

田中 現在、サイバーアーキテクチャーあるいはヴァーチャル・アーキテクチャーについて語るうるとするとさまざまな困難があるわけですが、この対話の中で多少なりとも整理できればと思います。まず漠然とした了解としては、現実空間に建造される建築の現在それ自体が、このサイバーあるいはヴァーチャル・アーキテクチャーと呼ばれる現象ときわめて密接に関係し合いながら変化しているという状況があります。しかし、こうした概念、あるいはサイバーシティという概念は非常に不明確で定義しがたいのですね。

田島 アーキテクチャーと言うとき、情報処理で言うアーキテクチャーもあれば、建築のアーキテクチャーもあり、しかもそれにはさらに、大文字で始まるものと小文字で始まるものがある。だから、サイバーアーキテクチャーと言った場合、一体どのアーキテクチャーなのかということで混乱が生じます。小文字で始まる建築のアーキテクチャーならば、都市計画的・建築学的な要素をサイバースペースの中に看取するという切り込み方もできるし、大文字のアーキテクチャーならば、サイバーアーキテクチャーは建築の概念を変えるという切り込みもできます。また、情報処理のアーキテクチャーの場合には、情報をストラクチャーとしてみるという考え方ができる。だから、問題はそれをどこから始めるのかということですね。

田中 いずれにしても、問題になってくるのはコンピュータ・テクノロジーです。コンピュータ・テクノロジーを用いたデザインとしてサイバーアーキテクチャー

が主題になると並行して、リアルな空間のデザインにおいてもコンピュータ・テクノロジーは大きな役割を果たしています。したがってそこでは、情報空間のデザインと現実空間のデザインがコンピュータ・テクノロジーを通じて相互に関係し合い、そこに一つの新しい共通の建築概念にも似た何かが生まれるという見通しも語られることになる。一方、ヴァーチャル・アーキテクチャーと言った場合には、コンピュータ上で自由にデザインできる可能性(形態の無限の潜在性)が「ヴァーチャル」という言葉に込められている。そこから現実建てる建築との差異におけるデザインの可能性を追求する試みや、その延長上に都市空間をメタファーにした情報空間のデザインという試みもなされてくるわけです。それは、田島さんの「メタ東京プロジェクト」をはじめとして、インターネットや情報処理のテクノロジーにも関わると思います。

田島 サイバーアーキテクチャーをめぐるあまり焦点がはつきりしない議論は、メタフィジックスなのかリアリティなのかという分け方をしたところから起きているのではないかと思うんです。例えば、ドゥルーズは「潜在的なもの」と「実在するもの」と言っているわけですが、そのように二つに分けたところで現在のサイバーアーキテクチャーあるいはヴァーチャル・アーキテクチャーを捉えようとする無理があるのではないかと。私が「メタ東京プロジェクト」などを通して考えているのは、建築や都市という経験的に把握できる身体的な部分(フィジックス)と、知あるいは思想としての建築というものが相互に関連する部分(メタフィジックス)とのあいだの関係性なのです。

特集 | ヴァーチャル・アーキテクチャー

Virtual Architecture

サイバースペースと都市 / 建築 / 身体

C y b e r s p a c e a n d

T h e C i t y / A r c h i t e c t u r e / T h e B o d y

田中純 + 田島則行

T A N A K A J u n a n d T A J I M A N o r i y u k i

サイバアーキテクチャーは無重力か

田中 確かに身体の問題はきわめて重要です。例えば、マーコス・ノヴァクのように、サイバアーキテクチャーは無重力がなく、デザインにとって自由だとする見方がありますが、これは人間の身体的な制限を脱したところに建築のユートピアがあるという考え方ですね。しかしそれは「アンビルト」をめぐるでも語られうることであって、モダニズム建築は、ル・コルビュジエやミース・ファン・デル・ローエにしても、現実空間ではありえない建築を一つの自由度と見なし、それを新たな建築空間の創造へのスプリングボードにしたわけでしょう。建築の自由度は、例えばドローイングのようなメディアを使っても果たせるわけです。むしろそこではメディア間の差異と翻訳が、建築概念を強制的に変容させる暴力として働いていた。だから逆に、サイバアーキテクチャーをめぐる喧伝されるような自由は、新たな可能性とは言えない。むしろこれまでのサイバアーキテクチャーのデザインをみると、きわめて表現主義的な形態による一種のフォルマリズムに陥ってしまっているのではないか。そうした傾向は流体建築というメタファーで直截に語られていますが、このような、現実空間ではありえないアナモルフォーズ的な歪んだ空間として情報空間を表象することは、きわめてイデオロギー的な意味。現実空間とは違ってこちらのほうが華々しく素晴らしい世界だという目眩しきをもっていると言わざるをえないんです。

去年東京大学で行なわれた「バーチャル・アーキテクチャー」展でグレッグ・リンが、デカルト空間は駄目でライブニッツの襲がいいというような、非常に

プリミティブな次元の話をしていました(笑)、彼らが見落としているのは、デカルト空間批判自体が現在のこの情報資本主義社会においては権力の言説でしかないということなのです。ビル・ゲイツに代表される最大の資本主義者が仕事をしているのはヴァーチャル空間なわけでしょう。彼らがアナモルフォーズ的な言語を使って情報空間を目眩しきに構築しているときに、わざわざデカルト空間批判をしても、そのナイヴなイデオロギー性は隠しきれない。

田島 グレッグ・リンとマーコス・ノヴァクの二人は流体建築の代表者ですが、確かに彼らの作品はヴァーチャル・パロクと呼ぶしかないような表現主義的な結果に終わってしまっていますね。コンピュータを使って、いままでもできなかったようなデザインを生み出したという意味では確かに戦略的ですが、それは、コンピュータ・グラフィックスを駆使して非常に見栄えのいいプレゼンテーションを行なうという建築の実態とあまり変わらないのではないかと思います。ですが、プロセスという点では逆に、彼らには彼らなりに面白いところがあります。例えば建築のみならず知的な構築物では、常に^{インターフェーション}媒介表記法が大事でした。表記法を介してしかデザインは生み出されず、可能にもならない。建築だと図面、音楽だと譜面、文化人類学だとダイアグラムが表記法になりますが、そういう媒体空間としてコンピュータを見直すと、動きやどよめきのようないままでも媒介できなかったものを媒介しうる可能性がある。彼らの試みをそういう視点から捉えれば、確かに面白いとは思いますが。

田中 流体建築の場合、動きとして見せているわけですからそこには時間の概念が含まれています



田島剛行



田中純

ね。本誌の今号の特集に掲載されている「ヴァーチャル・ハウス」展のディスカッションで浅田彰さんらが問題にされていたことですが、建築が物理的な空間としてどこかに実現される以上は、サイバースペース内の動きはどこかで止めざるをえない。もちろんそれが物理的な空間としても変化しつづけるものであれば、どこで止めるのかという問題は回避できるけれども、動きというところに媒介空間の特性がある以上、止めたときにその特性そのものが結果には反映されなくなる。ですから、彼らの方法論が動きにポイントを置く限りは、コンピュータ・ディスプレイ内のデザインと現実空間とはいったん切れざるをえないわけですね。

サイバーアーキテクチャーのイデオロギー

田中 「ヴァーチャル・ハウス」展でもICCの「海市」展でも感じたことですが、コンピュータを使ったデザインの傾向＝徴候について触れたいと思います。例えばザエラ=ポロはコンピュータの二進法のような内部/外部、公的/私的といった多様なファクターを組み合わせさせてコンピュータに参入させ、形態に反映させようとした。つまり、多様な要素をぶち込むと、結果として多様性が反映された形態が自然に生成してくるという考えですね。その根本にあるのは単純な図式であり神話学であって、単純なファクターから複雑な形態へというのはコンピュータ的でもありカオス理論的でもあると。

田島 コンピュータの使い方には実際は二つあると思います。一つは実際の空間では不可能なスピードでシミュレーションをさせること。もう一つは、コンピュータを媒介空間に使って、データ入力しコンピュータに計算させ最終形態としてのアウトプットを出させることです。ザエラ=ポロがAAスクールのユニットでやっていることは、都市空間の中から実際にデータを拾い上げてきてそれをインプットし、そしてそのデータから出てくるアウトプットを建築の最終形とするということですね。ですからグレッグ・リンとは少し位相がずれます。グレッグ・リンとマーコス・ノヴァクは、コンピュータでシミュレーションを徹底してやってみせたジョン・フレージャーの実験を表現主義的にデザインとしてまとめたと考えられるんです。

田中 ザエラ=ポロの場合は実際の都市から情報をサンプリングしてくるのですから、一つの形態生成のプログラムですね。理論のかたちとしては、領域を統御して適切にインプットすることでアウトプットを生み出すのですから、最適解を出すプログラムができれば、グレッグ・リンのような、無数の可能性の中から何かを選択したり決定したりするという問題は回避できます。ただ、ザエラ=ポロには多数のファクターを入れれば、自動的に最適な自己生成が生じるという予定調和的なイデオロギーがあるでしょう。このときプログラム自体はブラック・ボックス化していますから、ブラック・ボックスをどう作るかというところでいずれにしても決定の問題が出てきます。そこでは、いつ誰が自己生成を止めるかという問題が、どのようなプログラムを作るかという問題に置き換わるんです。これは政治的決定システムにも通じる問題で、民主主義的に多数決で決めるのか、独断を下す独裁主義に向かうのかということですが、いまのところ建築家は独裁主義ですからね(笑)。磯崎さんが「海市」展の「インターネット」で考えたのは、無数の他者によるランダムな提案を一つの模型に反映させていけば、予定調和的に一つのヴィジョンが出てくるんじゃないかということですね。それは結局、究極的な直接民主主義になる。

田島 「海市」展の場合、さまざまな人たちによるアクセスはプロジェクトを生成させなかった、つまり、民主主義にはならずアナーキーになったというのが現実だと思うんです。結果としては、インターネットにアクセスする人々が資本主義や民主主義や国家主義に対してどのように関与をするかという問題が、ある意味で露呈したのではないのでしょうか。つまり、コントロール不能な何かが生きてしまったという非常に面白い現象だと思うんですが。

田中 現在、電子メディアが作るサイバースペースと現実空間の二重化が、都市においてきわめて顕著になってきているでしょう。その傾向をまさにインターネットは推し進めているのだと思います。その結果としてリアル・シティは荒廃し非常につまらないものになっている。それがサイバーシティのアナモルフォーズ的な目眩ましの世界と対になって現われていて、そのギャップ自体がわれわれの身体に対して

作用しているのです。豊かな情報環境の中では、インターネットを通して地理的にも空間的にも隔絶した世界とつながることができます。そしてその背後に、電子市場万歳の自由主義的イデオロギーのニュー・ライトの立場と、アナーキー万歳、グローバル・ヴィレッジ万歳というニュー・レフトの立場との両極が一緒になって、電子ネットワーク至上主義のイデオロギーが展開されている。いわゆる「カリフォルニア・イデオロギー」です。それが現実の権力に対する批判になる限りはいいのですが、逆にネットワークの中のブラック・ホールの存在が見落とされざるをえません。情報環境を充実させているのはあくまでも物理的なインフラなので。しかし、実際にはそのインフラの整備とは裏腹に、都市空間そのものは、インターネットの発展の影で、解体されつつあるように感じます。

田島 インターネットの特徴は国家という境界線が消失しているということです。全然違うレベルで個人と個人が関係できる。これをして民主主義的な関係を希望的観測で語る人たちがいるのですが、では、建築家や都市計画家はどういうスタンスを取ればいいのか。僕は、三つの言葉を考えてみました。まず「サイバースペースは人のネットワークであり活動である」、次に「サイバースペースは情報である」、最後に「サイバースペースは意識の集合体である」と。そしてこの「サイバースペース」をそっくり「建築／都市」と言い換えてもまったく同じことが言えるのです。このように、現実の都市をサイバースペースというフィルターを通して見つめなおしてみることができるのではないかと。そして、それは解体されていくものなのか、別のフェイズに移るものなのかということは議論できるところです。

リアルの変容／建築の解体

田中 サイバースペースが都市的なものを再発見させていくというのはおっしゃるとおりです。それは都市の双子というか、幽霊のように都市に取り憑いている。都市空間とインターネット空間が、どちらが本物でどちらが幽霊なのかはわかりませんが、ただサイバースペースができることによって逆行的に都市的なものが発見されたというのは、フロイト的な

事後性としてそのとおりだと思います。しかしそのときにはもはや、人間の集合的記憶やインタラクティブな空間といった都市性そのものはインターネット空間に移行してしまっているので、だからこそ、現実の都市はもはや顧みられないのではないかと、というささかペシミスティックな感じをもつのですが(笑)、それではいけないのであって、情報空間へのアクセスをめぐるアパルトヘイト的な都市状況は打破されなければならないでしょう。それにしてもやはり、インターネット空間やサイバースペースが現実空間よりリアルなものに見えてくる状況では、もはやどちらがメタで、どちらがフィジックスなのかわからなくなるような、臨界点まで行き着かざるをえない現実感覚の変容が起こっていると思います。

田島 リアリティが変わってきているというのはまさに事実です。かつて伊東豊雄さんがしきりに述べていたことですが、アーキテクチャーそのものが古典的なリアリティにしたがって作られるのではなく、マスメディアのもつリアリティに従った建築もあろうのではないかと議論がありました。しかし、マスメディアなどの場合、建築はまだ他者でいられたが、インターネットに関しては、建築や都市は外部ではないと思います。これまで建築や都市は、哲学や科学、マスメディアの社会状況を取り入れることで変化してきたわけで、今度も先例にならって、インターネット文化を取り入れようとしても、そううまくいかない。それは、建築とサイバースペースが入れ替わってしまうかもしれないというパラドックスが生まれつつあるからかもしれません。

田中 ヴァーチュアリティの感覚が建築の危機的な意識として現われているというわけですね。「ヴァーチュアル・ハウス」展に出された伊東豊雄さんの案がまさに象徴的であって、20数年前に建てられたお姉さんの家の解体を「ヴァーチュアル・ハウス」というテーマに絡めています。まさに建築が解体されるところにヴァーチュアル・ハウスができるということをおっしゃるわけで、それは伊東さんが抱いてきた建築・都市感覚の帰結として納得できるものです。事後的に振り返ってみると現実の建物そのものがもともとヴァーチュアルなものではなかったという状況が起こりつつある。その理由は、それをインターネ

ット空間と同定できるかどうかはわからないですが、ともかくも、物理的現実とは別の何かがリアルなものとして感じられているからだろうと思います。ですから、単純なヴァーチュアル / リアルの二分法は通用しませんが、その差がまったくなくなり二分法が機能しなくなったわけでもない。その見極めは難しいところで、まさに身体感覚にかかってくるのだと思います。

「ヴァーチュアル・ハウス」展

田島 「ヴァーチュアル・ハウス」展には滑稽なところが一つあります。それはこのプロジェクトがどれだけヴァーチュアルか、ヴァーチュアルでないかを問うというものということです。浅田さんはヘルツォークやザエラ=ポロのプロジェクトを批判するにあたって、「現象学を超えていない。一方、ダニエル・リベスキンドやピーター・アイゼンマンのプロジェクトに関してはヴァーチュアルなレベルに到達している」と評しています。しかし、「ヴァーチュアル」という言葉の定義 例えばドゥルーズ にしたがうと「ヴァーチュアルなもの = 潜在的なもの」は理念であり、アイデアであり、まさに建築物が建つ物質性ではなくて、その物質性を超えたレベルで出てくる別の次元のものである、ということになります。このヴァーチュアルとリアルな対立というのは、メタフィジックスとフィジックスの対立にそのまま移行できる話です。

建築の歴史を追いかけてみると、建築というのは決してヴァーチュアルなものだけでも物質的なものだけでもなく、常に物質的なものから別なものが出てくるものです。例えばギリシア神話には「ダイダロス (Daedalus)」という人物が登場します。これは動詞にもなっていて、ある素材をまったく別のものに変換することを意味しています。つまりダイダロスは、素材の物質性を超えた何か別の物に変換することのできる、世界最初の建築家であるとも言われているわけです。そういうことを考えますと、実際にものになっていようとなかろうと、物質性から浮遊した概念が常に生まれてくる。それは分けることはできないし、実際のリアリティと一緒にでもない。そういうことをドゥルーズは言っている私は読みとったのですが、この「ヴァーチュアル・ハウス」展はそうでなくて「いかに

にヴァーチュアルか」という論点でした。デコンストラクションの戦略に乗れば、アイゼンマンとリベスキンドが勝利するというのは明らかなシナリオですが、彼らがデコンストラクションに対する戦略を巧みにソフトさせてヴァーチュアルな情報革命の時代に合わせようというやり方より、逆にグレッグ・リンとマーコス・ノヴァクの「純粋にストレートにヴァーチュアルな存在を建築の思想とつなげるやり方のほうがはるかに健全な戦略ではないかと僕は思いました。

田中 ドゥルーズが言うようにリアル / ポッシブルという軸とヴァーチュアル / アクチュアルという二つの軸を立てるからこそ、あの議論に意味があるのであって、それがリアル / ヴァーチュアルという軸に還元されてしまうと、「何が最もリアルでヴァーチュアルであるかをコンペで競う」ということになってしまい、非常に滑稽だと思うのです。ついでに言えば、設計条件にある「二人の大人と二人の子供にベトナー匹」という項目も笑ってしまう。こうした条件自体がヴァーチュアルだと思うんですね。おっしゃるとおり、確かに建築は物質を物質のものとしてではなくて、非物質性を立ち上げらせるからこそ大文字の建築と言われうるわけで、特にモダニズムの建築家は素材を限定し可能性を枯渇させることによってそこに新しい非物質性を立ち上げようとしてきました。したがって、単にヴァーチュアリティと言ってもそれほど目新しいことではないのです。

機械 / 身体系のデザインとインターフェイス

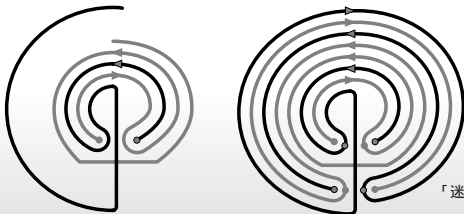
田島 「マスメディア的な身体」ということが盛んに言われた時期がありましたが、ここにきて身体に対するアプローチは変わってきています。当時はメディア論やアートの側からアプローチされていたものが、現在は情報処理の立場からなされている。一般に建築家は、物質なり空間なりを取り扱い、それをいかにメタフィジックスとして一つの思想に高めていくかに努めてきたわけですが、コンピュータを扱ってきた人たちは、それとは逆に、ヴァーチュアルな世界から身体の具体的な世界にアプローチしてきたわけですね。そして、その具体性は建築家の比ではありません。非常に具体的にいわば顕微鏡を見るように身体を眺めている。先日、情報処理学会の情報メ

一クそのものがそもそも今日の都市問題に展開される二重性をもっていて、迷宮というのは自分がそこに行き迷ってしまうところである一方で、一つの俯瞰的なプランであり、時間軸を含んだ軌跡を示すものだったわけです。古代の都市(インド=ヨーロッパ地域)には必ずこういうものがある、それがドアなどに刻まれていたりした。そしてルネッサンスの頃になって、この線を壁として見ることによって、これは迷路であるという解釈がなされて、都市/迷宮論が出てきたのです。

これは、自己の位置をどうやって同定するのか、自己の経験をどう把握するのかということと関わっています。例えば、人は自己を地図の上にマッピングしていく作業をしながら自分自身をナビゲーションしますよね。ヴァーチャルとリアルの不可分性と同じことだと思いますが、われわれは常に何かを把握するときに俯瞰的な視点を必要とするし、だからこそ把握が可能になるわけです。ですから、サイバースペースにおいて、ナビゲートはできても俯瞰ができないということに非常に問題があるわけです。「Yahoo!」などのサーチエンジンがインターネットの構造を表わす俯瞰地図のようなものになっているのですが、この二重性の中にわれわれが住んでいるということに認識することは非常に大事だと思います。

田中 いまのお話はクノッソスの迷宮ですね。この迷宮のイメージは、「迷宮に迷い込むことが都市の経験である」といったかたちで、ニーチェにもベンヤミンにも現われてきます。そのような都市の経験と、ニーチェやベンヤミンの迷宮の経験には面白いところがあって、それは都市というものが一つの非人間的な機械として表象されていることです。テセウスにとってクレタ島の都市文明が、脈動しながら物資を生産する経済的なシステムでありながら、か

たちとしては迷宮として表象されていたように、ニーチェにおいてはそれは永遠回帰という表象になって現われます。永遠回帰という永遠に回転しつづける一つの機械です。ベンヤミンにあってもまた都市は、自律運動をする非人間的な機械として表象されています。そして「ヴァーチャル・ハウス」展におけるアイゼンマンとリベスキンドの作品では、それが、絶え間なくヴァーチャルなものを生みつづける投影装置としての、機械としての建築になっています。ニーチェの永遠回帰にせよベンヤミンの『パサージュ論』にせよ、こうした機械の表象は、記憶の問題と強く結びついていて、迷宮を通ることによって都市の記憶を体で覚えていく、あるいは都市の記憶を全身で想起していく。迷宮のかたちはもともと舞踏のノーテーションでした。そして身体を舞踏の動きとしての迷宮のかたちに沿って動かしていくことによって、最も始源的な記憶が再生されるという意味で、迷宮は記憶のシステムでした。ニーチェやベンヤミンは19世紀の大都市の中をさまようことによって都市の記憶を迷宮的なものとして想起したのでしょう。奇妙なのは彼ら、特にニーチェがそのときにアリアドネやディオニュソス、つまり古代ギリシアを思い出してしまったことです。都市表象において古代と近代が二重化してしまう。都市という記憶機械が時代錯誤的な表象を呼び覚ますわけです。こうした都市の迷宮性が、インターネットなりコンピュータ・テクノロジーの中にも現われてくる。まさに機械的なもの、0/1という二進法のリズムの非人間的な機械性そのものがある種の迷宮性を生む。インターネット空間の背後で作動しているコンピュータという機械の非人間的な反復強迫のリズムが、迷宮という表象とともに、現在の建築的あるいは都市的な想像力を強く規定しているように思います。



「迷宮の踊り」

インターネットのフラヌール

田島 ベンヤミンが言うように、さまざまな記憶がいろいろなかたちで織り重ねられているのが都市だと思います。また、都市の記憶が層状に、複雑に絡み合った状態が迷宮であると思います。そして、われわれが現在、インターネットにおいて都市をどのように体験するかを考えたときにも、同様なことが言えるのではないのでしょうか。クノッソスの神話では、迷宮にいるミノタウロスを倒すためにテセウスが糸を恋人(アリアドネ)から受け取って、糸車の糸を出しながら迷宮を進み、ミノタウロスを倒して糸をたどって戻ってくるわけですが、その糸は、インターネットで言うとリンクに相当するわけです。都市を歩くときにさまざまな記憶をもって歩くように、インターネットの中でもさまざまなリンクがハイパーテキストのようにどんどん飛んでいく。この状態はメタファーというわけではなく、自己を基準とした経験として考えると同じレベルで似たようなかたちをとっていると言えます。こう考えることによって、都市の新しい捉え方ができるのではないかと思うのですが。

田中 ベンヤミンが言うフラヌールは街をフラフラ歩くんですが、インターネットでこうしたフラヌール歩きができるかという、リンクからリンクへ飛ぶことはできても、その間を歩くことはできないですね。冗長性というか、パサージュ的なものがインターネットのリンクとリンクの間を飛ぶ過程においては失われてしまっています。記憶の場としての都市では、ものを記憶するために空間的な表象を頭に描いて、そこに覚えたいアイテムを配置する記憶術が行なわれてきました。つまり、都市そのものが記憶の場であり、記憶のシステムであって、場を読むというかたちで記憶を内在化する空間だったわけです。そしてその記憶のシステムそのものが、まさにサイバースペースのほうにシフトするとしたら、アルシーヴの組み立てられ方、記憶の制御のされ方そのものがもはや空間的なものではなく、つつあるのではないかと思うのです。つまり空間のメタファーがもはや通用しなくなっているからこそ、新たにサイバースペースのデザイン(情報デザイン)が必要になるのではないのでしょうか。

田島 仮に、人間の記憶がサイバースペースの中

に移し変えられてしまうのだとしたら、現実の物理的な空間はのっぺらぼうでもいいのでしょうか？ 確かに触感的な感覚で言えばいまの実在する都市がもっているものをインターネットはもっていません。例えば、匂いのような感覚的な部分はインターネットにはない。インターネットの世界にはテクスチャーがないし匂いもないし、いわゆる物理的な建築などのモノがもっているアウラがまったくないわけです。逆に言うと、インターネットの中に都市を移し変えて考えると、建築や都市が以前からもっていたのにもままフォーカスされなかったものが見えてきます。そういう意味では、サイバーの世界を特化して見るのではなく、サイバーという現実をわれわれの二重化した現実の一側面として捉えなおし、われわれの身体的な体験と比較することによって初めて見えてくるものがあると思うんです。

身体の分裂 / 身体の所属

田中 おっしゃるとおりサイバースペースあるいはその中の建築デザインを追求していった結果、いままでの建築 / 都市なるものが見直されますが、それはコンピュータの発達によって記憶のシステムそのものが見直されていることと似ていると思います。要するにテクノロジーの歴史的産出そのものが、自然でリアルなものの構造を事後的に明らかにしているわけです。そしてそこで問題になるのは、サイバースペースと現実空間のインターフェイスに置かれた人間の身体であり、その意味ではマーコス・ノヴァクの立てている問題については理解できます。ただサイバースペースにおけるさまざまなデザインと、その外における身体とをどのように関係づけるのか、その点をはっきりしないのではないのでしょうか。身体自体がディスプレイの中の仮想身体と、残りの物質的身体へと分裂している。旧来の身体を前提とした議論では、この分裂そのものは見せないで、素朴に人間身体を前提とした建築空間を構築したり、また、仮想身体をある程度人間の身体と同型のもものと見てコンピュータの中に疑似三次元空間を作ればいい、ということになってしまう。インターフェイスとしての分裂した身体そのものが問題であるのにそこに眼を向けていないと思うんです。

田島 そうですね。やはりイデオロギー戦略だと言いきってしまってもいい部分はあって、そこには身体性や社会におけるリアリティの変換が抜け落ちていきます。これに関してマイケル・ベネディクトが『サイバースペース』(邦訳=NTT出版,1994)の中で、四つのスレッド=糸というかたちで、サイバースペースがもっているものがいままでの建築や物の歴史の延長上でいかに捉えられるかを書いています。ノヴァクの議論はその延長として、建築をサイバースペースの中に見出そうとしたのだと思います。これは確かに面白かったし、ある意味では正しい部分もあるけれども、田中さんがおっしゃるように身体性がまったく欠落している。それをどうやって評価するのが難しい問題で、現在進行形なのだと思えます。

田中 マッピングの困難さに関連するのですが、地上における限定された空間内での空間把握と俯瞰的な空間把握という二重性がいままでありえていたとして、サイバースペースという物理的な配置とは異なる情報空間の中で移動する際に、この空間の中でそのような俯瞰的あるいは超越的な視点をもちうるのか、という問題があると思うんです。それが困難だと思うのは、例えば物理的には日本の東京に所属しているにしても、サイバースペース上ではどこに所属しているのかわからないですよね。所属すべき空間の拡がり自体がデカルト的なものとして与えられていない以上……。

田島 既にトポロジーをもっていないんですね。

田中 ええ、もっていません。だからまさに個人の所属性が問われているのです。要するに物理的な身体を拘束するものとして国なり共同体を考えるのか、それとも、ネットワーク上にデータとして分散された私という個人がいるのか、その個人はどこに所属するものとして登録されるのかといったことですね。これもまた分裂した身体に対応関係を問うことなんです。それは政治的な問題になります。あるいは共同体の空間をどのように表象し、どのように管理するかといった論点も出てきますね。

田島 インターネット上を匿名的な存在として移動するのは、もしかしたらインターネットの特徴であって、自己を同定する必要もないし、同定できないのかもしれない。それにもかかわらず、インターネッ

トをナビゲートするには、その道案内をしてくれる地図が必要であることは明白です。マッピングがもっている面白さは、ある複雑怪奇な自分を取り巻く環境を、自分の目から一目で見える広さの平面に落とし込むことですね。そして、ものごとを俯瞰し把握することができるようになる。その地図を作る過程では、例えばほぼ地形と言っている複雑なリンク網のようなものをどうやって地図として表現するのかということ是非常に興味深いと思います。

サイバーアーキテクチャーと新しいデザイン

田中 地球の場合は限定されているからこそ地図が可能だけど、限界がない空間をどうやってマッピングするか。それは試みとしてはとても面白いと思うんですが、果たしてできるのかどうか。つまり、実空間を仮想空間に置き換えるというかたちではもう対処できないところに来ているんです。それは主観性と超越的な視点という二重性そのものがサイバースペースの中では機能しなくなっているということであって、このことはインターネットにおいて自己なるものを同定できないこととつながっている。そこではどんな役でも演じられるから、結局あらゆる人格がそこで複数指定しうるので。そしてそれは超越的視点に立って一つのあるものを同定できないという構造的困難に通じていると思うんです。要するに分裂した身体の一対一対応を保证するものが何も無い以上、サイバー共同体においては、実際にはある「共通の場」をもちえない。サイバーアーキテクチャーが、コンピュータを道具として使うプログラムであるならばそのプログラムの是非が問われるだけですが、問題はサイバーアーキテクチャーと言われている一つのテクノロジーがわれわれにとって欠くことのできないある空間の構築にも関わってくる以上、その空間をどのようにデザインするのかが問われていると思うんです。そしてそれが建築家であるのか情報処理の仕事なのかはわかりませんが、身体というインターフェイスにおいてどのように新しい空間性をデザインするのか。

田島 西欧の都市のように秩序だった情報の構造に則って、東京の都市計画を試みた人は大勢いましたが、経済的にも政治的にも、人々のさまざまな

欲望に翻弄されてうまくいかなかった。単純に比較するのは危険ですが、この東京とインターネットの状態というのは何か非常に似通ったところがあるような気がします。インターネット上でも、さまざまな人々の欲望が、それを秩序づけようとする人たちをはるかに超えたところで成長し、生成し、変化している。パソコン通信の時代にはある程度秩序があって管理されていたわけですが、インターネットは国家と国家のあいだの無国籍地帯だと言ってもいい。

田中 無数の人々の欲望の集合体としてインターネット的な共同性の空間ができてきます。そこに展開されている情報空間はあまりに広大であって、いわば欲望が飽和状態にあると言えます。サイバースペースの中で何を欲望したらいいのかわからない(笑)という状態すら生まれているわけですね。無限の選択肢があって、無限の情報の中から何を選べばいいのか。そして何を選べばいいのかというプログラムを作ること自体が一つの空間デザインになりうると思います。ですから無限の無責任な主体の集合体としてインターネットがあると見ればそれは東京と似ていると思うし、日本共同体にも似ている。責任をとる人がいないという意味においてですね(笑)。繰り返しになりますが、強調したいのはマン=マシン・システムのインターフェイスを具体的な次元で展開している仕事はいいのですが、サイバーアーキテクチャーなりサイバーシティというイデオロギー的次元で展開されている言説というのは単なる無責任主義につながっていくと思います。別に責任を取れと言いたいわけではないのですが、ヴァーチャルとばかり言うのは結局決定の先延ばしにすぎないわけです。そしてゼロ=ポロのインプット/アウトプットのプログラムの例で言うと、このプログラムを作ってしまうと彼という建築家はもういなくなるわけですね。そんなプログラムはよくある間取りソフトのようなものです。そういうデザインへと建築家は移行したいのでしょうか？そこで田島さんに建築家としてのアプローチを伺いたいのですが、建築家が建築家とは呼ばれないかもしれない状況において、具体的にはどのように仕事を進められるのですか？

田島 そこが私自身にとっても同世代の建築家にとっても一番難しいところですね。スタンスを決める

まえにサイバースペースはあつと言う間に増殖し、気がついたらサイバースペースの中に入り込んでしまったという印象をもっているのは私だけではないと思います。個人的に言えば私自身、サイバースペースに依存するつもりはまったくないのですが、ただサイバースペースはいままでの私たちの考え方をえらう何かをもっているという意味で注意深く見守っています。サイバースペースの研究者ではなく、サイバースペースのオブザーヴァーであることによって、私自身が建築というフィールドのオブザーヴァーになりたい。つまりいままでの建築のもっているロジックを外から見直してみたいわけです。そういう意味で例えば『メタ東京プロジェクト』は私自身にとっても興味深いものでしたし、あれをどうやって続けていかも考えています。

サイバースペースに興味のある建築家は自分で建築を設計するときに時代の格差に愕然と思うんです。コンピュータを使っているとはいえ、実際に建築家がやっていることは古代からあまり変わっていないわけですから。伝統的に図面を引いてきた作業そのものがコンピュータの登場によって多少なりとも変わってきて、何千年かの歴史の中で建物を設計する方法が初めて変わるかもしれないという期待はほのかに抱いています。ただ私は、アルゴリズムということと先媒介空間の変換ということを主に考えて、建築における身体体験がどう変わっていくのか、それをどう現実の空間にすくい上げていくのかに興味がありますね。

田中 まさにサイバースペースと現実空間の裂け目、埋めがたいような裂け目であり、そこに置かれてるのが身体なんです。(●)

[1998年1月17日、ICC]

たなか・じゅん 1960年生まれ。表象文化論、ドイツ研究。東京大学大学院総合文化研究科助教授。著書『残像のなかの建築 モダニズムの終わりに』(未来社)『モダニズム研究』(共著、思潮社)など。

たじま・のりゆき 1964年生まれ。建築家。1993年にCA Aスクールの大学院を卒業後、多田泰と共にTATA建築事務所を設立。94年マッキントッシュを共通項とした企画・グラフィックデザイン・音楽・建築など国際的なマルチメディア活動を目的とした組織「ヤップ」を設立し現在に至る。