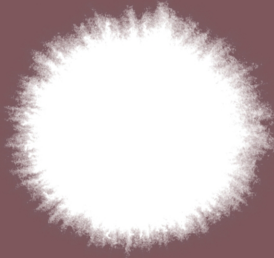


入江 経一



叢書



# IAMAS 叢書

IAMASとは岐阜県立国際情報科学芸術アカデミーと情報科学芸術大学院大学というふたつの教育機関の総称です。「イアマス」と読みます。テクノロジーとアートを共存させるべく組織されたこのIAMASで叢書が刊行されました。

叢書とは特定のテーマなどに基づいて書物にまとめたものをさします。このIAMAS叢書における「特定のテーマ」というのは「IAMAS教員によって書かれたテキスト」を意味します。IAMASには多くの教員がいて、それぞれ独自の研究・制作活動を学内外、さらには国内外で活発に行なっています。これらの教員がふだんどのようなことを考え、どのようなことを為しているか、そのドキュメントがこのIAMAS叢書です。この叢書は執筆者である教員のプロフィールであり名刺であり長めのキャッチコピーであり備忘録でもあるのです。人となりとか生き様とか立派な日本語がありますが、そうしたものをめざしているとも云えるかもしれません。

叢書という名称を記したのは、この「叢（くさむら）」という表現からはただちに「神経叢（plexus）」が連想されるからです。神経叢は異なった複数の神経がひとつの場所に集められそこから機能と場所ごとに再び枝分かれしている場所を表わします。IAMAS叢書の執筆者は異なった場所からやってきて、また異なった場所へと向かってゆく、そうしたダイナミズムの一過程として纏められていると捉えていただければと思います。

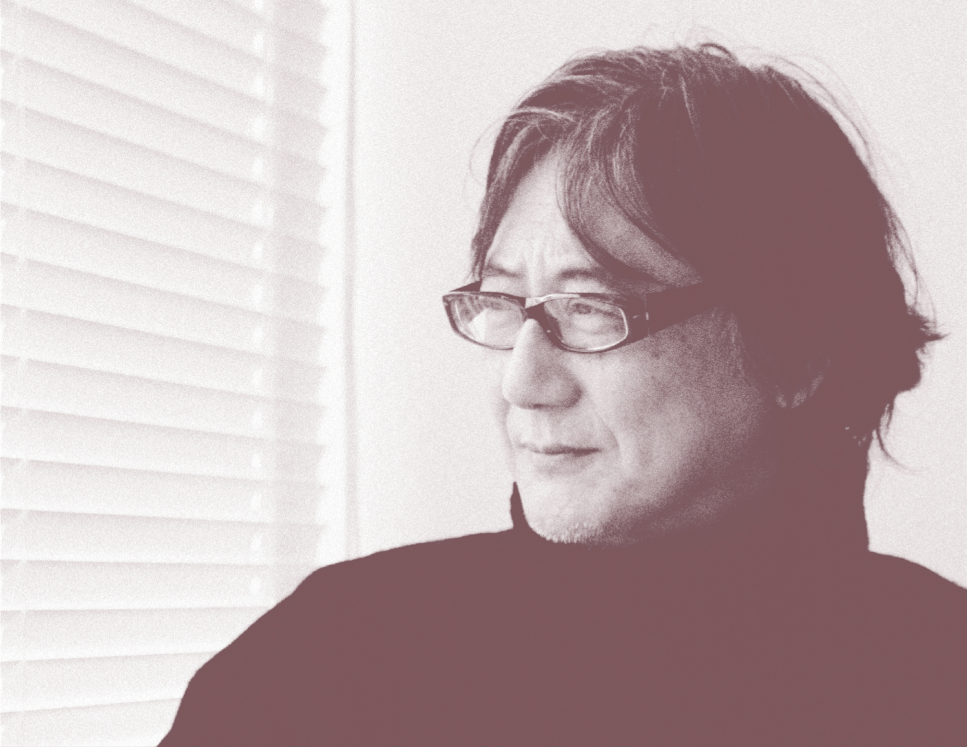
また、この神経という概念も、すでに60年代にティモシー・リアリーという奇人によって著された『神経政治学』という書名からインスパイアされてもいます。この書物は人間の神経組織がこの地球に対していかに拮抗しえるかということについて書かれた奇想天外な書物ですが、「神経（意識）」と「量子」との関係が取りざたされている現状を思えば、先駆的な文明書でもありました。彼と一緒にオタクな研究をしていたのがスティーブ・ジョブスであったこともよく知られています。

一人ひとりの教員を世界を構成する神経になぞらえて、それらの神経たちが世界に、地球に、宇宙にどのようにさらなる神経系を拡張してゆくか、そんな壮大な意図でこの叢書は計画されました。

情報科学芸術大学院大学  
メディア文化センター長  
小林昌廣



## ベケットと建築



## 入江 経一

建築家、IAMAS（情報科学芸術大学院大学）教授。

1950年、東京都生まれ。東京芸術大学建築科を卒業し、東京芸術大学大学院建築科を修了。大学院時代に多木浩二と出会い、MOMAでの都市展（1975）に向けて1年半のリサーチと制作にかかわり、その間に古典主義建築からモダニズム、構造主義や記号論などの幅広い視野を学ぶ。その後、東京工業大学工学部篠原研究室で、建築家篠原一男に師事する。1980年に入江一級建築士事務所を設立し、建築家としてスタート。80年代からコンピュータに関心を持ち、デジタルテクノロジー時

代の建築の新たな可能を模索する作品を発表し、90年代に入ってヨーロッパやアメリカから注目を集めて国際的な会議や展覧会などでの交流が始まる。90年代の作品はメディアと建築の間を横断するものだったが、2000年以降の作品は、情報技術の進化の中であらためて建築メディア独自の可能性を追求するものに変化する。篠原一男と同様に建築作品は寡作だが、2001年のC House、2002年のY Houseは広く海外でも知られ、その他の建築作品も多くの建築誌や単行本で取り上げられている。東京造形大学、東京芸術大学、東海大学、多摩美術大学、神戸芸術工科大学、芝浦工業大学などで講師を務め、現在IAMAS（情報科学芸術大学院大学）の教授。

## 主な作品

- 2009 『K house』長野  
2009 『INAX CL システムキッチン』『INAX CL  
バスルーム・洗面』グッドデザイン賞  
2006 『INAX ‘e モダン’ 水栓シリーズデザイン』  
グッドデザイン賞  
2003 『奥寺邸』個人邸, 東京都  
2003 法要寺改装, 東京  
2003 『O house』東京  
2002 『Sony PW-1』研究所, 東京  
2002 『Y house』愛知  
2001 『Ta house』千葉  
2001 『C house』東京  
1999 『INAX 陶楽工房』愛知  
1999 『那須の住宅』群馬  
1999 『西麻布の住宅』東京  
1999 『T house』東京  
1996 『W house』東京, 1996 年度吉岡賞受賞  
1995 『東京世界都市博覧会メインゲート施設』東京  
1993 『石打ダム資料館』熊本, アーキテクチャー  
オブザイヤー受賞 (日本建築学会),  
1994 年度松井源吾賞 (構造設計)  
1992 『BEAN HOUSE』東京  
1991 『CARAVAN』シドニー現代美術館  
1991 『モノル集合住宅』神奈川,  
住宅建築賞特別賞受賞 (東京建築士会)  
1991 『桜上水展示場セキスイ is フラット』東京,  
グッドデザイン賞 (通産省)

## 展覧会・その他

- 2003 House Of Tommorrow, メルボルン  
2002 VRML ヴァーチャルリアリティ国際学会, 慶州  
2000 Towards Totalscape, Netherlands  
Architectural Institute, アムステルダム  
1999 AA school 国際コンペ作品展, 会場構成,  
東京 TN prove  
1999 Robotics 展, 会場構成, ICC ギャラリー,  
東京  
1998 GA 展, 東京  
1997 海市展, ICC ギャラリー, 東京  
1997 Space Out 国際会議 (ロンドン ICA) 講演  
1996 「Tokyo Continuum」  
ベネチア・ビエンナーレ展 (イタリア館) 展示  
1995 横浜国際建築デザイン会議,  
インスタレーション, 横浜  
1995 名古屋国際インダストリアル・デザイン会議  
1994 Architecture of the year 展, 東京  
1993 アルス・エレクトロニカ展, リンツ  
1993 Doors of perception, アムステルダム  
1993 Design Renaissance, グラスゴー  
1993 Architecture and colour 展, ロンドン  
1993 A.A Scholl Japan Studio, ロンドン  
1992 World Design Conference 92', サンフランシスコ  
1992 Removable Reality 展, 藤幡正樹と協働,  
青山スパイラルホール, 東京  
1991 Show Of The Year 受賞  
1991 T-Zone 展, ロンドン  
1990 建築のラストシーン展, 東光現代美術館, 東京  
1990 2001 年の住宅展, Tokyo ドーム, 東京  
1990 TechnoCulture 91 in Scotland 展示,  
インパネス  
1990 Project ATLAS 展, Store Front, ニューヨーク

## ベケットとはだれか

詳細な作品分析や解釈をするのではないと、まず断っておかなければならない。

それはベケット自身が絶えず用心深く、排除していた。彼は登場人物がどう解釈されるかよりも、その役者がどこに立つのか、座るのかしか関心がない。もしも研究や批評が目的であれば、分析や解釈なしでは立ち行かない。しかしそれとは違って、ベケットを楽しもうというこのもくろみは、研究でも批評でもないと言うわけだ。そんなものが役に立つのか？と言われたら、役に立たずに大いに結構、というわけである。何よりベケットは問題にたいして解決で蓋をするようなあらゆる既成の観念、芸術を、バルザック風と称して嘲笑していたのではないか。彼は文字通りジェイムス・ジョイスのもとからスタートしたが、そのころダダはすでに息絶えていた。

私がベケットに関心を抱いた理由の一つはこうである。

デジタルテクノロジーが仮想現実なる現実の仮想性という可能性を提示する直前にあって、現実とはひどく引き裂かれた状態にあった。ありとあらゆる継ぎ目から浸水して沈没する船のような状態だった。そうであったかもしれない

い世界と、目の前の世界の乖離を前にして、さまざまな表現者が取り組んでいた。ところが仮想現実という言葉が現われるや、そうした問題に蓋をして、一気に別の興味へと我々を動かして行った。いわば Happy Days である。沈没する船はだれの関心も集めることなく沈んでしまった。だが今、放っておいたその問題になぜか引き寄せられる。

またもう一つの理由はこうだ。彼の方法を見ると、まったく違う領域でありながら建築家の篠原一男の建築を彷彿とさせる。一つのテーマを追い続けながら、過去の自分の作品を繰り返そうとはせず、たえずその先への新たな展開を試みること。その創作の原理は、一つの作品はかならず次の作品を孕む、ということなのだ。たとえある作品がうまくいったとしても、それを繰り返すことを禁じるのだからこれほどつらい方法はない。作家には二通りあり、うまくいった方法をひたすら横へと展開し、バリエーションといえるものを増産するタイプ、もう一つは過去を繰り返さず新しい変化を求め続けるタイプ。篠原はまさに後者の建築家であった。私は彼のもとでスタートしたので、ベケットの創作論に身近なものを感じたのである。だが私は文学者ではないから、言葉が生みだすこの壮大な意味や無意味の連

環にも、圧倒される様な台詞まわしや振り付けにも、要するにベケットをベケットたらしめている一切の事柄に疎い。それでもなお、このきわめて苛立たしく、付き合いたくない人物の概念粉碎には、なんとも言いがたい魅力と真理を感じる。そしてその作動に関心を持ち、その作動を生み出している構造や仕掛けから、建築的な構想をしたくなる。

## ないないづくしの物語

私が前にしているのはこんな作家である。物語そのものを否定して、しゃべり続けることと沈黙との間にある、閉じることのない円環の中で、どうしたらこの世界にけりをつけるかを問いながら、しかしそれに応えることなく、虚無の荒地でも不条理のあらしでもなく、悲劇でも喜劇でもなく、論理的整合性を求めたり解釈を試みる者を断罪し、「ゴドーとは何者か」という問いに対しては「それを知っていれば書いている」とはぐらかし、要するにあらゆる期待をはぐらかした挙句に、ただ、どこに立ちどうしゃべるかだけを求めた作家。

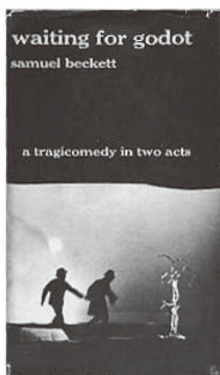
## では何を始めたいのか

私に関心を持ったのは、ベケットの世界の持っている不条理な豊穡を解き明かすことではない。その世界が有するいろいろなねじれを取り出して、建築に置き換えてみようと思ったのだ。物事が生起する際にはある条件があり、その中で物事が物理的な存在になる。建築は機能や必要性、物理的な条件を相手にして構築する。しかしここではそれとは全く違って、ベケットの創作の持つ空間性から始めてみたいと考えたのだ。だがそれを始めるまえに、いま少し遠回りしよう。



## ベケットの面白さ

山高帽をかぶった2人の乞食が、何時までたっても来ない友人を無為に待つ「ゴドーを待ちながら」。何も起こらない不条理な芝居とよく言われているが、この2人は無為な時間を野卑でばかげた振る舞いと言葉で埋め尽くしてくれるし、せりふには可笑しさと愚かさの深い洞察がさり混じって（当然だが）、さらに沈黙がそれらに加わって十分に出来事を堪能できる仕組みである。当てのない展開、待っても来ないゴドーに苛々しながらも楽しめるのだ。よく言われる表現に「無が3回起きる」というのがあるけれども、どこが3回目の無なのか勘定することが出来ない。それはともかく、2人のチャップリンが引っ張りに引っ張った挙句に、ゴドーはやはり来ないわけだ。しかし、芝居の途中で乱入する2人組み（ポッツォとラッキー）ほど奇妙な存在はない。



彼らはこの芝居に強烈な傷を残す。鼻持ちならない商人が、下僕の両手に大きな重いトランクを持たせて首にロープをかけて、犬のように引き連れて歩くという異常な設定も訳がわからないし、正常な神経が逆なでされることばかりをしでかすのだ。散々ごたくを並べてえびりくさる商人に圧倒された2人組は、

一切しゃべらない下僕が気になってしかたない。そこでちょっとちょっかいをだす。ところが下僕はトランクを置くやいなや、機関銃のように似非哲学のたわ言をわめきちらす。芝居を取り返ししようもないめちゃくちゃな混乱におとし入れる、この2人の登場だけでも、ゴドーが来ようが来なかりうが、どうでも良いくらいの充実した無意味を味わうことが出来る。しかし一体彼らはなぜ登場するのかが分からない。



## 木

舞台上で唯一の大道具、1本の枯木が荒野へと続く道の向こうに立っている。この木は気になる。それは演出によっては生と知恵、あるいは死を思わせるように舞台上で引き立つわけだが、ないないづくしであらゆるものを極限までそぎ

落とすベケットからみれば、どうも文学的すぎる。1961年のパリ公演のためにベケットは彫刻家アルベルト・ジャコメッティに木のデザインを依頼した。ベケットの深い皺を刻んだ骨ばった風貌と、ジャコメッティの作る彫刻のそぎ落とされた人体彫刻のフォルムには通じるものがある。この2人の組み合わせからどんな木が生まれたのか大変興味深かった。実際に制作された木を見るとそうした期待はある意味で裏切るかのような、そっけないものだった。たしかにジャコメッティらしくガリガリにやせ細った幹がまっすぐに2.5mほど立ち上がり、そのてっぺんからまるで花火のように4、5本の枝が分かれて垂れ下がって、まるで言いわけのような葉が1枚だけ枝についている。



生気のない作り物っぽい木だ。生命感よりも存在感を強く感じさせる彼の人体にくらべても存在感は感じられまい。この木の制作中、ベケットがジャコメッティのアトリエを訪ねたときの写真が面白い。手前にジャコメッティの横顔が

あり、もじゃもじゃの毛髪の下に肉をそいで薄いレリーフにしたような顔が、放心したように前を見ている。何の愛嬌もなく、何を考えているのか全くわからない表情だ。そしてまるでその頭から生えたように、制作された白い木がその向こうに立っている。その右側には、木の幹の一点を凝視する、厳しい表情のベケットがいる。両者の視線はかみ合わないばかりか、2人とも生きた人間というよりはアトリエにしまい込まれた二体の彫刻のように隔たっている。この白い木が真黒な背景の中に立っている舞台の写真がある。その前で生身の役者が芝居をしている光景を見ると、木は場違いな作り物にしか見えない。ところがアトリエでは、木はその左に立つ細長い彫刻と驚くべき親和性を見せている。

## 何もない白

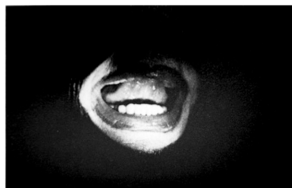
リチャード・アヴェドンが大戦後間もないシチリアのノトで撮影した写真の中に、1人の少年が何か異様に張り切って映っている、とてもいい写真がある。まっしろい光の背景の中に四角く刈り込まれた木が溶け込むよ

うに写っている。ぼんやりとした輪郭のその四角い木と白いバックを背にした子供を見ると、ゴドーに登場して、「今日はゴドーさんは来ません。」と報告する少年のシーンに重なってくる。このノトの写真の何もない白い背景は、やがてアヴェドンがたくさんの肖像写真を撮影するときに必ず用いた、何もない白い背景の原風景のようだ。人々の肖像からかつてのようなアウラが消失した時代を見つめる写真家にとって、空虚さの中に漂流する生身の人間をさまざまな社会階層の中から見出し、フィルムに取り出すための舞台装置としての白だった。



この白い背景装置と同様に、ベケットは極限にまで虚構の文学的な仮面を書きつくしたあげくに、それらにけりをつけて、「芸術の向かうところは発展ではなく収縮である。」と言った。少ないほど多いという儉約の法則は、まるで

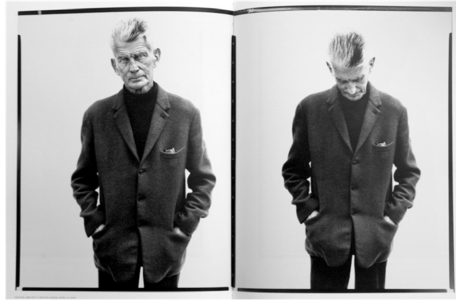
建築家ミース・ファン・デル・ローエの「Less Is More」と重なるようだが、ベケットの場合もっと深刻だ。ミースの建築にあっては、このテーマは近代建築が目指した純化であり、新しい時代つまりは近代を描きなおす大きな原理の提案だったが、ベケットはもっと時代が下がり、不確実性や虚構の中に世界全体が飲み込まれてゆく中で、物語の究極の原点への帰還を語っている。やがて収縮された彼の芸術は舞台での身体すら排除して大きな甕に閉じ込め首だけ出させ、あるいは土のマウンドに体を埋め込み身動きを封じ、さらには闇の中でしゃべり続ける声だけになってしまうのだから。



Not I

## 肖像写真

ベケットの写真は結構たくさんある。まるで写真館で撮ったような、しかもつらしいポーズをとった肖像写真



もあれば、生気にあふれ舞台の振付け中のさなかという写真もある。階段に腰を下ろして撮られることを自覚しつつ、何気ないそぶりをした写真もあれば、撮られることに気づかない煙草を啜ったポートレートもある。いろいろな写真を見ていると、ベケットは写真を撮られることが好きかどうかはともかく、上手な被写体だった。どれも絵になっている。自分がいかにベケットを演じるべきかを、よく知っていたのだ。

ところが、アヴェドンが彼の写真を撮りに行ったときは、前もって了解をとっていたにもかかわらずまったく不機嫌だったようだ。いつものように用意した白い布を家の壁の前に垂らして待っているアヴェドンの前に、ぐたっとしたジャケットを羽織った彼が現れる。アヴェドンはいつもそうするように、被写体にむかって何らかのアクションを要求した。ところがベケットは一向に動こうとはしない。両手はポケットにつ込んだまま、苦虫をかみつぶした表情で立ったままである。そうしてこう言った。「私にはこうしていることがとても苦痛なのだ。」写真家はこの気まずい事態に、今日はずまいかかないと考えて数枚の写真を撮るだけで早々に引き揚げた。

アヴェドンの撮ったベケットのこの写真は、彼の多くの肖像写真の中でも出色のものだった。ベケットはまさに彼そのものを演じている。

“いや。最も少ない。最も少ないが最も良くもっと悪い。けっして零にならない最少。けっして零へ至らない。けっして零によって無化されない。無化されえない最少。それを最も良く最も悪いと言う。最も少なくなる言葉で最も少ないが最も良くもっと悪いと言う。もっとより悪い最悪がないので。もっと少なくなりえない最少が最も良くもっと悪い”

(いざ最悪の方へ)

## Come And Go

世界を覆う汚物の真ん中に小さな王国をでっちあげながらそこへすわり排泄をするようなもの、とベケットは見えすいた創造を批判していた。だが20世紀のあいだにたっぷりと蓄えられた無の遺産をすっかり食いつぶしながら、われわれは不条理なものさえもが終わった時代にいる。空虚とともにおり、空虚であってもいけない。そこで、リアルな空の箱をそのまま建築にできるだろうか、と考える。だが建築は彫刻ではないので、使用のためのあれこれのからくりを作ったあげくに、ぶざまに箱を台無しにするか、箱だけで建築になりそこなうか、賭けをするしかない。

Come And Go はベケット好みの順列組合せでできた芝居である。3人の老女がベンチにすわり昔を懐かしむ。そのうち1人が席をはずす間に、残る2人は彼女の秘密の噂をする。これが順番に繰り返されて、最後は3人そろって座り、手を繋いで幕。

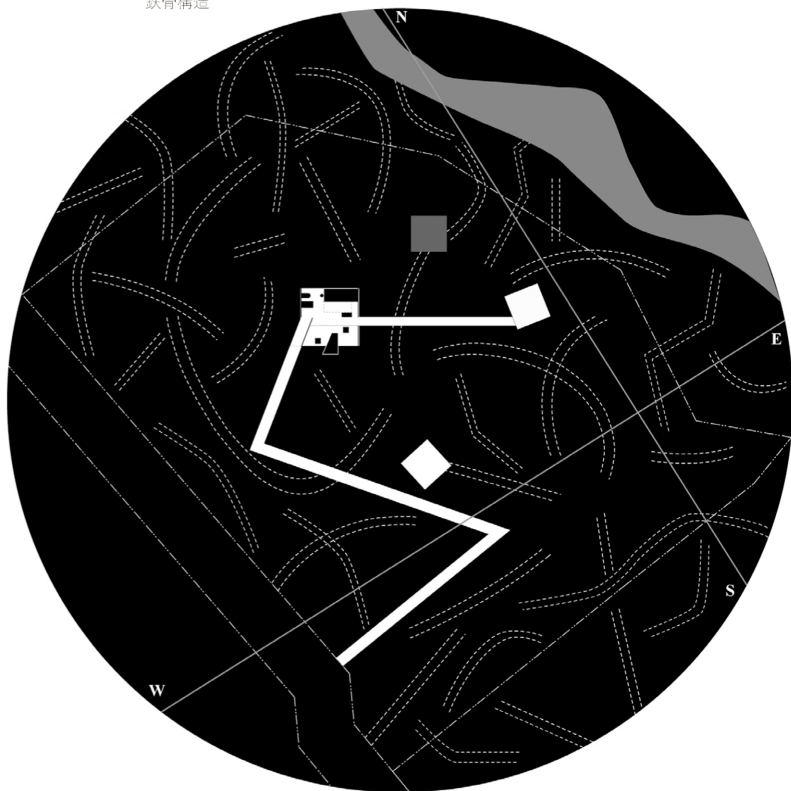


## Project : Come & Go

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。その中に三つの箱がある。大きさは2種で、大きな箱はFLOと呼ばれ、4m角、他の二つの小さな箱は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。FLOは10㎡、VI、RUは6.25㎡の部屋である。FLOからVIあるいはRUとは橋で繋がっている。しかしもう一つのVIあるいはRUには通路がない。またFLO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FLO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。プレーヤーは私とゲストの2人である。もし私がFLOから橋を渡ってVIあるいはRUへ行ったらとすれば、その際にゲストはきっとFLO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。三つのうち二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。しかしコルビジェがカップマルタンに自らの墓を並置したように、あるいは篠原一男自身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。そのため通路が外にむかって伸びている。

# Project : Come & Go

床面積	a 母屋 10㎡+バルコニー6㎡ b シャワーハウス 3.75㎡ c はなれ 6.25㎡
敷地面積	1600㎡
敷地状況	ほぼ平坦。森。
構造	鉄骨構造

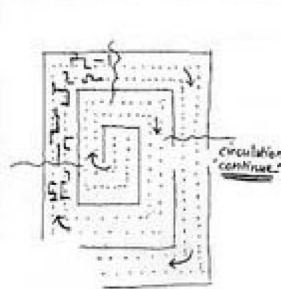
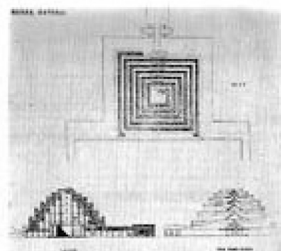


## Company

闇の中に横たわる人物。聞き手である。その人物に「おまえ」の物語を語る語り手、追憶の声がある。さらにその全体を想像する人物、創造者であるところの理性の声。創造者は追憶の声を「彼」と呼ぶ。そして創造者も想像の産物と明記されている。

闇の中には何も無い。想像しかない。すべては想像だと暴露されながら、それらは奇妙にねじれて繋がっているが、記憶の断片のようなそれらが「おまえ」の全体を描きだすことはない。語り手は聞き手のことを「おまえ」と呼び、「H」と読んですぐに否定する。また聞き手を「M」と呼び始め、自分自身を「W」と呼ぶがまたすぐに否定する。「おまえ」は「わたし」でもありえなし「彼」でも「M」でもありえなし。そんなわけでこの小説は常に工事中で完成することがない。

この、すべてが暗闇の中で行われる芝居に、どんな演出を試みるのだろうか。ベケットは1983年ニューヨーク上演に際して、そんな質問を演出家のフレデリック・ニューマンにしている。「この作品をいったいどう料理するのですか。最初から最後まで闇の中で進行するというのに。」ニューマンはこれに対してこう答えている。「芝居とはそういうものです。つまり闇の中で起こるもの。」

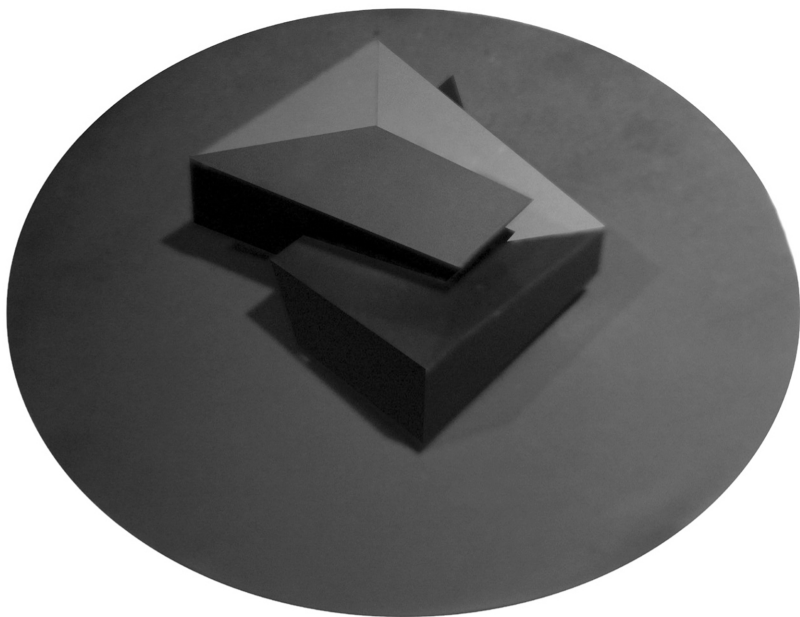


螺旋形を完全な形で実現しようとした、コルビジェのムンダネウム（1929年）という幻の都市構想がある。その中心には巨大な螺旋状の美術館が計画されていた。この構想はやがて、インドのアメダバードやチャンディガールの美術館に実現し、日本の国立西洋美術館（1955～59年）にも繋がる。

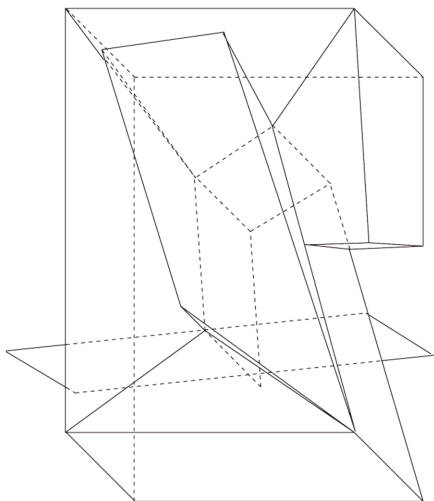
螺旋は言うまでもなくコルビジェの好んだモチーフだ。単に有機的な美しいフォルムというだけでなく、フィボナッチ数列的に成長する

巻貝のイメージから、モデュロール（黄金比的に展開する寸法モジュール）が生まれている。ところがムンダネウムは恐ろしく古典的なピラミッドだ。博物館、大学、図書館や国際機関のオフィスと螺旋構造で繋がって、無限に広がる。世界の英知を一カ所に集約、整理分類する拠点としてのムンダネウム。この理想主義的なプロジェクトは、17世紀の合理主義たち（プレーヤルドゥ）の誇大な妄想的な建築の夢にも繋がっている。そんな意味ではベケットの螺旋の対極にありながら、しかしこれも想像でしかない螺旋。

## Project : Company



暗闇の中に螺旋形にねじれたような黒い空間がある。どこから始まり、どこで終わるのかは明確ではない。螺旋的な関係をもった空間が生まれ、それが次の空間へと繋がり、また次へと繋がるように見えるだけかもしれない。すべては闇の中でしかも空間は黒い素材で作られているために見えない。また空間は完全に閉じられており内部を想像することができない。



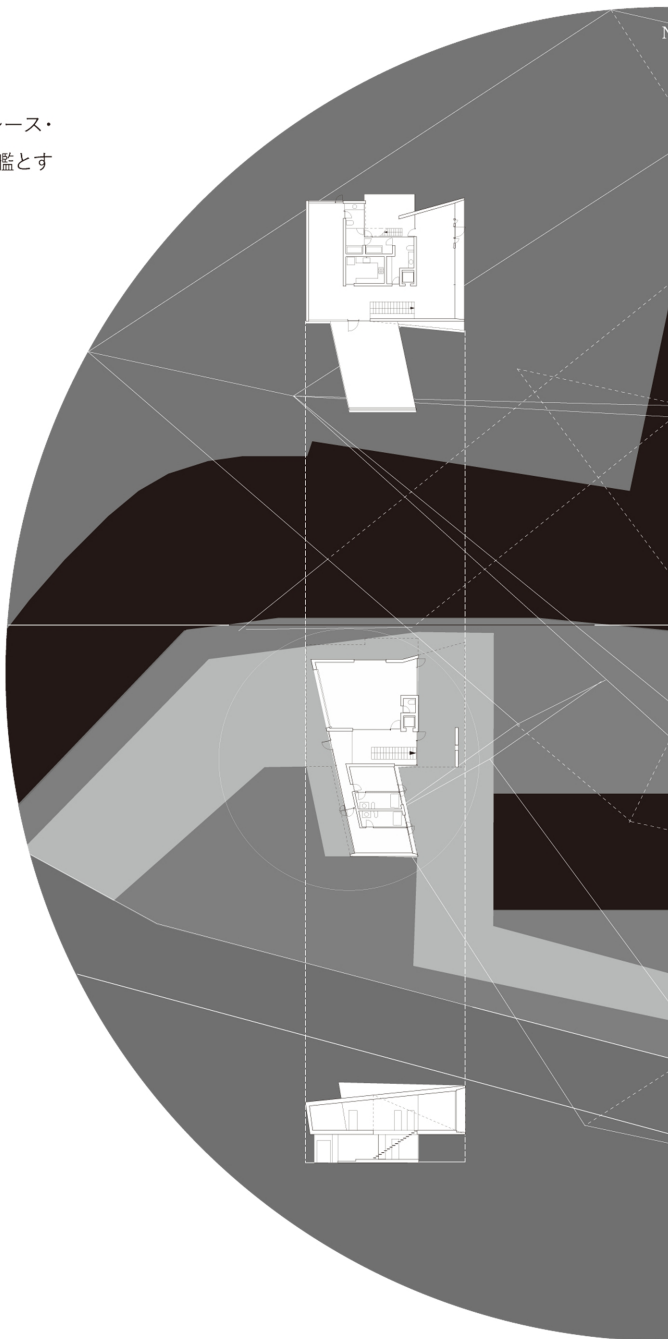


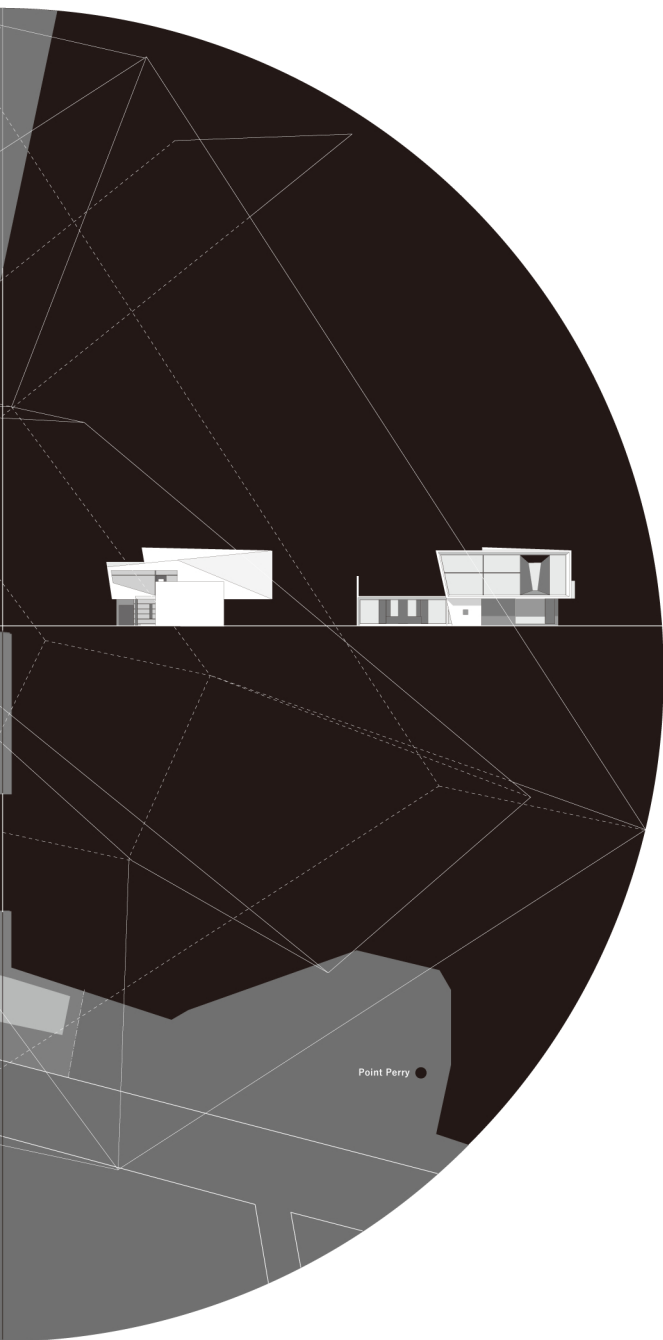
# Point Perry

Project Company をもとにした計画。

1852年11月24日、マシュー・カルブレース・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地点が敷地。

床面積	320.15 m <sup>2</sup>
敷地面積	4670.57 m <sup>2</sup>
敷地状況	平坦、海岸、
用途	港湾施設、
構造	鉄筋コンクリート構造





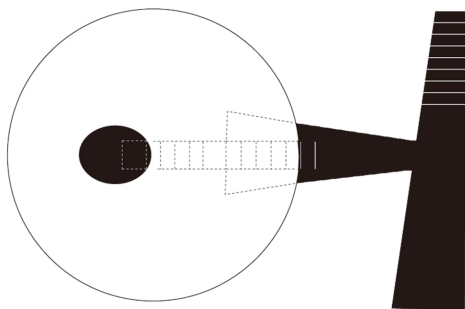
## Happy Days

太陽の照りつける荒れ果てた野原に、中年女ウィニーが腰まで土のマウンドに埋まり、かしましいおしゃべりを続ける。この奇妙な状況でも彼女は、マウンドのどこかにいる夫ウィリーに話しかけながら、まるで日常生活であるかのように振る舞う。ハンドバッグからは parasol だけの化粧道具、おまけにピストルまでもが出てくる。彼女の夫は彼女のとめどないおしゃべりが続く中で、マウンドの向こうから姿を見せたり消したりするだけで、存在感は薄い。

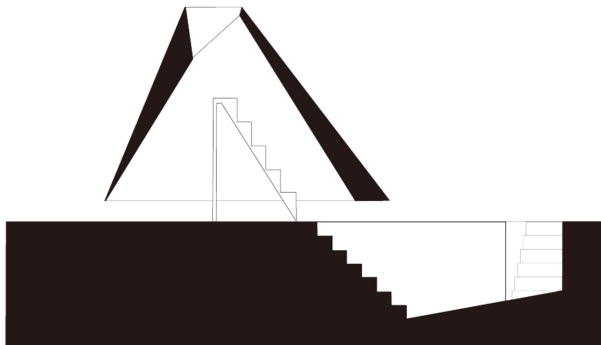


後半になると、彼女は首まで土に埋まった見動きもできない姿で現れる。身体は封じ込められ、もはや言葉だけがこの芝居を進めてゆく。終末への不安を言葉で打ち消しながら、死に向かって進む言葉。この最悪の状態の中で芝居の最後に、「幸せな日々」とウィニーに言わせたベケット。このころベケットには、身体を封じ込めてものすごいスピードでせりふをしゃべる、という作品がいくつか続く。悲惨と終末に向けて、さらに最悪の極限へと物語が加速してゆく。

## Project : Happy Days



マウンドに埋まったウィニーは生きている限り(立っている限り) その拘束から逃れられず、ありきたりな日常をよそおい、死への不安を紛らわすおしゃべりが続く。日常とはそういうものだ。



ウィニー（円形の空間）には空に向けた窓があって、出入り口がない。ウィニーが解放されるのは身を横たえなければならなくなった時であり、唯一の出口はマウンドの下に開いたスリットである。

ウィリー（地下）はマウンドの周りにいて動き回れるのだが、彼は動こうとはせず、四角い穴ぐらに潜りこむ。ウィニーとウィリーの空間は階段で結ばれているが、幅が細くなっているために通り抜けることはできない。どちらの空間も墓のように見える。

## Breath

それを受け止める「時代」が、いますでに失われてしまっているためでもあるが、物語を破壊しようとするベケットの劇は最後まで見続けるに耐えられない。観客はおよそ「演劇的」と言える要素は何一つない舞台と時間を共有しなければならない。素朴な疑問として、いったいベケット劇は「劇」である必然性を持つのか。そんな疑問に自ら応えるかのように、ベケットは劇であることを破壊してしまう。首だけの、足だけの、口だけの、目だけの、それどころか、息だけの演劇。

1969年初演の *breath* は上演時間 25 秒ほどの短い作品だ。ガラクタの散乱する舞台に赤ん坊の誕生の叫び声、息の音が聞こえるだけ。批評家たちが *Breath* についてこんなことを述べている。

「話される言葉を無意味にすることによって、独立した存在である『話し手』のほうの存在感を縦軸で持続させる、『聴き手』のほうの存在感も縦軸に持続させる、これが一つの方法です。これをこの『息』という芝居で、ベケットが確かめているわけです。」

「作品世界を構成する言語の意味体系が失われることで人物の存在、すなわち実存が浮かび上がってくる。」

ところが、これらの文章からは書かれた意味以上の何もかも、伝わってこない。リアルなものが見えない。

おそらく私はここで、ベケットが破壊してみせた世界の断片から、もう一度物語を再生してみようと試みているのだ。何らかの目的で作られて機能していたものがひとたび放り出されると、ゴミという名の存在になる。それを単に無意味、意味体系の不在と呼ぶことで実存など浮かび上がってたまものか、と思うのだ。「息と息の間に一生がある。」と言ったブッダのほうははるかにベケットに通じている。

### B R E A T H

#### CURTAIN

1. Faint light on stage littered with miscellaneous rubbish. Hold about five seconds.
2. Faint brief cry and immediately inspiration and slow increase of light together reaching maximum together in about ten seconds. Silence and hold for about five seconds.
3. Expiration and slow decrease of light together reaching minimum together (light as in 1) in about ten seconds and immediately cry as before. Silence and hold about five seconds.

#### CURTAIN

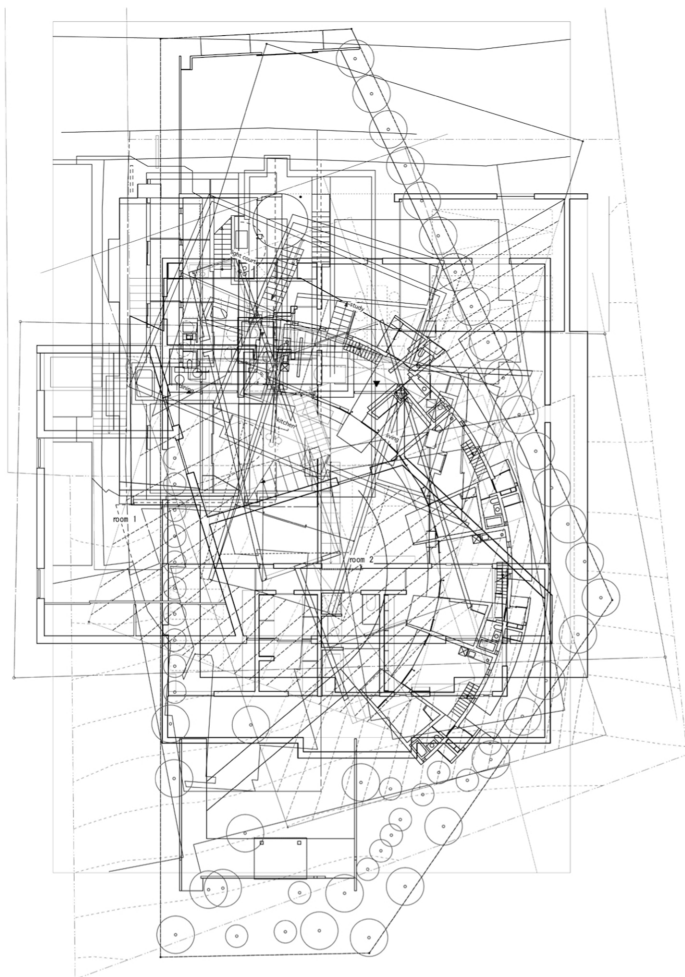
RUBBISH  
No verticals, all scattered and lying.

CRY  
Instant of recorded vagitus. Important that two cries be identical, switching on and off strictly synchronized light and breath.

BREATH  
Amplified recording.

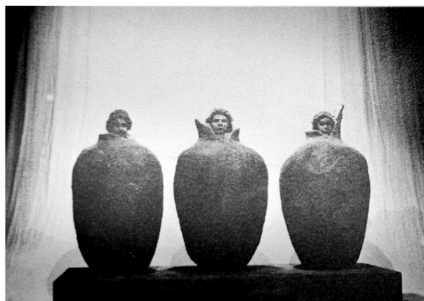
MAXIMUM LIGHT  
Not bright. If 0 = dark and 10 = bright, light should move from about 3 to 6 and back.

# Project: Breath



## Play

大きな甕（棺）から首を出した三人の人物がめまぐるしく、ほとんど聞き取れないほどの速さでしゃべるだけである。彼らは死んでいるらしいのだが、生前の欺瞞に満ちた人生、愛憎関係について、ひたすら恨みや愚痴をあれこれとまくし立てる。スポットライトが審判官もどきの人物にあたるとその人物が発言する。対話ではなく、独白である。舞台があたえる効果は強烈である。堂々巡りを繰り返し、その果てにもう一度最初に戻って無限に反復が繰り返されるのだ。Play= 再生



# Project: Play house





## Ohio Impromptu

即興劇と題されながら、まったく即興性を排除した劇。物語を読む者と聞く者の2人が登場し、L（リスナー聞き手）／R（リーダー読み手）の外貌はこの上なく似ている。そして

矩形のテーブルの  
上手の角隅を挟んで「L」が正面向き  
左に、「R」が横向き  
右に、終始2人も  
顔を伏せたまま座  
っている。Rが末尾  
近い本の頁を左手  
でめくり、「語るべき  
ことはもうほとんど  
残っていない」と  
読み始めるや

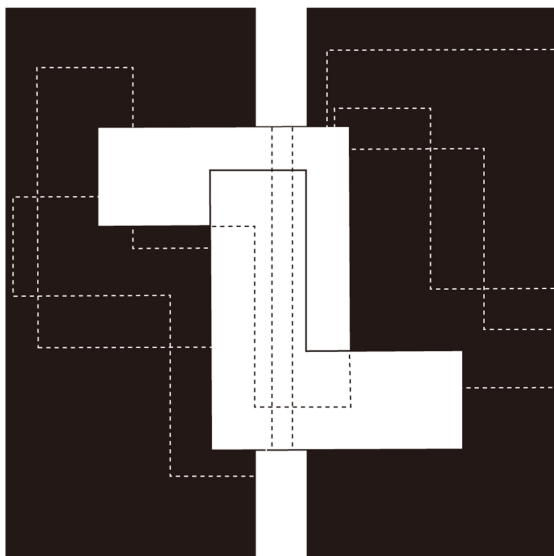
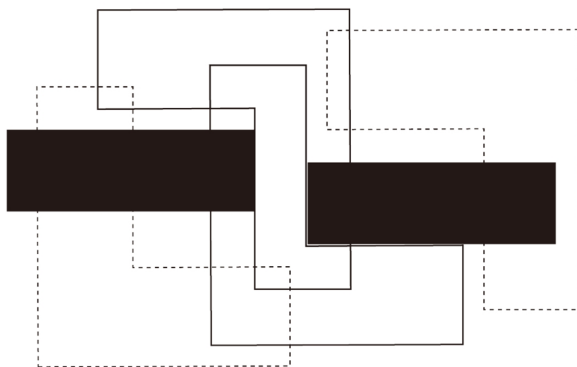


否や、Lの左手のノックによって制止（ロック）され、遡って同じ箇所を再読しなくてはならない。ノックと読みの繰り返しに挿入される「間」の散見から、ノックがなければ物語を読み続けていいたい。「語るべきことはもう何も残っていない」とこの劇は終わる。

『オハイオ即興劇』が書かれた1981年にジェイムズ・ノウルソン（ベケット伝の著者）がベケットからこんな話を聞いている。

わたしたちは、初めはジョイスとの関連について話した。帽子と「白鳥の島」について聞くと、「もちろんジョイスとのことが念頭にあった」とベケットは語った。そこでわたしは、読み手によってよび起こされる「いとし顔」もジョイスの顔ではないかと言われていることを話し、「あれは女性じゃないのか？」と水を向けた。すると「あれはシュザンヌなんだ。シュザンヌの死を何度も想像したよ。彼女の墓までとぼとぼ歩いていく自分の姿もね。」

# Project: Ohio Impromptu



## QUAD

全身をすっぽりマントで覆った演技者が1人現れ、床に置かれた正方形上を、呆気にとられるような早足で歩く。また1人、また1人と加わって、しまいには4人が各々、1辺を左回りに6歩で移動し、対角線上を移動し、正方形の中をぐるぐると歩き回る。中央には丸い点があって、そこでは左回りに演技者同士の衝突を避ける。クワッドはテレビ放送のために作られた。コスチュームは白、青、赤、黄の4色。(白だけのバージョンもある。)

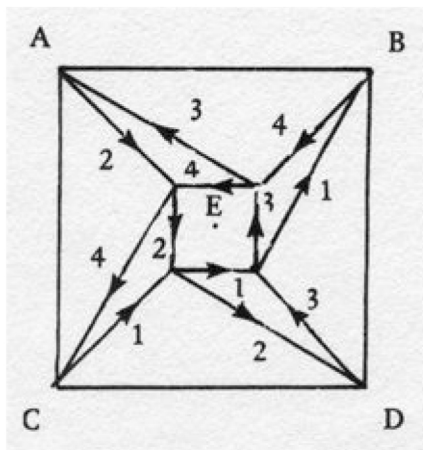
ベケットは厳密な図形の上を歩く厳密なアルゴリズムを決めた。4人は正確なスピードで歩かなければならない。ちょっとでも狂えばすべてがだめになる。こんなことを参照した人がいる。ユングの『心理学と錬金術』という本にはこの動きとそっくりな夢の話があり、ユングは錬金術の概念を使ってこの動きを解き明かしていると。また、クワッドの動きが世界のいろいろな文化に存在する象徴的な図形に似ていると指摘する人もいる。けれども、本質はそんなところにはない。私が一番心ひかれたのは、多木浩二のこんな文章だった。

「この厳密さとスピードの凄さを考えてみたまえ。スピードと規則が鍵である。それは空間を貪る。・・・クワッドは人間に、自らの動きによって身体を超えるか、身体が人間を超えるか、どちらかであることを強制している。あるいは時間が空間を貪るというべきか。」

そしてこのような印象を加えている。

「この厳密な規則の終わりのない反復を見ると、何か世界に恐ろしい破壊が生じてくるような印象が生まれる。・・・奇妙なことに次第に世界に亀裂が入り、世界が壊れていくような気がしてくるのだ。」

ベケットは何一つ壊すことなしに、ただ限界を超えるような強度を示すことによって、我々をカタストロフへと引き込んでいくのだ。



演出：多木陽介（多木浩二氏の長男）

ミラノ 1997年

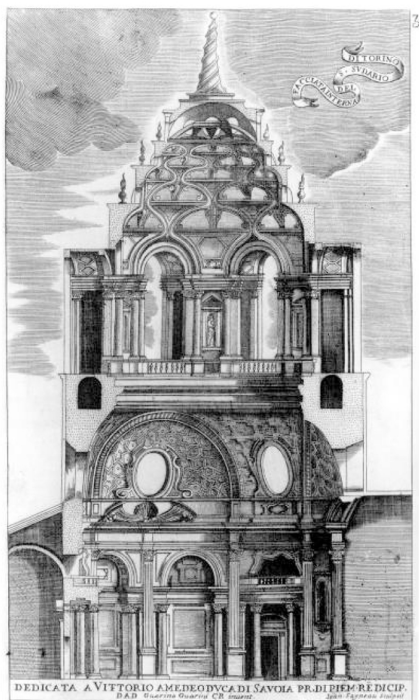
## Project: QUAD

グアリーノ グアリーニは後期バロック、マニエリスムの時代に、トリノを中心に活躍した建築家。なかでもサン・ロレンツォ教会にあるキリストの聖骸布で有名な聖骸布聖堂 *capella della Sacra Sindone* は傑作だ。

教会のドームと言えばルネッサンスの荘厳さや華麗さを思い浮かべるが、グアリーニはアーチをフィボナッチ数列的に重層的に積み上げて幾何学の極のような造形のレトリックを生み出した。このドームには、見あげるとそこに悪魔の笑い顔が見えるという言い伝えがある。幾何学の果てにカタストローフが現れてくる。



何一つ壊すことなく、幾何学からカタストローフへと到達してしまったグアリーニに、このプロジェクトを捧げる。



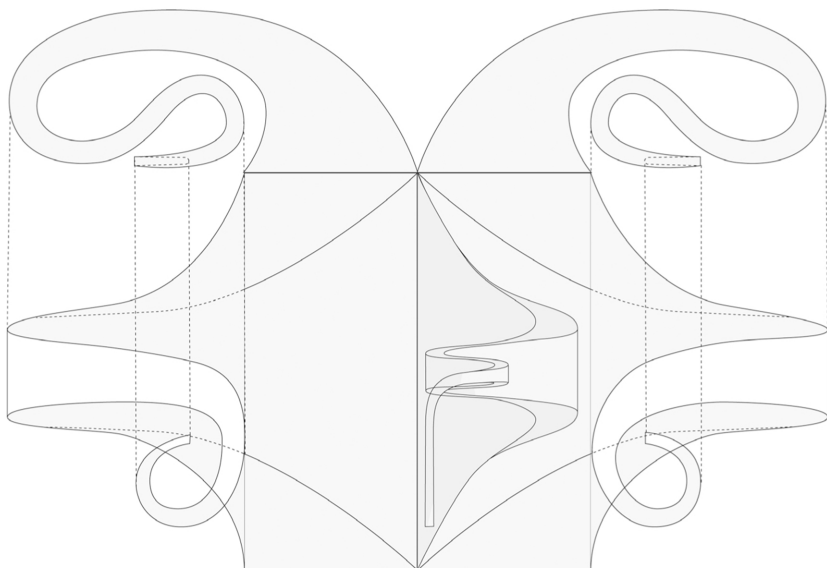
# Not I

ついに身体を消して、ただ声だけで成り立つ芝居。

ものすごいスピードで切れぎれの単調なお喋り。かろうじて筋があるような、しかしだからどうだというのだ、と言わんばかり。舞台の上で口にだけ照明が当てられて、理性も人間性も個人も身体からも離脱した口が止まらないお喋りをする。ほとぼしる声からは、「Happy Days」のような過酷ではあるが否定できない真実すらも消えて、ただ無意識だけが襲ってくる。



## Project: Not I



物質として構築された建築は完全に閉じられている。

だがそこから想像力のエネルギーが、時には暴力的なまでに放たれる。意味作用とは何と不思議な燃料から生じるのだろうか。思考というフューエル。建築はそのためのシャドウである。だが、この数十年の間に、実体と実体をもたぬリアリティとのそんな関係は、電子的テクノロジーによって、より明瞭な方法で建築を媒介せずに実現された。そんなテクノロジーに対して、建築はどの様に折り合いをつけながら存続するのが問われながら、21世紀に入ってしまった。それでもなお、建築のロマン主義は多くの場合、テクノロジーをいかにして建築の実体化に援用するかという問題にかかりきりで、あいかわらずテクノロジーの時代の精神を表徴する様な建築表現を求めようとする。それはまさに、アンシャン・レジームの再生であるのに。

テクノロジーとは、たえず新しい組み合わせを探し、そこから新しい思考を造形する言葉である。

テクノロジーとは自らのシャドウを造形するためにあるのではない。少なくともそこにリアルは生まれてこない。テクノロジーに対する表現者は、人類が古代から現代までの間に培って来た世界のリアリティをぶつけ、新たな思考を探すべきなのだ。それが建築のみならず、芸術の果たすべき唯一の役割である。たとえ、莫大なカタストロフィの果てであっても。

ベケットが面白いのは、その作品がそうした営みの実践だからであり、人間と世界のリアリティにかかわり続けるからである。それは、とほうもなく古い言葉の上に無数に書き加えられた言葉であり。読むことすらできなくなった言葉である。しかしたとえ読めないからといって、その芸術は損なわれることはない。写真という複製技術の登場によって、世界の変貌をベンヤミンが予言したのは100年も前のことだ。その予言が今なお新鮮で魅力を持つのは、彼が新しいテクノロジーについてではなく、一つの世界の崩壊と新しい世界のリアリティについて語っているからである。それと同様に、ベケットが示す世界の崩壊は、新しいテクノロジーによって追いつめられているこの世界、テクノロジー自身が作り出したこの世界について考え、そこで人は何をすべきかを考えるための出発点として、いかにもふさわしいと思うのだ。

[www.pus.jp](http://www.pus.jp)



IAMAS 叢書

編集 岡本ゆかり、河村陽介、小林昌廣、福森みか

アートディレクション ジェームズ・ギブソン

撮影 萩原健一 p.1, 2, 28

発行 情報科学芸術大学院大学メディア文化センター

印刷 サンメッセ株式会社

Editors

Yukari Okamoto, Yosuke Kawamura, Masahiro Kobayashi, Mika Fukumori

Art direction

James Gibson

Photography

Kenichi Hagihara p.1, 2, 28

Publisher

Institute of Advanced Media Arts and Sciences

Center for Media Culture

Printing

Sun Messe

2010年3月発行

Published March, 2010

IAMAS

503-0014 岐阜県大垣市領家町 3-95

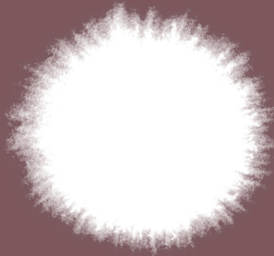
3-95 Ryoke-cho, Ogaki

Gifu 503-0014, Japan

[www.iamas.ac.jp](http://www.iamas.ac.jp)

©IAMAS, 2010





IAMAS

情報科学芸術大学院大学  
岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー

---





IAMAS叢書は教員の思想や研究などについて書き留めたプロフィール、名刺、備忘録のような書籍です。6名の教員がそれぞれの思想を書き連ねています。印刷は日本の伝統的な色使いで2色のシンプルなデザインとなっています。

形態 中綴じ製本  
 サイズ 147mm×210mm  
 コンテンツ ベケットと建築

The IAMAS publication series is a publication like a profile, business card or memorandum that chronicles the ideas and research of faculty members. Six faculty members write out a long list of their own thoughts. In regards to printing, traditional Japanese colors were used, making for a simple, 2-colored design.

Form Saddle Stitch Binding  
 Size 147mm×210mm  
 Contents Beckett and Architecture

これまでIAMASで発行されたカタログ類をIAMAS BOOKSとして再編成し、電子書籍化しました。  
Catalogues previously published at IAMAS have been reorganized into IAMAS BOOKS and turned into digital books.

## 使用方法 | How to use

### PCで閲覧 | Via PC

#### ①目次の使い方

- ・ Adobe Readerの場合  
「しおり」機能を使って目次としてご利用いただけます。
- ・ Apple プレビューの場合  
「サイドバー」を目次としてご利用いただけます。

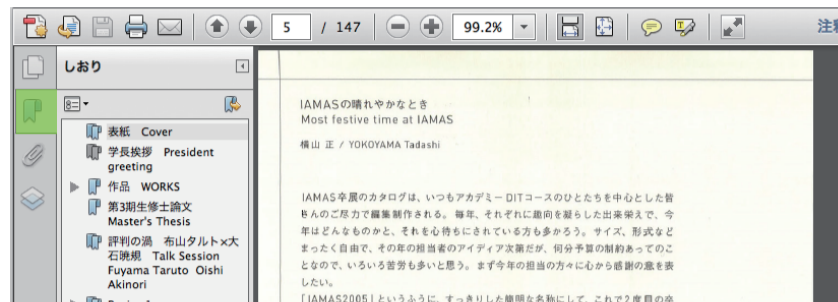
How to use table of contents

- For Adobe Reader

Access as table of contents using the “guidebook” function.

- For Apple Preview

Access the “sidebar” as the table of contents.



#### ②検索機能で該当するキーワードや名前などを見つけることができます。

- ・ Adobe Readerの場合  
「編集>簡易検索」もしくはコマンド+F
- ・ Apple プレビューの場合  
検索窓に入力してください。

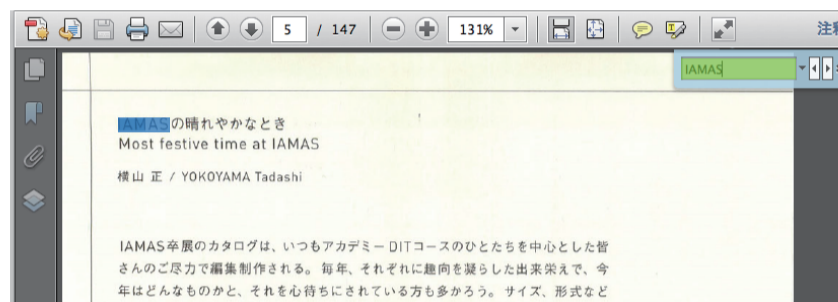
Keywords or names can be found using the search function.

- For Adobe Reader

Edit → Simple Search OR Command + F

- For Apple Preview

Type into the search window.



### iPadで閲覧 | Via iPad

※iBooksでのご利用を推奨しています。

※Use via iBooks is recommended.

#### ①目次の使い方

- ・ メニューのリスト表示から目次をご利用いただけます。

How to use table of contents

- Access from the list display in the menu.



#### ②検索機能で該当するキーワードや名前などを見つけることができます。

- ・ メニューの検索アイコンから検索いただけます。

Keywords or names can be found using the search function.

- Search from the search icon in the menu.



### Android端末で閲覧 | For Android

※閲覧する端末、アプリケーションによっては目次機能が正しく動作しない場合がありますのでご了承ください。

※Please be aware that depending upon the terminal/application used, there are times when the table of contents function will not work correctly.

# IAMAS BOOKS

IAMAS 叢書 入江経一  
IAMAS Library IRIE Keiichi

発行日  
Issue 2012年2月再編  
February, 2012

編集  
Editor 鈴木光  
SUZUKI Hikaru

撮影  
Photography 萩原健一  
HAGIHARA Kenichi

制作協力  
Special Thanks 河村陽介  
KAWAMURA Yosuke

監修  
Supervisor 前田真二郎 瀬川晃  
MAEDA Shinjiro SEGAWA Akira

発行  
Publisher IAMAS 情報科学芸術大学院大学  
IAMAS Institute of Advanced Media Arts and Sciences

IAMAS  
503-0014  
岐阜県大垣市領家町3-95

3-95 Ryoke-cho, Ogaki  
Gifu 503-0014, Japan

[www.iamas.ac.jp](http://www.iamas.ac.jp)  
Copyright IAMAS 2012