

# 生成変化するデジタルオーナメント 異化効果としての他者

## ”Becoming” Digital Ornament An alien in distancing effect

○田野口 貴成<sup>\*1</sup>, 高 佳音<sup>\*2</sup>  
Atsuhiro TANOKUCHI<sup>\*1</sup>, Kaon KO<sup>\*2</sup>

\*1 東京理科大学工学部建築学科

Department of Architecture, Faculty of Engineering, Tokyo University of Science

\*2 東京理科大学工学部建築学科 講師 博士 (工学)

Junior Associate Professor, Department of Architecture, Faculty of Engineering, Tokyo University of Science, Ph.D.

**Summary:** Viennese architect Adolf Loos had banished the use of ornament from everything including architectural domain and declared it taboo in his famous essay “Ornament and Crime”. The Ornament has finally returned with the massive diffusion of the computer in the architectural profession since the mid-1990s and the advance of CAD / CAM technology. However, the theories deriving from philosopher Gilles Deleuze and Felix Guattari are also inseparable with the return, Japanese Philosopher Masaya Chiba argues Connection Deleuze has been emphasized on: Disconnection aspect has been ignored in philosophical and architectural field. This proposal considers Disconnect and their “Becoming”[affirmer] to design digital ornament with Subdivision-Based-Algorithm.

**キーワード:** 建築; 装飾; 計画; アルゴリズム; パラメトリック  
**Keywords:** Architecture; ornament; planning; algorithm; parametric.

### 1. 序論

1908年ウィーンの建築家アドルフ・ロース（1870 - 1933）の“Ornament and Crime”は建築をはじめ、衣服などにおける多くのオーナメント文化に終止符を打つたとされる。本著の中で、デカダンスの虚飾を痛烈に批判したロースはオーナメントを施すものを犯罪者・変質者と捉えた。また、オーナメントによって人間の労力や金銭、資源が無駄になると主張し、「文化の進化とは日常使用するものからオーナメントを除くということと同義である」と批判した。(1) この思想は当時の多くのメディアによって広まり、また当時の政治、社会情勢や工業化と、それに伴うデザインの標準化 (Standardization) に支えられ、オーナメントは衰退の一途をたどることとなる。(2) 一方、建築史家アントワヌ・ピコン (1957 - ) は、デジタルオーナメントに関する議論が実践・理論分野から興隆を見せていることを指摘し、その背景にはコンピュータの登場と発達が認められる、としている。(3) しかし依然として、オーナメントは曖昧で誤認しやすい特性ゆえに問題のかつ批判の対象である。本研究ではデジタル技術が建築設計に導入されたとされる90年代以降のオーナメントの文献調査をたどると、60年代に自動車や航空機分野で流体力学を基に発達したCAD技術の特性、建築分野でも同様に曲線・曲面に注力したパラメトリックデザインが多く見られる。一方でオーナメントは自然の模倣がしばしば根底にあり、必ずしも現行のパラメトリックデザインのみがデジタルオーナメントとして有効ではないと考えられる。そこで本研究では90年代以降のオーナメントにおけるデジタルデザインの背景にある哲学・思想を再考し、パラメトリックデザインの代替として近年研究の進む生成アルゴリズム - 細分化アルゴリズムの導入を試み、デジタルオーナメントの新たな可能性を探求する。

### 2. オーナメントの再興

ピコンはロースの批判以降も、オーナメントは90年代半ばに興隆するまで息をひそめ、生きながらえていたと指摘する。ピコンによればコストや施工的要因により前景化されることなくとも、素材の操作やテクニクと装飾は融合していた。90年代デジタル技術が導入されるとフランク・ゲーリー (1929 - ) に代表されるように、形態の複雑性に注目が集まるとオーナメントの関心は変形や歪みに見られるサーフェスへと移行した。一定のルールでの反復を得意とするデジタルデザインは、パターンとしてサーフェスへの適応が容易であったと考えられる。また施工に関しても当時主流であったCNC等の技術は切る・削るといった引算的施工を前提としており、曲線でドリルのパスを制御することとの相性が良かった。一方現代では3Dプリンターの登場により積層に代表される加算的な施工が可能となったことに加え、コンピュータマシンの大幅な性能向上により、膨大なデータを扱うことが可能となった。単純な曲線パターンやかつての自然の模倣に従うのみではなく、より複雑な形状、自然の生成プロセスレベルでオーナメントを再考する動きがみられるようになった。

建築史家ヴィトラ・ディ・パルマはデジタル技術の発達による今日のオーナメントの再興を認めた上で、共通する4特性を指摘する。1. 表面 (Surface) とオーナメントが一体であること。2. 万遍なく施されてること。3. 解釈への抵抗。4. 哲学者ジル・ドゥルーズ (1925 - 1995) と哲学者・精神分析家フェリックス・ガタリ (1930 - 1992) による影響 (Affect) の理論とデジタルオーナメントの間に頻繁な接続があること。(4) この特性は主に3-1. 1990年代 - 現代 / 連続で述べるオーナメントに関することである。3-2. 現代 / 切断で述べる新たなオーナメント (建築デザイン) の兆候があることをまとめる。

### 3. デジタルデザイン

デジタル技術の発展はオーナメントの再興の契機でもある。建築史家マリオ・カルポ（1958 - ）はコンピュータの時代にそれぞれ① 3-1. 1990年代 - 現代 / 連続と② 3-2. 現代 / 切断 でまとめる二面性があることを指摘する。(Fig.1)

#### 3-1. 1990年代 - 現代 / 連続

建築家グレッグ・リン（1964 - ）は建築家ピーター・アイゼンマン（1932 - ）と1988年に出版されたドゥルーズ『襞 - ライプニッツとバロック』を基に、1993年 Architectural Design 誌内に”Folding in Architecture”と題した自身の理論的基本方針を発表した。カルポは内容を以下のようにまとめる。「その序文で述べられていたのはあらゆるタイプの〈連続性〉への礼賛を雄弁に主張している。それは視覚的な連続性から、プログラム、形態、技術、環境、社会政治、そして象徴にまで及んでいる。」(5)

この思想は当時のコンピュータの廉価化やNURBSなどの技術開発によるCADの発達に支えられることとなる。ライプニッツの微分学に基づく連続関数がNURBS (Non-Uniform Rational B-Spline)としてCADで曲面/線を容易に表現することを可能にしたのである。襞は96年のリンによるエッセイでBlobへと昇華され、2008年にザハ・ハディド（1950 - 2016）とパトリック・シューマツハ（1961 - ）によってParametricismへと姿を変えていった。シューマツハは”Folding”は明らかに「パラメトリズム」の始まりであると考えていた、と述べている。またハディドは「パラメトリックは適応性があり、・・・環境と順応しあうことができるという前提がある」(6)と述べ、平野利樹によればリンもかつて周辺環境（コンテキスト）など内外からの様々な条件を取り込み柔軟に変形する建築のあり方を提案した(7)とされ、形態・意味性においてParametricismはその多くをBlobに依拠しているといえる。Parametricismの特徴には、あらゆる要素をパラメータに変換し、インプットからアウトプットまでを（連続的な）関数で定義することと、その背景にはバーナード・カッシュによる”Objectile”の概念が認められる。(8)その関数を基にした、パラメータの組み合わせにより、ほぼ無数に類似したオブジェクトをコンピュータ上で表現できる点において構造・環境シミュレーションで

の最適化評価とも相性がよい。今日、建築の環境配慮が推進される中でParametricismはその特徴的な連続的デザインとともに広く普及していったといえる。シューマツハは「パラメトリズムとは（中略）コンピュータによる分析と最適化技術にもとづく、構造エンジニアリングと環境エンジニアリングの近年の技術力の向上に適応する、唯一のスタイルである。」(9)と実用的な観点から有用性を強調し、ピコンはオーナメントにおいて今日サステイナビリティによる環境的要求が増し、テクノロジカルさに焦点を当てられていることを指摘する。しかしデジタル技術による環境配慮と連続的デザインが必ずしも並行する必然性はないと考えられる。近年ではコンピュータマシンの性能向上により最適化計算に基づくルーバー配置計画など、AIによる研究・設計が推進されている。環境的配慮を推進するあまり、デジタルデザインがパラメトリックな連続性に固執しているように思われるのではないだろうか。環境配慮や面（サーフェス）に拠らないデジタルデザインとはどのようなものであるだろうか。

#### 3-2. 現代 / 切断

Parametricismは一方で批判を孕んでいる。デイビット・ルイはエッセイ『奇妙で不可解な オブジェクトへの回帰』(2012)の次の一節で鋭く切り込む。「建築のオブジェクトの関係性のフィールドへの消失は、建築家の権限の毀損と建築の力の減退という事態を招き、結果的に建築は意図せずして自ら墓穴を掘ることになったように思われる。」(10)

今日のParametricismによって、建築が外的要因との関係性の中に埋没し、モノ / オブジェクトとしての重要性和魔力が失われたことを悲嘆する。(関係性主義批判〈切断〉)ルイの思想は哲学者グラハム・ハーマン（1968 - ）らによるオブジェクト指向存在論（OOO）を哲学的背景とし、今日の米国若手建築家により実践的な分野で賛同する運動が見られる。リンも同様に「プログラム分析に曲率を正当化しているだけで、パラメトリックはツールの域を出ない」と今日のParametricismについて否定的な発言をしている。(11)カルポは、今日のデジタル先駆者はVoxelizationとも呼ばれる、非連続 や断片的 として表現する、と述べる。その背景には市販コンピュータの処理速度が90年代と比較し大きく向上したため、制御点と微分学に基づく連続化（単純化）に頼らずとも何万・何十万

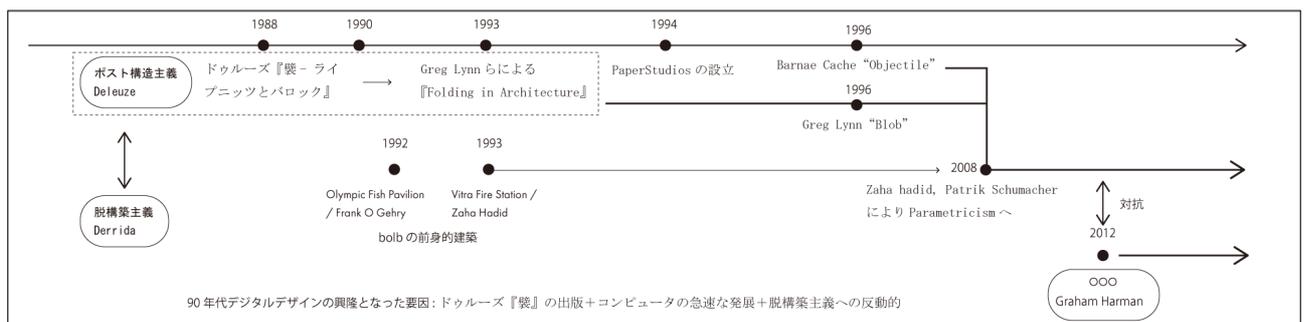


Fig. 1 建築と哲学の関係性

といった点群処理が可能となったこと、3D-printerの登場と発達（詳細は5. デジタルファブリケーション）により、90年代の連続性から離散性⇨過剰なディテールへと変移しつつあると指摘する。(12)

#### 4. オーナメントの主観と政治

ピコンはロース以前のオーナメントとデジタルオーナメントの間に大きな違いがあることを指摘したうえで、二つをリンクする要素として主観性 (Subjectivity) と政治性 (Politics) を挙げる。前者はその労働に対する費用ゆえに富を持つ者に限られることが多く、かつクライアントの社会的地位や権力の象徴として政治的側面を帯びていたのに対し、デジタルオーナメントは持続可能性⇨環境配慮の中で正当化されようとしている。(13) 3-1でまとめたように面(外皮)としてのオーナメントは熱や日射等の最適化を配慮するうえで相性が良い。シューマッハはインタビューで Parametricism の環境への有用性を以下のように続ける。「パラメトリズムは、現代文明の原動力であるコンピュータ革命の恩恵を、余すことなく生かすことができる、唯一のスタイルである。さらに言うならばそれは、コンピュータによる分析と最適化技術にもとづく、構造エンジニアリングと環境エンジニアリングの近年の技術力の向上に適合する、唯一のスタイルである。」(14) 持続可能性をかけ橋としたオーナメントと政治との〈連続性〉。一方、ルイは同エッセイで政治的強制力が増加し、建築が従う現代に以下のように危機感を感じている。「サステナブルな社会の実現のための政治は、近年強制力を増し、融通の利かないものになっている。その結果、すべての物質的实践に対して新しい規約やルールが生み出され、建築もまたそれに従うことが求められている。しかし、サステナブルな実践において、いったい何が持続されるというのだろうか」(15)

この現状を踏まえたうえで再び、主体と客体の立場からオーナメントを再考することが重要に思われる。ピコンは連続性を追求した現代のオーナメントの主観性について以下のように述べる。かつての西洋のオーナメントは主体と客体の間に分離 (Separation) を生み出すことで、主体に感情を生み出していたが、現代のデジタルオーナメントは、主体と客体の関係を〈連続的〉(affect conditions

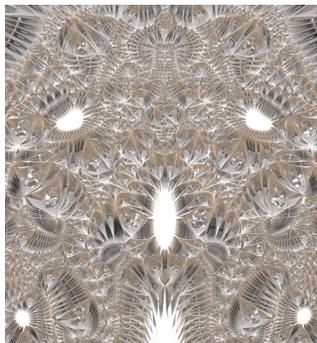


Fig. 2(左) Ruy Klein, Klex1, installation, New York City, 2008



Fig. 2(右) Michael Hansmeyer and Benjamin Dillenburger, Digital Grotesque1, 2013

that flow)にとらえ、環境の中に没入させようとしている。この Affect はドゥルーズの概念に由来するものである。また、建築デザインと一体化したオーナメントは主観者を大衆として捉えているように思われると、ピコンは指摘する。(16)

ではオーナメントを通して主体と客体の間に距離(切断)を生み出すとはどのようなことか。オーナメントと主体の間にある認知について考察する。カルポは今日のデジタルデザインについて次のように比喩する。「かつて工業革命が人間の手足の補綴となり大量生産を可能としたように、今日のデジタル革命は人間の脳の補綴となる。」言い換えると、上述したように人間以上に数的に大量のデータを処理できるようになったデジタル技術が助長した結果、もはやデザインの最終形態がいかようになるかは設計者自身にも管理不可能であり、また認知においても同様であると筆者は考える。つまり切断におけるデジタルオーナメントは事前的に感知できるものではなく、その意味合いにおいても認知とオーナメントの間について考察する必要があるのではないだろうか。ルイとカレル・ケレイン (Ruy Klein) はレクチャーの冒頭で自身のプロジェクトについて「自然を超越した自然 (more nature than nature)」と述べ、テクノロジーの導入により単に自然を再生産 (reproduce) するのではなく、より複雑により美しく表現したと述べている。(17) また、カルポは Michael Hansmeyer と Benjamin Dillenburger のプロジェクトを例に挙げ、驚異的なディテールを不快感や疎外感と形容し、H.P. Lovecraft の “wired realism” を引用する。(18) (Fig. 2) ルイは OOO から着想を得て、エッセイの中で関係性の総和に言い表せない、モノ/オブジェクトのもつ『ダークな核』を説いているのであった。しかし、ルイによれば「この新しい存在論が提示するものは一体何かということは、まだ完全に考察されていない。」のである。一方で建築家マイケル・ヤング (Young and Ayata) は今日のデジタルオーナメントに関して、「異化効果」(Distancing Effect) としての側面を帯びていると見解を示す。(19)

#### 5. デジタルファブリケーション

カルポは90年代に普及した〈引き算〉製作 (CNC等) に対し、現代は3D-printerに代表される〈足し算〉が可能となり、3-2のVoxelizationとしてのデザインが登場

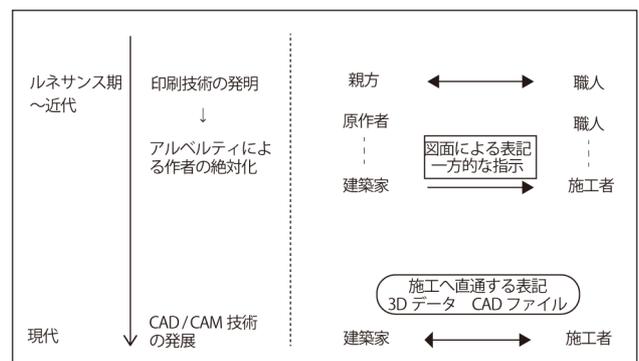


Fig. 3 原作者と職人の関係性

したと述べる。また、3D-printerの登場により、オーナメントが非標準的 (Non - Standardization) に、部材と同時に製作可能となったため、補足でも余分でもなくなり、ロースの労働力や金銭が無駄となる主張は無効となった。(20) また、近年3D-printerの技術開発は著しく、積層タイプ以外にも高出力レーザーを粉末状の材料に照射することで、粉末を凝固、成形する粉末焼結タイプも登場した。特徴として、敷き詰められた粉末がサポーターの役割を果たし、極小のレーザー照射を行うため積層タイプではなしえなかった高解像度なディテールを制作可能としたことがあげられる。HansmeyerとDillenburgerはかつてSubdivided Columns (2010-)を制作する際、従来の3D-printerではその解像度を再現できなかったと述べ、膨大な時間と労力をかけ幾重にもスライスした薄紙を重ねあげることで実現していた一方、Digital Grotesque I (2013)では粉末焼結タイプを導入し、解像度を維持したまま、時間と労力を下げた制作を可能とした。(Fig.2) カルポは設計と施工を一連とすることで人の手では不可能な制作を可能とし、労力やコストを下げることにつながると指摘し、3Dデータの積極的な活用を推進している。(Fig.3) (21)

## 6. 生成変化するデジタルオーナメント

上記でまとめたようにデジタルデザインには哲学的背景があったのではないだろうか。3-2で述べたルイのエッセイは認識とモノ / オブジェクトの切断を提示し、それはParametricismへの批判であり、ひいてはドゥルーズ哲学との決別の様にも解釈できる。一方、哲学者 千葉雅也はドゥルーズ哲学の二面性 - 〈接続的ドゥルーズ〉ベルクソン主義 / 〈切断的ドゥルーズ〉ヒューム主義 - を主張し、多くの追隨する哲学者が接続性を重視し、切断性が明視されてこなかったことを指摘する。そして3-1で述べたようなパラメトリックに代表される連続的な建築を「接続性・

関係性の結末点としての建築」ととらえ、建築が関係性へと「解消」していくと指摘し、3-2でまとめたようにルイが危惧するところであった。(22)

### 6-1. 生成変化

哲学者の千葉雅也は近著『動きすぎではいけない ジル・ドゥルーズと生成変化の哲学』にて、生成変化とは「ドゥルーズは、事物、私たちの心、脳、身体が別の構造に「生成変化 / devenir」してやまないことを存在論のレベルで「肯定 / affirmer」している」のである。千葉によれば生成変化論はヒューム主義に依拠している。(23)

4で述べた異化効果はヒューム主義の立ち位置から語られるであろう。千葉がドゥルーズによるテキスト『ヒューム』(1972年)から引用する次の一節を異化効果考察のための手がかりとする。「ヒュームの経験論は(中略)SFのように、不思議で未知なる虚構世界の印象があり、別の生命体が眺める世界の印象がある。しかし同時に、私たちの住む世界はすでにこんな世界であり、私たち自身がその別の生命体であるという予感がある。」(24)

オーナメントの主観性について、フランスの建築家 Jacques-François Blondel (1705 - 1774)のイラストにみられるように、かつてコニス式塑像の中に人間の顔 (Visage)を見出したことで化粧 (Cosmetics)のようにオーナメントが可能となった事をピコンは指摘する。「装飾を通して、建物は人の顔としての特徴を得て、人間との対話が可能となった。」(Fig.4)ピコンはドイツの哲学者の言葉を借りて説明を加える。「人の顔は他者の顔があってのみ存在可能である。」(25)

この関係性をドゥルーズの生成変化論に置き換えて主体と客体の関係性を探求したい。千葉によればドゥルーズの名辞Nへの生成変化は「模倣」でも「同一化」でもなく、別の何か、知覚しえぬN'になる。生成変化するデジタルオーナメントは人との対話可能とするためにも生命体的

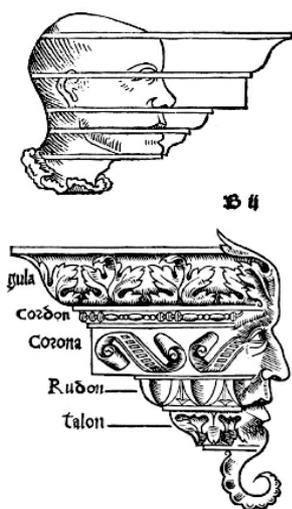


Fig. 4 (左)  
Diego de Sagredo, profiles of mouldings with human heads, from *Medidas del Romano*, 1526

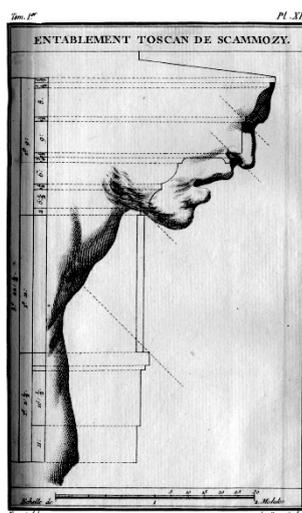


Fig. 4 (右)  
Jacques-François Blondel, Tuscan entablature of Scamozzi, from *Cours d'architecture*, 1771-77

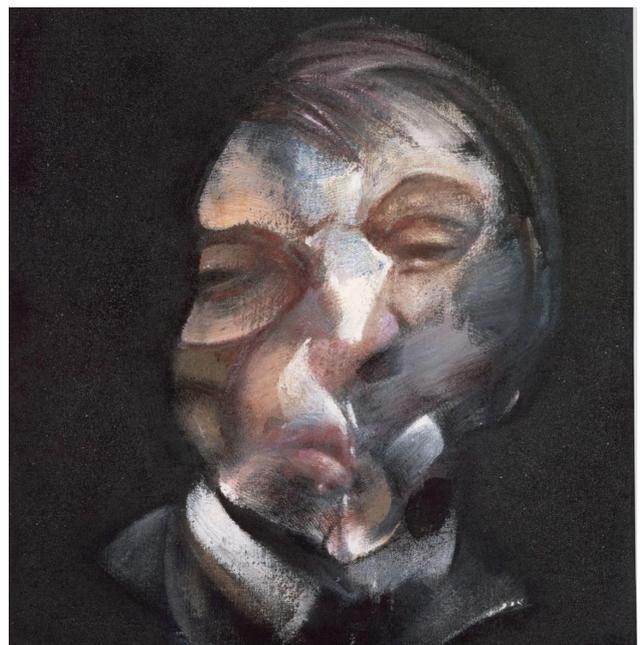


Fig. 5 Francis Bacon, SELF-PORTRAIT, 1971

であるとしても「同一の再現全化（表象）に従属させ」てはいけない。(26) 千葉は、以下のようにまとめる「ドゥルーズによれば私はたちは、権利上はつねにすでに狂っている - 酔っている、薬中（ジャンキー） - であると考えべきであり、事実上多少はまともになるときもあるにすぎない。」「いっぱいロックのパーボン」が「疲れたカモメ」に、そして「イソギンチャク & 浜崎あゆみ & 忍者の群れ」へと生成変化する。ドラッグや分裂症の場合は経験可能であり、実は「潜在」していると考えべきなのである。めっちゃめっちゃへの生成変化。しかし・・・やりすぎてはいけない（過剰接続による無意味化）。健康化された分裂症という準 - 安定状態に住まうには加減による慎重さが必要である。(27) 今日の過剰なディテールを追求する潮流は千葉によるところの「やりすぎ」=「オーバードーズ」であるように、筆者には思われる。もはや人間が知覚できないほどのディテールが、CAD / CAM 技術の向上に伴い無限に再帰演算を繰り返される中で、どこかで有限化されなければならない。この有限化についてドゥルーズの絵画論を参照したい。ドゥルーズは芸術に関して『感覚の論理』(1981)にて「(フランシス・) ペーコンの描く身体が、歪められ、ひねられ、暈（ぼか）されながらも、全面的に抽象化されてはいない点こそを評価」した。全面的に形を霧散させずに、輪郭を維持したまま「ひとつの線」として表象からの逃走線を表現したとされる。(Fig.5) (28)

まとめるとドゥルーズを背景として異化効果を狙うデジタルオーナメントとして次のことがあげられる。1. 建築は「対話」をするために、オーナメントは生命体的であり、同一化ではないこと。2. 分裂症者やジャンキーのように認識が生成変化する（裂け目の出現）が、やりすぎ（霧散）てはいけない。3. 対話の結果として主体が別の生命

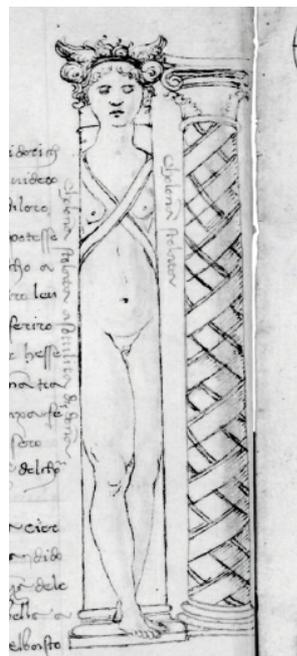


Fig.6 Francesco di Giorgio, Ionic column, after Codice Ashurham, 361, Biblioteca Medicea Laurenziana, Florence

90s NURBS  
90年代に自動車・航空産業での技術開発。流体力学をベースとした微積分学による連続的な曲面・曲線の追求。



2020s Catmull Clark subdivision (Mesh)  
978年に3Dアニメ映画のために開発。補間による細分化プロセスにより、連続性と離散性が表現可能。



Fig.7 NURBS と MESH

体であるような感覚を得ること。(異化効果)2. オーナメントの再興でまとめたように、パルマによれば現代のオーナメントは、パターンとして表面化されてきた。その背景にはインターネットの普及に伴い、無限に拡張するイメージがドゥルーズ哲学の後押しを得て連続性・一体化の経験として建築デザインに影響したとされる。しかし、千葉によればドゥルーズ哲学は必ずしも連続性のみを追及するわけではないのであった。

## 6-2. 異化効果としての他者

90年代以降のオーナメントはサーフェスに現れる繰り返し可能なパターン、そして Parametricism に関しても現代脳科学やインターネットのような身体を超越して他者と無限につながる様子を映し出す。(29) しかし千葉によれば「すべての要素を互いに接続したい」欲望は「パラノ」(妄想症)である。(30) また、パルマによると歴史的なオーナメントは構造的重要な箇所に施されていた。そこで本研究ではエレメントとして「柱」に着目する。イタリアのルネサンス期の建築家廉エンジニア フランチェスコ・ディ・ジョルジョは、柱と人体との間に共通点を見出したように生命体的なオーナメントを再考する。(Fig.6)

3-1. 1990年代 - 現代 / 連続でまとめたようにCAD技術は建築デザインに大きな影響を与えてきた。90年代に主に使われていたNURBS技術は1950年代に自動車・航空産業で開発され、流体力学をベースとした微積分学による連続的な曲面・曲線の追求し(31)、結果Blobなど建築デザインにも滑らかさが導入された。(Fig.7)

本研究では3Dモデリングソフトウェアとして建築業界で広く一般的に使用されているRhincerosとGrasshopper(C#, Python)を用いる。Rhincerosでは主にNURBS及びMESHでの3Dモデリングが可能であり、Mesh

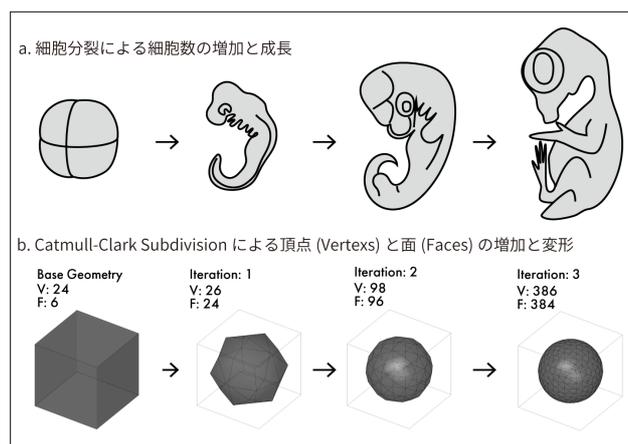


Fig.8 成長プロセスと細分化プロセス

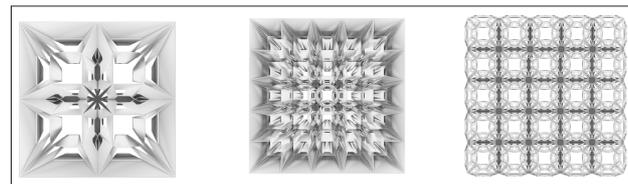


Fig.9 細分化プロセスとフラクタル例

モデリングにおける細分化アルゴリズム Catmull-Clark Subdivision をベースとする。このアルゴリズムは Mesh でのモデリングに使用される技術であり、細分化による微小平面の構成により、補間的に角張った形状を収縮するように丸めて成型する特徴があり、また Mesh 特有の点と面による構成に離散的な操作を加えることで、ペーコンが描くような全体の輪郭を「ひとつの線」として維持しつつも、過剰なディテールとは別の方法で認識の切断及び生成変化が可能なオーナメントの可能性を考えた。(Fig. 8) なお、このアルゴリズムはコンピュータ科学者で、ウォルト・ディズニー・アニメーション・スタジオ及びピクサー・アニメーション・スタジオの社長エドウィン・キャットマル (1945 - ) が 1978 年に考案したこのアルゴリズムは、よりリアリスティックにキャラクター及び生物を表現するために、3D アニメ産業で開発された技術である。

Mesh の特徴として、頂点 (Vertex) の集合とそれらを結ぶ面 (Face) による構成のため、NURBS の様に微分によらず、離散的なモデリング可能である。(Fig.9) そのうえで、細分化手法によるデジタルオーナメントを考案する。反復処理内で適応することで、反復回数  $n$  に合わせて細分化可能である。そのプロセスにおいて重要なのは  $n-1$  における面を構成する点であり、細分化は点の生成を操作し、面で再接続することで可能となる。この操作を 3D 上で行うことでフラクタル性を持つデジタルオーナメントを試作する。本研究のため Rhinoceros にて C# で再現した。変形を生物における細胞分裂に見立て、プロセス内に離散的でありながら最終的に発散 (霧散) しない独自の操作を加えたことで、生成変化の可能性を残したオーナメントを提示した。今日様々な建築家によって認識とモノ / オブジェクトの切断を試みる潮流が見られる。(Fig.10) その中でも本論文では千葉の『動きすぎてはいけない ジル・ドゥルーズと生成変化の哲学』を基に、一つの展望を示した。本来の曲面表現の特性により、別生命体のように、ロココ様式に見られるような生物の曲線美を表現した。3-2. 現代 / 切断でまとめた離散性と、従来の成型を通して 3-1. 1990 年代 - 現代 / 連続でまとめた連続性を併せ持つ。また、ドゥルーズの明視されなかった側面に焦点を当て、オーナメントを再考した。(Fig.11)

## 7. 結

1 ~ 5 でデジタルオーナメント・デザインの潮流と背景をまとめ、6 で試作として細分化手法を通して異化効果としてのオーナメントを提示した。元をたどればロースの主

張は、イタリアの犯罪生物学者チェーザレ・ロンブローゾ (1835 - 1909) の研究 - 犯罪者となる前兆に幼少期のオーナメントを使用を挙げ、同様にタトゥーを施すものを犯罪者の精神的特徴 (強い自己顕示欲) と結びつけた - に依拠する。(32) そして、ロースはオーナメントを使用する者を変質者・犯罪者と呼ぶに至った。結果として現代建築家は外在的な理由からオーナメントの正当化を試みる。(33) しかしドゥルーズによれば私たちはつねに狂っていて、認識・倫理のレベルでもそうなのである。今後のデジタルデザインにおいて重要なのは狂気の多様性と、加減を審査する事ではないだろうか。



Fig. 10: 切断をテーマとした様々なオーナメント (左) Young & Ayata, Cone de Cadavre Exquis, 2016 (右) Mark Foster Gage Architects, Proposal for Guggenheim Helsinki, 2014

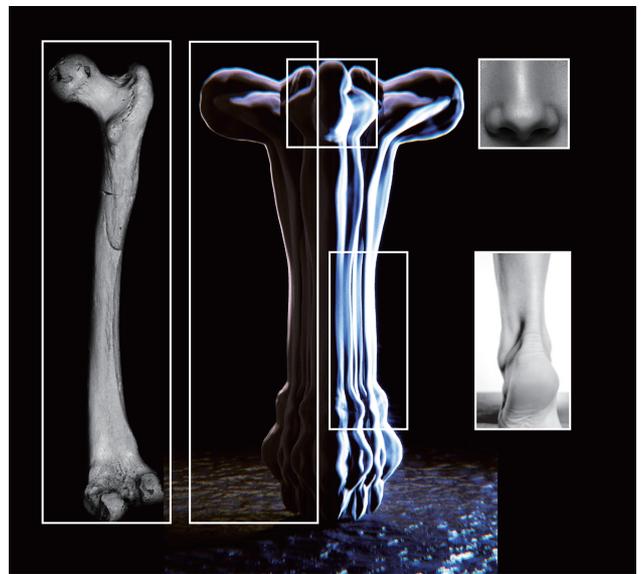


Fig. 11 生成変化例

【参考文献】 (1) Adolf Loos, 伊藤哲夫 訳『装飾と犯罪』中央公論美術出版, 2005 年 (原文 1908 年), pp.90-104 (2) Guluru Necipoglu and Alina Payne, *HISTORIES OF ORNAMENT*, Princeton University Press Princeton and Oxford, Guluru Necipoglu and Alina Payne ed., 2016, p.1 (3) Antoine Picon, *Ornament: The Politics of Architecture and Subjectivity*, Wiley, 2013, pp.20-32 (Kindle) (4) Vittoria Di Palma, *A NATURAL HISTORY OF ORNAMENT*, Guluru Necipoglu and Alina Payne ed., *HISTORIES OF ORNAMENT*, p.20 (5) Mario Carpo, 美濃部幸郎 訳『アルファベットそしてアルゴリズム』鹿島出版, 2014 年 (原文 2011 年), p.114 (6) Patrik Schumacher, *Parametricism: The Next Decade*, a+u 17:05 (7) 平野俊樹『生物の柔軟性から他者性へ』建築雑誌 2020 年 6 月号 (8) Carpo, op.cit., p.61 (9) Schumacher, op.cit., (10) David Ruy, 平野利樹 訳『奇妙で不可解な) オブジェクトへの回帰』10+1, 2012 年 (<https://www.10plus1.jp/monthly/2016/12/issue-03.php>) (最終閲覧日 2021 年 1 月 22 日) (11) Douglas Murphy, *The New Architecture Ornament* (<https://www.iconeye.com/architecture/features/the-new-architecture-ornament>), 2016 (最終閲覧日 2021 年 1 月 22 日) (12) Mario Carpo, *THE SECOND DIGITAL TURN: DESIGN BEYOND INTELLIGENCE*, The MIT PRESS, 2017, p.70 (13) Picon, op.cit., pp.75-79, 34 (14) Schumacher, op.cit., (15) Ruy, op.cit., (16) Antoine Picon, *ORNAMENT AND ITS USERS: FROM THE VITRUVIAN TRADITION TO THE DIGITAL AGE*, Guluru Necipoglu and Alina Payne ed., *HISTORIES OF ORNAMENT*, p.15, 16 (17) Ruy Klein, Lecture at New Museum, NYC (Emerging Voices Award Lecture), March 23, 2011 (<https://archleague.org/article/karel-klein-and-david-ruy/>) (18) Carpo, op.cit., pp.58-60 (19) Carpo, op.cit., p.80 (20) 隈研吾『点・線・面』, 岩波書店, 2020, pp.19-23 (21) Carpo, *The Second Digital Turn, PA Talks 02*, 2018, (<https://www.youtube.com/watch?v=1VpWUGWSKY&t=1048s>) (最終閲覧日 2021 年 1 月 22 日) (22) 千葉雅也 平田晃久 門脇耕三 松田達 平野利樹, 『切断』の哲学と建築 - 非ファルスの膨らみ / 階層と他者 / 多次元的近傍性, 10+1 (<https://www.10plus1.jp/monthly/2016/12/issue-01.php>) (最終閲覧日 2021 年 1 月 22 日) (23) 千葉雅也『動きすぎてはいけない ジル・ドゥルーズと生成変化の哲学』河出書房新社, 2013, p.14, 64 (24) 千葉, 同書, p.93 (25) Picon, op.cit., pp.91-96 (26) 千葉, 前掲書, pp.65-68 (27) 千葉, 前掲書, pp.45-50 (28) 千葉, 前掲書, p.27, 306 (29) Picon, op.cit., p.16 (30) 千葉, 前掲書, p.18,19 (31) Picon, op.cit., pp.58-60(32) Picon, op.cit., p.14 (33) Deniz BALIKI, Aqalya ALLMER, *A critical review of ornament in contemporary architectural theory and practice*, 2015