

幽霊トリオ Ghost trio 2012

入江 経一
IRIE Kei'ichi

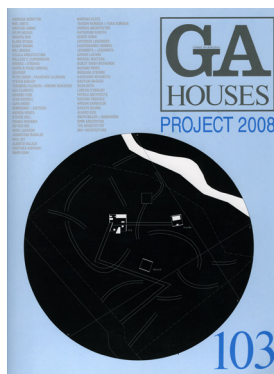
ボルヘスは砂の本の中でこう述べる。

印刷された文字や映像の方が事物よりも現実的だった。公のものだけが真実だった。

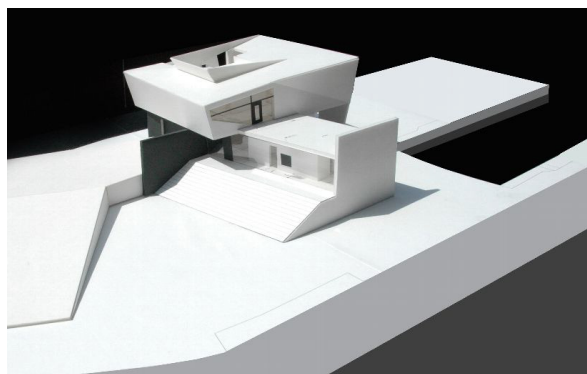
前書き: あってはならない方法

2008年に「Come & go」と題した建築計画を発表したがこれは、サミュエル・ベケットによる同名の短い戯曲の構造からインスパイアされたものだった。（GA houses 103、表紙及び18~21ページ）そしてこの作品は、建築の構成の根拠を戯曲のテキストの構造から求めるという方法を試みるきっかけとなった。その後、2010年には「Company」というベケットの小説の構造から建築モデルを計画し、これを元にペリーの黒船が上陸した地点という風変わりな場所に、現実の建築として「Point Perry」が実現に至った。（GA houses 121 表紙及び8~29ページ）これら2つの作品はGAギャラリーでの建築展で展示したあと、GA誌上に掲載されている。

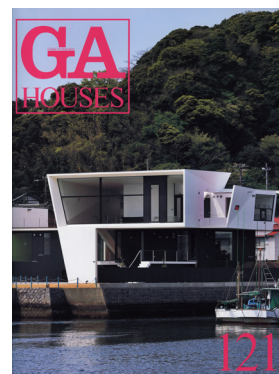
そして2012年「Ghost trio（幽霊トリオ）」と題する同じ題名のベケットの映像作品の構造を建築の構成へ実体化した建築計画を、上記の2作品と同じくGAギャラリーで展示することになった。本稿はこのGhost trioについての短い解説であるとともに、これら3つの建築にわたる、建築計画学ではあってはならない方法としての、ベケットと建築を結ぶ思考についてのものである。



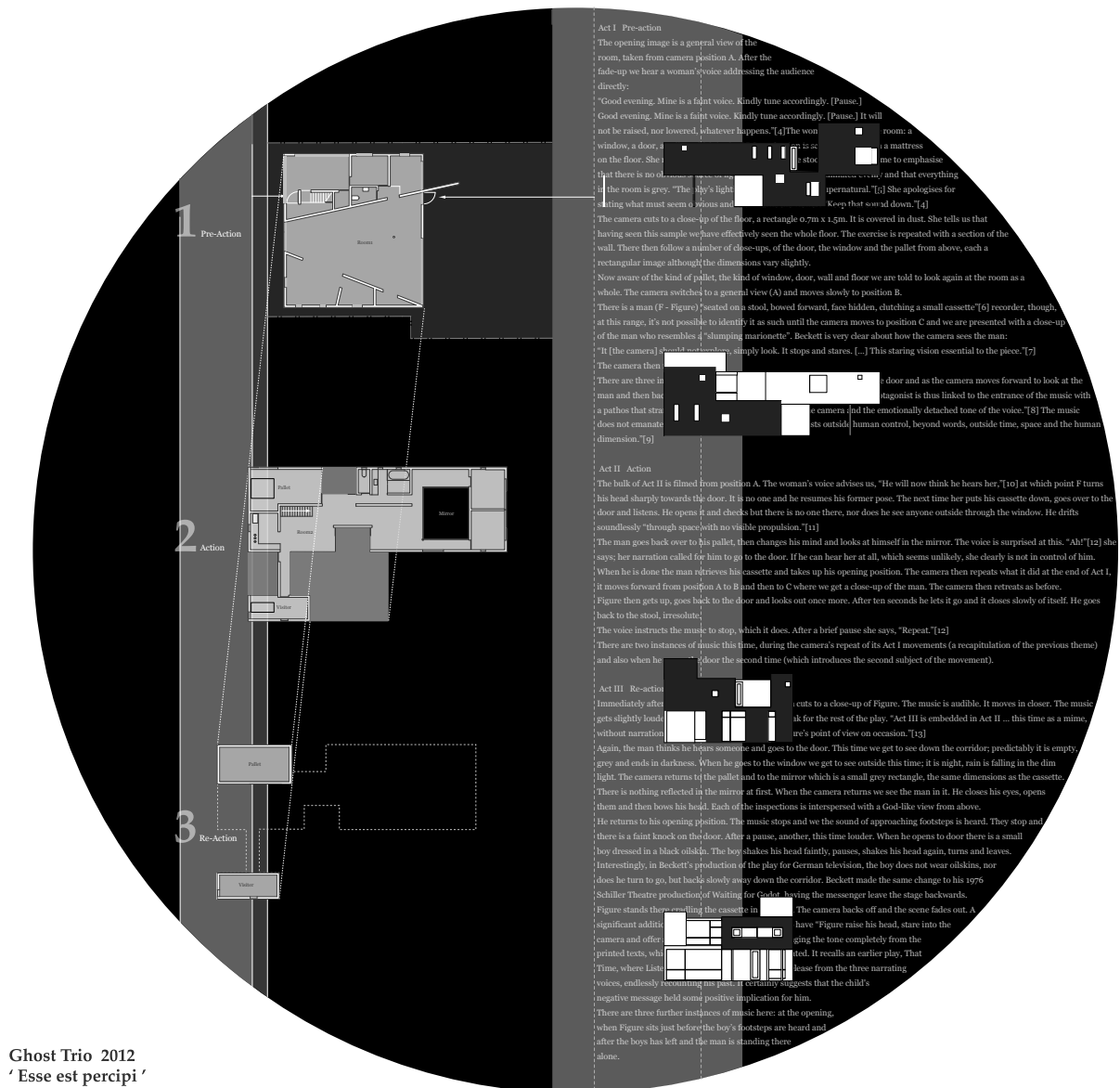
Come & go 2008



Point Perry 2011



Point Perry 2011



建築とは使用者が現実を使用することを前提にしているから、当然ながら機能的かつ有用性に応じたものであることが要求される。ルイス・サリヴァンが「形態は機能に従う」と言うてからこの1世紀の間、建築はその合理的な存在理由を支持点としながら、一方では建築の自律的な根拠となるべき思想ないしはコンセプトと呼ばれる何らかの主張を実現する媒介と見なされている。簡略にいうならば、狭義では建築家特有の個性やスタイルから、より広範な影響力をもつ時代独自の世界観や認識にひろがりうるものであり、しばしばクリティークによって読み解かれたり補強されて来た。前衛とはこの領域で最も先鋭的な活動に属している。また合理的理由の反対側の対称の位置には、建築を取り巻くコンテクスト、たとえば社会的意義や環境性、人間性、社会性などが置かれて、その意味はよりわかりやすく大衆へと解説され伝播されていく。これはやや乱暴な図式化ではあるけれども、ごく大雑把に言えば文化とはいいうまでもなくこの両極をふくめた広がり の複合した活動全体であって、いずれにしてもそれが意味をもつかどうか、言いかえればどんなに遠回りをしたとしても最終的には何らかの意義を持ち得るか否かが、たえず問われているといえよう。ここでとりあげる3つの建築の方法が、「あってはならない方法」としての標本である理由は、このような背景があるからこそなのだ。

1 Ghost Trio 2011 / 映像テキストから建築へ

以下はベケットのGhost Trio (1975) の三幕からなる構成の概説と同時に、3つのレイヤーからなるGhost trio (幽霊トリオ) の建築計画である。

1-1 「プリ・アクション」

1-1-1 映像第一幕

部屋の中に、男が座っている。(彼はカセットプレイヤーでベートーヴェンのピアノ三重奏曲第五番第二楽章「幽霊」を聞いている。)

どこからとも無く聞こえるすべてを説明する女性の「声」がある。これが第1章の「主体」である。映像(彼女の視線)は部屋とその各部を説明しながら遠景から中景、近景へと移動していく。「声」はその部屋の全体からはじまり、移動につれて床、壁に言及し、それらを再び逆順に言及する。その後、ドア、窓、寝台など各要素について言及したあと、再び逆順に言及する。その対称性を示すと次のようになる。(小文字は逆順に示された各項目であると同時に仮象性をもつ。)

A, B, C / c, b, a (Look again.) / D, E, F / f, e, d / c, b, a (Look again.)

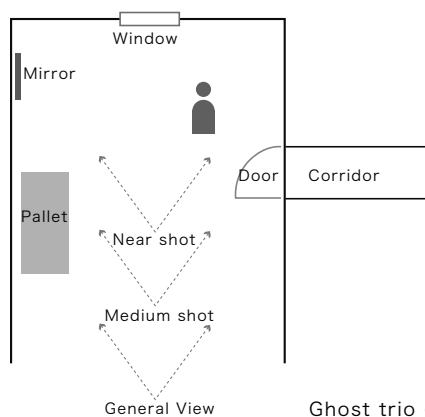
観客に向かって「声」は順番に部屋の要素それ自体を標本(床)として提示し、観客がそれらを知覚し了解したことをもとめる。(A, B, C)

Having seen that specimen of floor, you have seen it all.

その後で逆順に「一種の(壁)」と仮象的なものへと言い直す。(c, b, a)

Knowing this, the kind of wall-

「声」の言及はこうして対称性をもって構成されながら、この部屋全体や各要素が仮象的なものであると告げることになる。(Look again.)



Ghost trio の部屋の構成とカメラの位置

1-1-2 建築計画第1層

第一層の全体はほぼ正方形であり、外部へ向かって広がる三角形の空間を中心とした「対称性」を持った構成である。外部から接近する場合（1）内部から逆方向へ向かう場合（2）では、この透視図法的な空間はまったく逆の、いわば仮想的な視覚情報をあたえる。前者の場合は奥行きが強調されて距離は引き伸ばされ、後者の場合は遠景が実際よりも手前に押し出される。このように、全体はそれ自体であることと同時に経験者にとっては「仮象的な知覚対象」へと読み直されることになる。

この建築は鉄筋コンクリート構造の打ち放し仕上げであり、観察者は第一層で基本的な要素である壁、床、天井の様子を確認することになる。

1-2 「アクション」

1-2-1 映像第二幕

男は他者（彼女＝声？）の存在を感じる。彼はそこでドアを開けてみたり窓の外を覗くが、そこには誰もいないことを「声」は知っており、そう語る。だが男が鏡を見たときには、それまで全てを把握していた「声」はなぜか何かに驚愕する。（謎の1）

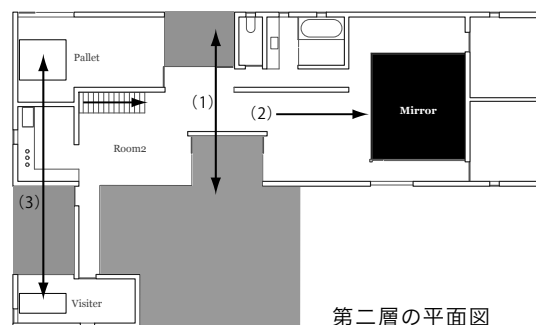
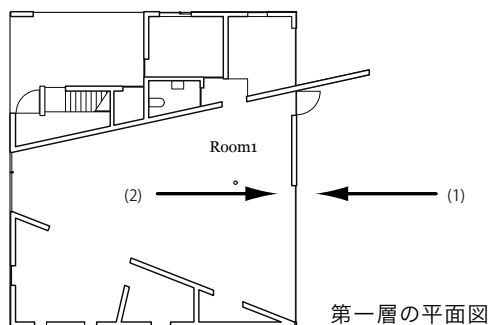
また最後に近く、彼が再度ドアを開けた時には今度は「声」は何も語らないので、観客は外部に誰かがいるのかどうか分からない。（謎の2）

そしてそれまで男のいる場所＝遠景から聞こえていたカセットプレイヤーの「幽霊」は急にま近から、つまり彼自身の聴覚として聞こえてくる。（謎の3）

いったい、この手の込んだ行為と感覚（視覚、聴覚）の変化は、何を意味しているのだろうか。その意味は、第二幕で行われた謎かけのような行為を、男の視点からの映像を交えて繰り返す第三幕で明らかになる。

1-2-2 建築計画第2層

第二層へあがった観客は、その両側に外部を見通すことが出来る(1)。ここでも「対象性」が保持されている。けれども、さらに進んだときにおもわぬ矛盾に突き当たる。Mirrorと名づけた装置によって、外部であったはずの外部が内部の内部に現れてくるのだ(2)。もうひとつの対象性は、内部の寝床Palletと外部の寝床Palletが並んでいることだ(3)。訪問者のために用意されたもうひとつのPalletが、廊下の先にある。いずれが主でいずれが従か、絶えず入れ替わる装置でもあるが、第二層ではこれらの主従関係ははっきりしている。



1-3 「リアクション」

1-3-1 映像第三幕

ここでの主体は部屋の中の男である。第三幕は第二章の男の行為が別の視点から、つまり男自身の視点をまじえながら繰り返される。ここでは「声」はなくなり 観客が見る映像は男の視点であって「声」の視点ではない。彼は自分のカセットレコーダーからベートーヴェンの「幽霊」を聞き、部屋の内外を眺め、ドアを開け廊下を確認する。だが外には誰もいない。（映像がそれを示す。）男は鏡を覗き自身の顔を見る。ここで、他者「声」が第二幕で驚きの声を上げた理由、「声」は鏡に写った彼自身の内部の主体であったことがあきらかになる。彼は観察する他者の視点という自己に内在する循環構造に気づいたのだ。急に「幽霊」の音量が大きくなる変化がそれを意味している。観察する者「声」は観察される者（男）だったのだ。観客に対して語りかける主体（声で、あるいは映像で）をめぐる内部と外部の入れ子構造あるいは並存に気づくとき、いずれの主体も「幽霊」を聴いている仮象ではなかったのか。彼が再度ドアを開けたとき、外部に訪問者（少年）の姿をみるのだが、ドアのそとに現れた訪問者は首をふり戻って行くことによって、男の实在は否定される。あのゴドーの少年の来訪のように。こうして、「声」と男の間にあった見ることと見られることの優劣は喪失し、観る者と観られる者が並存するという奇妙な矛盾におちいったまま、主体は実態が明確ではない曖昧なもの、幽霊となっていく。

1-3-2 建築計画第3層

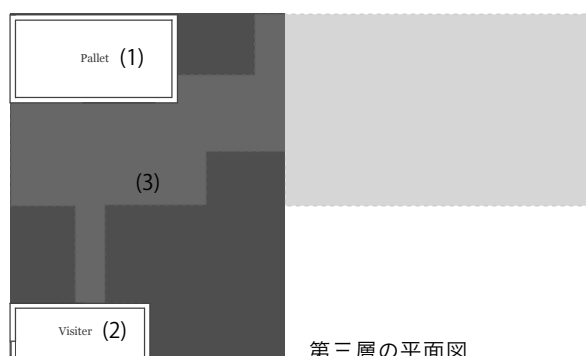
small gray rectangle (cassette) on larger rectangle (of seat)

小さい灰色の長方形（カセット）がより大きい長方形（椅子）の上にある

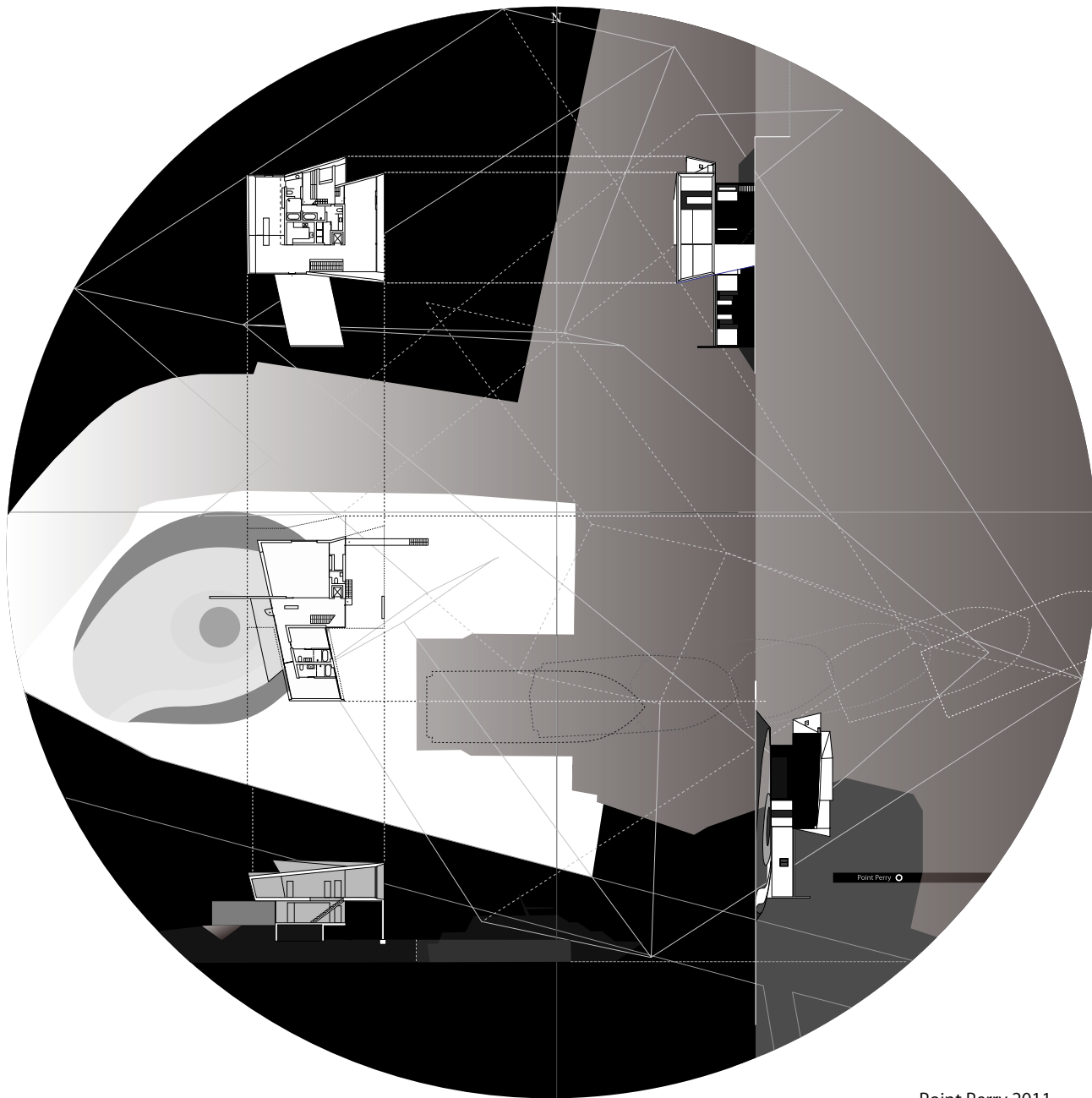
small gray rectangle (mirror) against larger rectangle - (of wall)

小さい灰色の長方形（鏡）がより大きい長方形（壁）にかかっている。

二つの入れ子状の長方形が対比的に述べられているように、第二層では二つの寝床pallet (1, 2) はそれぞれより大きな長方形 (3) の上に対比的に位置する。けれども外部からの主体である「声」が第三部で消えたように、第三層では内外の差異も優劣も消えて、ただ同じ旋律のような状態のみが残っている。残された最後の対比となるべき二つの主体の境界は、限りなく曖昧な状態におかれる。いやそうではない、観客も含めて三つの主体が。



第三層の平面図



Point Perry 2011

2 Company / Point Perry 2011

2-1 プロセスの始まり

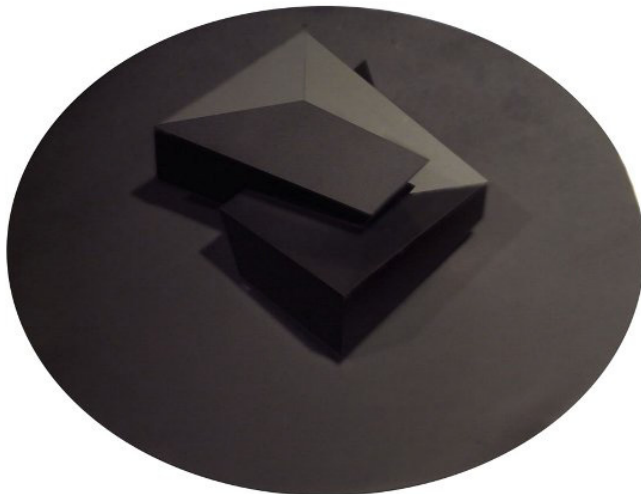
ベケットの小説「Company」、真っ暗な床の上に身動きもせずによこたわる「彼」と、彼に発せられるふたつの「声」からなる闇の中のテキストから、建築モデルを作ったのは2010年の冬だった。闇の中の彼と複数の「声」の関係性のねじれから組み立てた建築は、限定された円内にあり螺旋状にねじれている空間である。全てが黒く塗られて、その内部は見えないし想像することもできない。このモデルはプログラム処理ほど厳密ではない手順と単純な規則でまとまっていて、いくつかのエレメントからなり、ある手続きの結果として当初は存在していなかった効果を生み出す。全体としてある関係が浮かび上がれば良いのだから、寸法や比例の数値自体にはあまり意味がなかった。その半年後に現実の建築設計が始まる。

2-2 両界を通過すること

コンピューティング能力をもったネットワーク環境。これが我々の「メディア」である。身の廻りを取り巻いている様々なデバイスなどは、コンピュータも含めて次第に見えなくなってゆくだろう。それでもなお人類は当分の間、現実とメディアとの「両界」を生きることには変わらないだろうし、建築家が少なくともそんな世界に意識的に建築を加えようなどと思えば、現実の空間で素材を捏ねて建築を作ろうとも、その行為がメディアとどんな関係にあるかを見定めずにはいられない。それは3Dで生成されるフリーフォーム形態の建築などというものとは全く違うと考えている。両界のたとえでいえば、建築とはその境界を通過してゆくための装置であり、それは前言説的なモデル（アルゴリズムのような規則に則ったもの）と実現した建築物（アプリケーション）との間に広がっている不透明な膜である。建築とはある規則に従って生成されるものと規定して良いが、ではその規則とは何から生じるのか。それは初音ミクでもベケットでもいい。理由は簡単だ。その対象となる何かに意味があるわけではないからだ。際立った記号をもう一つ作ろうとしているわけではない。

2-3 実空間モデル

伊豆下田市の海岸に、1852年11月24日、マシュー・カルブレス・ペリーを乗せた巡洋艦ミシシッピ号を旗艦とする東インド艦隊が上陸した。艦隊はそう広くはない下田湾に停泊し、漁船を守るために南北に延びた砂堤の南、山が迫ったこの地からペリー達が上陸した。その後この地には造船所が建てられ、敷地の一角には今もそのドックが残っている。やがて造船所はとり壊され、コンクリートの塊が乱暴にドック内に放り込まれて埋め立てられた。ドックはおよそ半分位の長さになり、敷地は平坦に整地され後に小さな倉庫が一つ残った。この敷地はこんな歴史をもっていた。東側は下田湾に面し、北と西を下田川の河口に取り囲まれている。南には海に沿って道路がのび、岬を回ってその先にはもう集落はない。ここに港湾厚生施設としての機能をもった建築を設計することになった。構造は塩害対策を考慮した鉄筋コンクリートである。設計は前もって用意していたプレテクトの鋳型の中へ、様々なものを流し込めばよかった。Companyから建築モデルを作ってから半年後のことだった。



Companyのモデル

闇の中の彼と「声」の関係性から組み立てた建築は限定された円内にあり螺旋状にねじれている。全てが黒く塗られて、その内部は見えないし想像することもできない。



Point Perry 2011

リアルなサイトとプレテキストはもちろん共時的に存在しているが、今ではそのどちらがコノテーションなのか、わからない。けれども暗闇の中で床に横たわる「彼」にとっての関心は、そのいずれでもなくその境界に横たわること、そこをたえず通過しては記号の息の根を止めるものを掬いだそうと想像することだろう。建築は、想像者がその境界を通過するようにさせる装置なのだ。

敷地に残っていた小さな倉庫は移動して、白く塗装し、今もドックの入口のわきに建っている。

3 Come & go 2008

サミュエル・ベケットによる同名の戯曲からインスパイアされた計画。

たくさんの通路が敷地に散在し、どれもがどこにも通じていない。そのなかにつの箱がある。大きさは2種で、大きな箱はとりあえずFL0と呼ばれ、4m角、他の2つの小さな箱は2.5m角である。それぞれVI, RUと呼ばれるが、どちらがどれかは決まっていない。FL0は10㎡、VI, RUは6.25㎡の部屋になっている。FL0からVIあるいはRUとは橋でつながっている。しかしもうひとつのVIあるいはRUには通路がない。またFL0だけは敷地外からの通路が連結している。だから敷地の外からFL0に行くことができるし、そこから橋をわたってVIあるいはRUへ行くこともできるが、通路のないVIあるいはRUには行けない。孤立しているVIあるいはRUは、ゲストルームとされているが、きっとそうはならない。ここだけは水道がないのである。プレイヤーは私とゲストの2人である。もし私がFL0から橋を渡ってVIあるいはRUへいったとすれば、その隙にゲストはきっとFL0を占領してしまう。私はやむなく、寸断された通路をつたってRUあるいはVIへと行くしかなくなる。3つのうち2つの箱を占有することは、主人といえどもこのように不可能なのだ。そう、私はこの主人だったはずなのだ。しかしコルビジエがカップマルタンに自らの墓を並置したように、あるいは篠原一男の別荘が彼の墓標にしか見えないように、あるいはそれとは違って、私はここに居続けることはできず、退出することしかできない。そのための通路が外にむかって延びている。

やってはならない方法、あとがき / Esse est percipi

G. バークリーは「知覚されるものだけが実在する」という。建築のシーニュである図面。それは実在するかもしれない建築について言及する。同時にその「建築」はそのようにあるかもしれないもの、つまり仮想的なものである。けれども、実在するかもしれない建築が現実実現されたなら、いったいシニフィアンとシニフィエの対称性のなかに現れる仮象性はどうなるのか。想像力に近接した内部である図面は、現実の建築にとっての仮象として反転するか、あるいは建築そのものが図面という主体の幽霊なのか。そのどちらもが幽霊か。この循環構造の堂々巡りから抜け出すことは、観る者の主体が客体化される過程に他ならないが、この舞台全体を観ることの立場そのものを問うとき、建築は越境する。いったいどこへ向かってか。終わりの始まりに向かえばよいとベケットは笑うだろう。

