

## 12 建築とワークプレイス

### 建築ITコミュニケーションデザイン論 #12

本江正茂

2016-07-13 (水)

#### 誰が場所のデザインに責任をもつのか

場所の“プログラム (=あらかじめ記述すること)”は可能か？

#### 彫刻とデータ

- Jonty Hurwitz, nano
- ミケランジェロの彫刻「私は、その大理石の中に天使を見いだす、彼を自由にするまで彫り続けた。」
- レオン・バティスタ・アルベルティ (1402-1472) 『彫刻論』 →人間の計測表
- 

#### BYOP: Build Your Own Place

BYO= "Bring Your Own"の略 「自分の好きなものを持ってきて」

- "BYOB (Bring Your Own Bottle)"
- "BYOF (Bring Your Own Food)"
- ホストとゲストの区別なく誰もが対等の気軽な会
- 何を飲み何を食べるかは自分で決めていい
- 好きなもの=勧めたいものを持ち寄ることで、場を盛り上げるのに寄与
- "Bring Your Own Friends" 気安さ × 排他性、閉鎖性

#### BYOD="Bring Your Own Devices"

- 社員が個人所有の機器=デバイスを業務に使用
- 私物で企業内のサーバにアクセス=管理上の課題 "BYODのDはDisasterのD"
- 接続時の情報セキュリティの問題
- バラバラのOSやアプリケーションへのサービス側の対応
- 損害への補償
- 機材提供コストが下がる
- 会社支給のものと私物の両方を使い分ける面倒がない
- 自分の持ち物なので大切にす
- 使い慣れたもの、好きなもの、新しいものを使える=便利、やる気

## 管理 vs 自己決定

- 自分のものは自分で決めたい利用者 vs 多様化のコストを嫌い一元化をもとめる管理者
- COPE (Corporate-Owned Personally Enabled)=お仕着せて十分

## BYOD から BYOP へ

- BYO のスケーラビリティ
- 自己の身体を中心に置いた同心円上の宇宙＝ルネサンス的なコスモロジー

Bring Your Own Devices, デバイス  
Bring Your Own Desk, デスク 個席のパーソナライズ  
Build Your Own Corner, コーナー アクティビティ・セッティング  
Build Your Own Room, ルーム 性格付けした会議室の使い分け  
Build Your Own Floor, フロア ノンテリトリアル・オフィス  
Build Your Own Building ビルディング  
Build Your Own Area, エリア 在宅勤務やサテライト・オフィス  
Build Your Own City, 都市 遠隔協働、多拠点居住・勤務  
Build Your Own Region, 地域  
Build Your Own State, 国 グローバリズ、新しい仕事の地理学  
Bring Your Own Cloud, クラウド

- 一元的組織的管理による効率の追求 vs 能動的な自主管理によるコミットメントの維持
- 「自主管理の作業場とオフィス self-governing workshops and offices」
  - 「仕事が楽しくなるのは、仕事の全体像が把握でき、仕事全体の質に責任をもつ場合である。それが可能になるのは、社会に発生するすべての仕事が、自主管理的な小規模人間集団、つまり差向いの対話で相互の了解が得られるほど小規模で、かつ作業者が自分の問題を自己管理するような自主的な集団によって遂行される場合に限る」
  - クリストファー・アレグザンダー『パタン・ランゲージ』No. 80
- “BYOP: Build Your Own Place”
- 「あなたの場所はあなた自身でつくってください」あなたの場所はあなた自身のコミットメントによってはじめてつくられるのですから。

## ワーカーにワークプレイスをつくらせる

- 創造的なグループワークを行うための技術と環境
- ワークプレイスのデザインにワーカー自身はどのように関わることができるか？

## その場でテーブルをつくって使ってみる

創造性を求められるグループワークにとりくむワーカーたちは、自分たちの作業にちょうどよい大きさと形のテーブルをデザインすることができるのか？

1. 大きすぎるテーブルで最初のグループワーク。
2. ちょうどよいサイズと形を自分たちで設計。即時制作。
3. 自分たちで考案したテーブルで二度目のグループワーク。
4. 別のグループの考案したテーブルで三度目のグループワーク。
5. 三度の経験を踏まえて、もう一度テーブルをデザイン。

→ユーザはグループワークにちょうどよい天板の大きさを動きのなかで身体で探り当て、原寸で描き出すことができる。しかし、それがそのまま質的で心理的な深い満足感、達成感につながるわけではない。

## ホワイトボードの前の空間をどう使うか

グループワークにかかせないホワイトボードについての実験

重要なのはボードそのもののサイズや輪郭の形ではなく、ボードの前の作業スペースのありかた

1. 盤面際の限定された範囲で作業。
2. 必要と思われる範囲を設定。その中で作業。
3. 作業スペースの制限は撤廃します。自由に動き回って作業。

被験者は様々なモードがダイナミックに交じり合う状況をうまく想定できなかった。

## 見られるためのパーティション

パーティションは直接の作業面ではない。

ワーカーを守ると同時に、外部に対してメッセージを発する際のメディアとしても機能

1. パーティションなし
2. 高さ1.8mのパーティションに四周を囲まれて
3. 自らデザインし、その場で制作されたパーティションに囲まれて。

- 提案されたパーティション
  - 外の気配がわかる→高さをやや低く、足下や目通りの高さに開口
  - 「直線だとつまらない」し「おしゃれ」にもなり「独自性を出せる」→波線
  - 「周りの人達が見て楽しめるように」→各面を異なる姿、波形や星形の窓

## グループワークの身体性

- 単純な行為の身体的な水準
  - →自分に相応しい状態を具体的に示し、形状や寸法に落とし込むことが可能
  - →他者の眼を意識して記号的操作を行うこともできる
- 他者との協働のありかたに応答する環境形成については、十分に構想しきれない
  - →コラボレーションのためのデザインを行うには、一定の訓練が必要であることを示唆
- 高次のコミュニケーション行為についてのメンタルモデルを適切に持つことができれば、そこでの身体性に相応しい環境を具体化することは、ある程度は誰にでも可能なのではないか
  - こうした行為への理解こそがデザイナーをデザイナーたらしめている要因
- プレイスのデザインに利用者自身がどのように関わることができるか？
- デザイナーとユーザとを区別しないデザイン論のパーспекティブ？

## Dwelling Perspective

### ティム・インゴルド (Ingold, Tim 1948-)

- 英国の人類学者
- 生態心理学や生物学、考古学、芸術、建築などの学問諸領域を縦横に結んで議論
- 近代自然科学の決定論や二元論的思考に対する批判を展開
- 抽象的な理論を広範で具体的な事例で血肉化

- 前向きで肯定的、ユーモラスな語り口

## 悪しき二元論の典型 「建築家 architect」

マルクス『資本論』 建築家と蜂を対比させた寓話

- 「最も下手な建築家でも蜂に勝っているのは、彼が実際に建築をおこなう前にそれを頭の中で組み立てていることである」

レオン・バティスタ・アルベルティ

- 建築においては「いくつかの全体型を、あらゆる素材から遊離させて、精神と知性とで前もって描くことが許されよう。それは特定の方向と連絡のもとで、角と線を見きわめ、あらかじめ決定して達成される。」

建物がつくられる前にあらかじめ抽象的にアイデアを描き出しておくことこそが建築家の仕事  
「建物は建築の実例のひとつ」に過ぎない

## つくることのテクステリティ

- 大工 carpenter の仕事のありかた = 「かつては線と表面の触覚的・感覚的な知性が、道分け入る放浪者のような、不均質で多様な素材の中をさまよう作り手を導いていた」「素材にしたがって」いた。TI
- 「しかし、こうした触覚的・感覚的な知性は、抽象として心の内に抱かれ、均質化された媒体において具体化される幾何学図形の見識に道を譲っていくことになる。」TI

触覚的・感覚的な大工的知性 → 抽象的・幾何学的な建築家的見識  
つくることのテクステリティ → 純粋な形態によるアーキテクトニクス

## 質料形相論的モデル hylomorphic model

- 建築のコンセプトを物質に投影する = 押し付けて、モノとして建物を実現する
- 「形相 form(morph)」が「質料 matter(hype)」に投影されるモデル

## 生きられる現実

- 「作り手は刻々と変化する世界の中で仕事をするのであり、またそれぞれの素材は独自の物性をもつ以上、要求される形にすんなりおさまるとは限らず、ましてその形のままでずっととどまることなど望むべくもない。」TI
- ポルトガルの現代建築家アルバロ・シザ「実際に存在する家は「毎日どこかがおかしくなる込み入った器械」である」TI
- 「家の住み手こそが、家を建てることの真の主人公なのだ」(シザ) TI
- 「実在する家は、まるで生き物のように常に進行中であり、住み手にできることといえればせいぜい望ましい方向へとその進路の舵をとる程度にすぎない」TI

建築家フランク=ロイド・ライトの名作『落水荘』

- = 「白カビ屋敷 Rising Meldew」 「7つのバケツの家」

「建築家」とは違って、現実の中で素材と向き合っている「大工、庭師、料理人、錬金術師、画家といった作り手は、物質に形を押しつけるというよりもむしろ、多様な素材を束ね直し、何かを生成させようとしてその流れの舵をとっていく」。TI  
素材に随いながら、流れとともにモノを作っていく。  
このダイナミズムを、作り手／作られたモノの二元論はとらえそこねる。

## dwelling perspective ドウエリング・パースペクティブ

- 作る対象を俯瞰し客体化することなく、自ら生成の場に身を置くことで得られるような世界の見通し、人々が環境に対し実践的に関わりあっていくなかで、まさに参加している当の活動の流れの内に出現するような世界の見通し
- 創造性の価値を、質料形相論的モデルにもとづいてその生成プロセスを遡っていった、終点にあるとされるデザイナーの心の内のアイデア＝コンセプトに見いだそうとするのではなく、いま生きられているこの場所に創造性の価値を見いだそうとする見方
- 建築家と居住者、デザイナーとユーザ、ファシリティマネージャとワーカーといった区分を超えて、オフィスで働いていること自体を、持続的なオフィスの「デザイン」行為だと見なすような視点
- 対義語は building perspective

## the Weather-World

- 環境→お天気世界 the weather-world
- 具体的なモノとヒトとが渾然とした状態。「環境」と行った途端に、その中にいる主体としての「人間」と、周囲にある客体としての「環境」とが分断され、二元論的世界にはまりこんでしまう。
- 「生命と生活者のある場所ではどこでも、実質と媒質の境界面は打ち破られ、相互浸透して束ねられている」

## アルベルティ・パラダイム

### アルベルティ・パラダイム

- アルベルティがルネサンス期に近代的な「建築家」を発明。
- 表記されたコンセプトどおりに同一の建築がつくられる。cf 質料形相論的モデル
- 機械によって同一のものを大量に複製生産する技術
- グーテンベルグと同時代（『グーテンベルグ聖書』1455）

## 15世紀 情報が流動し始める時代

- メディチ家を典型とする近代的銀行のビジネスモデル
  - 情報だけを迅速にやりとりして遠隔地どうしの為替手形による決済
- 抵当をとって転貸し、公債を発行する
- 海運、陸運に続いて生命保険が登場
- 正確な収支計算のために複式簿記が普及
- 建築と一体化した壁画中心から、持ち運べるタブロー
- 音楽の記述方法として五線譜
- アルプスの北ではグーテンベルクが活版印刷を発明
- ルネサンスとは情報が自立して躍動する近代情報社会のはじまりであった。

- アルベルティを嚆矢とする「建築家」とは、なによりもまず情報技術者なのである。

## オブジェクティルとオブジェクト

- ワイン vs コーラ
- モルト・ウィスキー vs ブレンド・ウィスキー
- コカ・コーラ フリースタイル

Objectille オブジェクティル 類的=総称的 generic バリエーションを生み出す関数

Object オブジェクト 種的=特定の specific 個別のバリエーション

「オブジェクティルのデザイナーは、個々のエンド・ユーザーの知性を刺激し、未来のインタラクタ―による予測不可能な共有性が生む能力を結集し、不可避の愚劣さを抑制し、誤りを取り除くこともできる。これらのことの全てが可能な諸々のプログラムをスクリプトとして書くことができるのである。（カルポ p.159）」

## デジタル・ターン

- デジタルな生産技術は微差のある無数の変種を低コストで大量につくりだせる。
- オープンエンド、可変性、インタラクティビティ、参加性

## テーブルの塩

- つくる人と使う人を区別しない構え
- つくる人と使う人の間に立つ人の役割

## 参考文献

1. レイ・オルデンバーグ: サードプレイス、忠平美幸訳、みすず書房、2013
2. L.B. アルベルティ 『芸術論』 森雅彦編著、中央公論美術出版、2011
3. クリストファー・アレグザンダー: パタン・ランゲージ、平田翰那訳、鹿島出版会、1984
4. 澤田真緒、佐々井良岳、中島靖夫、花田愛、池田晃一、本江正茂: グループワークにおけるテーブルの使われ方に関する研究—ユーザが考案するテーブルの即時制作実験とその評価を通じて、日本オフィス学会誌 4(1), 51-58, 2012-03
5. 五反田萌、池田晃一、本江正茂: グループワークにおける垂直作業面の使用についての研究、日本オフィス学会誌 4(1) 51-58、2012
6. 三村董: グループワークにおけるミーティングスペースの使われ方に関する研究 —ユーザーの考案するパーティションの分析を通して—、東北大学工学部卒業論文、2013
7. Tim Ingold: Being Alive, Routledge, 2011, p.9
8. Tim Ingold: Making, Routledge, 2013
9. ティム・インゴルド: つくることのテクステリティ、野中哲士訳、思想 No.1044, 2011.4, p. 192-194
10. マリオ・カルポ: アルファベットそしてアルゴリズム、美濃部幸郎訳、鹿島出版会、2014
11. Jonty Hurwitz, Nano Sculpture, <http://www.jontyhurwitz.com/nano/>, 2014

# 期末レポート課題

## 建築ITコミュニケーションデザイン論

本江正茂

2016年4月13日

本レポートの内容をもって成績評価を行うので、単位取得を希望する学生は必ず期限までに提出すること。

### 課題

1. 今年度の講義で扱ったトピックのうち、もっとも関心をもったものをひとつ挙げ、
2. そのトピックに関わる具体的な事例として、実在する人工物やシステム——建築、プロダクト、各種サービス、テクノロジーなど——を3つ以上、図版を用いて提示しながら、
3. それら人工物やシステムが、人々のコミュニケーションにもたらす／もたらした影響について論ぜよ。

### 採点基準

- 採点にあたっては、全体の議論の論理的整合性および着眼点の独創性を重視する。
- いわゆる「コピペ」であることが発覚した場合は無条件で不可とする。

### 仕様と提出方法

- ウェブブラウザを用いて、下記URLに送付する。
- <https://goo.gl/y3Nf52>
- または <https://www.dropbox.com/request/3kmYO8zbtcc01F2LN6NQ>
- ファイルフォーマットはPDF。
- 添付ファイルのタイトル：aitcd-学生証番号.pdf
  - 例 aitcd-5ITM0923.pdf
- 字数制限はないが、ファイルサイズは10MB程度に圧縮すること。
- English is acceptable.
- 締切 2016年8月3日（水）