

建築の自然化

Naturalization of Architecture

ドミニク・チェン

Dominick Chen

建築はマスターアーキテクトの意図と制御から、そのものとしての自律性へ向かうことができるのだろうか。それは建築を、与条件と要件の関係式から導かれる、ある問題の解決法として思考することを否定するのではなく、その解決法のなかに建築そのものが現在進行形で揺らぎ、派生していく時間軸を取り入れることと同義である。自律性を認めることがその対象に対するひとつの倫理であるならば、建築の自律権を打ち立てること、動的に作動し続ける生命が棲息する場所としての建築そのものが、自らのうちに棲息させる生命群と構造的にカップリングすることを志向することは、すなわち建築の自然化を目論むことにはかならない。問題は、そのことを、安易なアニミズム的隠喩に止めることなく、実践的な方法論として確立していくことにある。

市川創太は自らの「super-eye」というコンセプトをもって、建築的な空間の記述法に革新をもたらした。これは計算機上で、建築体の^{ノード}節点が自らに付与されたアルゴリズムをもって、ほかの節点と相互作用を行ないながら自らの座標位置を動的に（全体がある時点において固定されるまで）構成していくという、いわば3次元空間に立ち現われたライフゲーム的な状況を創出する。これに加えて、2007年にYCAMで展開した《Corpora in Si(gh)te》は、システムが設置された館の周辺の自然環境の気温、湿度といった気候情報をも取り込み、反応するようになっている。

ここからは市川の活動を逸脱するが、さらにシステム内の人間の諸々の活動との必然的な結びつきが取り入れられるようになり、かつ、変化のアルゴリズム自体が（一定の限定された自由度のなかで）変容していく^[1]という遺伝学的なゆらぎを持つことを想像してみよう。この限定的であるにせよ

生命的な振る舞いを持つ建築=システムは、包囲環境と棲息者の^{メディア}媒介として、設計者の分解能を超えた時間的发展のなかで最適化を繰り返していく。

同時にここには分節するべき新種の問題が生じる。ひとつはその建築体の自己生成のルールについて、その居住者である人間がどのようなかたちで知り、また関与するののかというルール設定が必要になる。そして、システムがどの程度の範囲までの、どのようなゆらぎを許容されるのか、ということが包囲環境への影響と棲息者の安全保障の観点から考察されなくてはならない。ゆらぎ=変化は、ファサード上のものなのか、構造のレイアウトや機能にまで及ぶのか。また、包囲環境の与条件と棲息者の活動を集積したとしても、その振幅はゆらぎを生むまでに多様ではないのか。その建築=システムは包囲環境と棲息者と相互作用するが、同等者と^{ノード}ネットしなくては自閉症に陥るのではないのか。

松岡康友が言及する編集可能性を備えた建築=システムは、「Web上に脳を持つ」。例えばPagerank (Google)の構造を利用した自然言語処理アルゴリズムは、動的に構成される集合知を利用するモデルであるが、同様にこの建築=システムも、複数の異なる環境に散在する同等者とそれぞれの成功と失敗のモデルを共有し、相互参照を行なうことが考えられる。いわば上位階層の「super-eye」である。また、棲息者=人間にとってWebへのインターフェースとして松岡はミラーワールドを取り上げているが、これはシステムが取りうる複数の次ステップを可能世界的に提示する機能として、合意形成のプロセスに活用することが考えられる。これには日常生活における計算機利用により身体性が実装されていくことが必要とされるだろう。

このように志向される建築=システムは、情報社会におけるディヴェロッパー建築とセルフビルド建築の中間層を担う役割が期待できる。完全な自由度も拘束も不毛であるがゆえに、私たちは自らの住まう建築=システムとより一層の対話的な関係を築いていくべきなのである。