

ロボット建築論

Robot-Architectural Theory

松岡康友

Yasutomo Matsuoka

いまや建築はローテクの塊である。鉄とガラスとコンクリートから成る近代建築の先進性は、今となっては古びて哀愁を誘う文化財のようにさえ思われる。「すべての科学技術がその使命を全うした時、それは建築に成る」というミース・ファン・デル・ローエの言葉は情報技術革命を知らないがゆえに敢然と言い放たれた過去の栄光である。情報技術と建築の関係を今一度捉えなおしておかなければならない。

建築は結局、情報技術をプロダクトに落とし込めなかった産業の最たるものだと白状すべき時が来たのではなかろうか。半世紀使われる物を作る者にとって情報化の速度は追従不可能なものであり、むしろ迎合すべきでない流行りものに映っても仕方がない。ただし建築が変化変革を一方的に拒んできたわけではなく、建築を形成する過程（設計と生産）が明らかに進化を遂げているのも事実である。近年目にする自由な曲線を用いたダイナミックな空間も、情報技術と解析技術の進歩なしには語れない。文明の勝利を称えるかのような都市のモニュメントは、すべての科学技術がその使命を全うしたものであると信じられる瞬間が確かにある。しかしながら、そうしてできあがった建築においてさえも空間そのものに情報化の変革は訪れなかったのである。

このような現状のもと、建築空間の変革を思わせる数々の実験的な試みを目にすると、いよいよデジタル情報の実空間への進出が求められている、と勇気づけられるのは私だけではないはずだ。しかしそれと同時に、実空間までデジタル情報に侵される状況に危機感を抱いているのもまた事実である。

間（ま）

いわゆる高度情報化社会において情報の包囲環境が第2の自然だと仮定した場合、建築はその厳しい自然環境から人を守るシェルターの役割を果たし、同時に自然との調和を表現することが求められるのであろう。であるならば、建築における「いきるためのメディア」は第2の自然と人との心地よい“間”を演出することであり言い切っても、あながち間違いではないはずである。近すぎず遠すぎず、うるさくない寂しくない、早すぎず遅くない情報の立ち位置。すなわち時空間的・意識的距離感の重要性は、人と人、人と自然のそれと同じように、人と情報にも適応される。

アンビエント・メディアと呼ばれる情報提示手法がやはりその発想に近い。音、光、空気などの周辺環境のなかに情報を間接的で非強制的に提示するには、空間的・建築的なデザインの緻密さが要求される。重要なのはバックグラウンド・アウェアネスからフォアグラウンド・アウェアネスへの誘導の巧みさであり、その微妙な違いが人と情報の“間”の心地よさを大きく左右してしまう。非常に繊細な気配りを前提とした、日本人好みのアプローチなのであろう。

この手法をもとにした空間インタラクション手法をわれわれ研究チームではアンビエント・インターフェースと呼んでいる。建築空間が情報を提示し入力を受け付ける仕組みをどう実現してゆくのか、この課題を研究するにあたっては、人と情報の“間”を違えぬよう細心の注意を払わねばならない。空間の心地よさは、実は空間の呼応性に深く依存していると考えられるからである。

情報フィルタリング

アンビエント・インターフェースは人間の空間認知能力が優れていることを