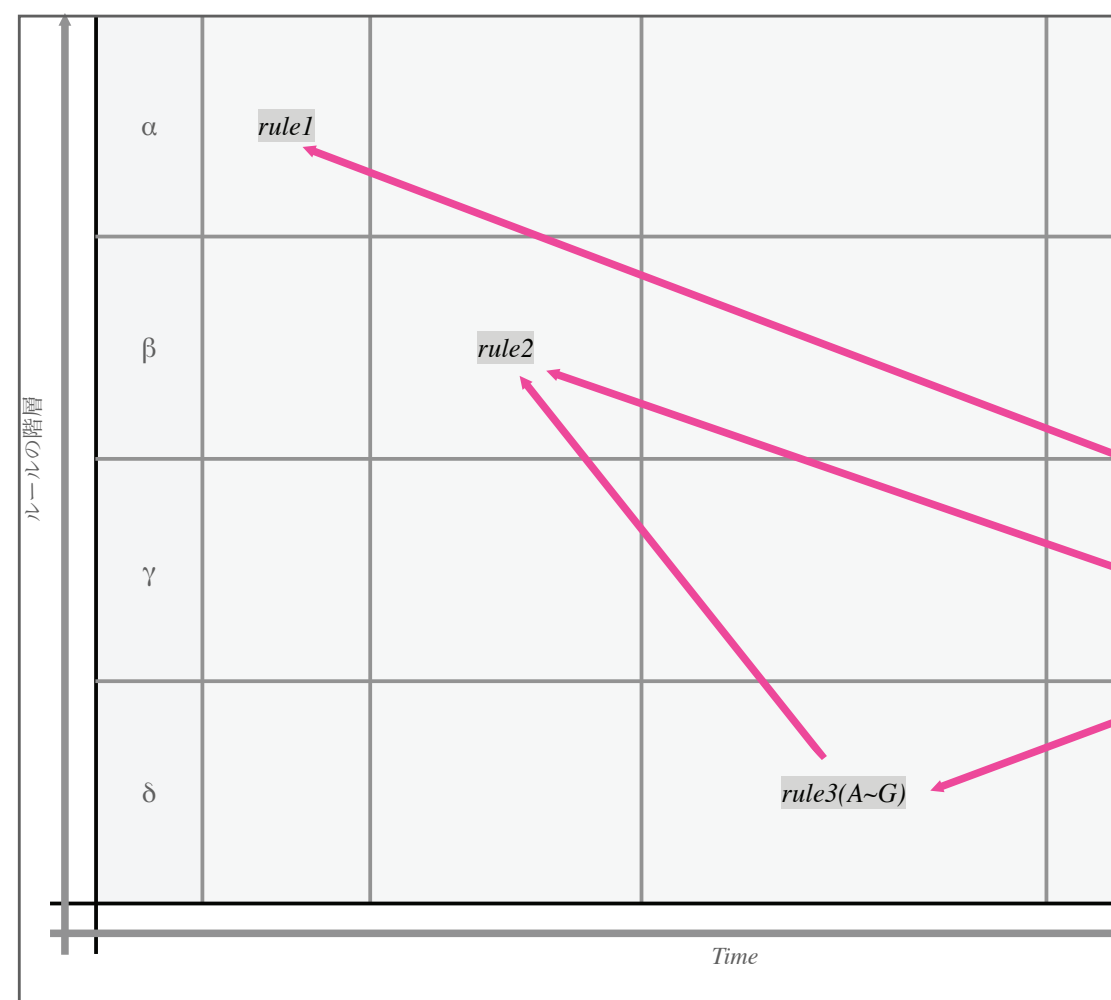
ドローイング B で分類された 14 種類の境界が、コントラストの強さや境界線の長さなどによってヒエラルキーをもち、絵画の中で比較的支配的な境界線によって模型のボリューム感が定義された。



ドローイング D

色面と色面の境界によって絵画を定義することによって削ぎ落とされてしまった、色面そのものの粗さなどを補完する。また、模型をつくりかえていく過程で現れてきた剥がれや破れなどが記述される。





rule3(A~G)→rule2

rule2において境界線へと置き換えられた絵画の筆致の粗さや、隣り合う領域のコントラストの違い、筆致の種類といった情報を補完する。

rule5→rule3(A~G)

rule3で定義された模型の部分的な表現方法にルールが付加される。

rule6→rule4

rule4で定義されたヴォリュームとしての見え方を弱め、相対化する。

rule6→rule2

rule2で絵画を領域とその境界にとして定義した際に削ぎ落とされてしまった、線に還元できない面そのものの粗さを補完する。

rule3(A~G)→rule2

模型の支持体であった土台を切り刻み、その高さを相対化することで、模型はその置かれる空間を占めるものとしての性質を強める。模型は絵画《ポルトガル人》の単なる立体的再現であることをやめ、それ自体が自律したメディアとなる。

rule1 →



rule1 1. 在原有图像的基础上，添加新的几何形状和线条，使其更具抽象感。

rule2 →



rule2 2. 在原有图像的基础上，添加新的几何形状和线条，使其更具抽象感。

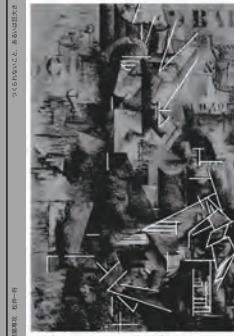
rule3(A-G) →



rule3 3. 在原有图像的基础上，添加新的几何形状和线条，使其更具抽象感。



rule3 4. 在原有图像的基础上，添加新的几何形状和线条，使其更具抽象感。

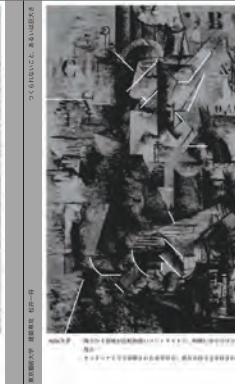


rule3 5. 在原有图像的基础上，添加新的几何形状和线条，使其更具抽象感。

rule1 6. 在原有图像的基础上，添加新的几何形状和线条，使其更具抽象感。



rule1 7. 在原有图像的基础上，添加新的几何形状和线条，使其更具抽象感。



rule1 8. 在原有图像的基础上，添加新的几何形状和线条，使其更具抽象感。



rule1 9. 在原有图像的基础上，添加新的几何形状和线条，使其更具抽象感。

rule3 10. 在原有图像的基础上，添加新的几何形状和线条，使其更具抽象感。



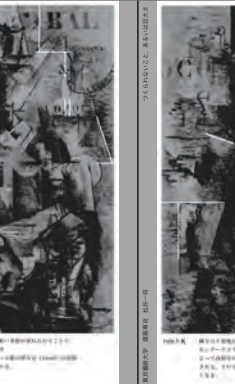
rule3 11. 在原有图像的基础上，添加新的几何形状和线条，使其更具抽象感。



rule3 12. 在原有图像的基础上，添加新的几何形状和线条，使其更具抽象感。



rule3 13. 在原有图像的基础上，添加新的几何形状和线条，使其更具抽象感。

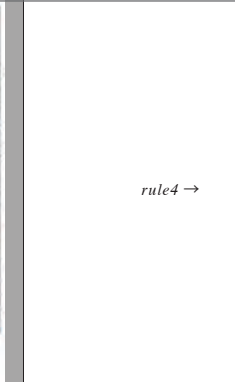


rule3 14. 在原有图像的基础上，添加新的几何形状和线条，使其更具抽象感。

rule4 15. 在原有图像的基础上，添加新的几何形状和线条，使其更具抽象感。



rule4 16. 在原有图像的基础上，添加新的几何形状和线条，使其更具抽象感。



rule4 17. 在原有图像的基础上，添加新的几何形状和线条，使其更具抽象感。

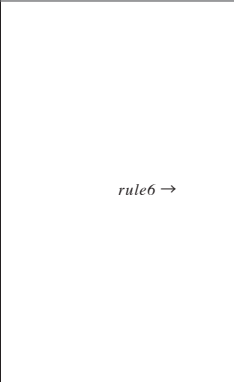


rule4 18. 在原有图像的基础上，添加新的几何形状和线条，使其更具抽象感。

rule5 →



rule5 19. 在原有图像的基础上，添加新的几何形状和线条，使其更具抽象感。



rule5 20. 在原有图像的基础上，添加新的几何形状和线条，使其更具抽象感。



rule5 21. 在原有图像的基础上，添加新的几何形状和线条，使其更具抽象感。

rule7 →



rule7 22. 在原有图像的基础上，添加新的几何形状和线条，使其更具抽象感。

