都市と建築のブログ

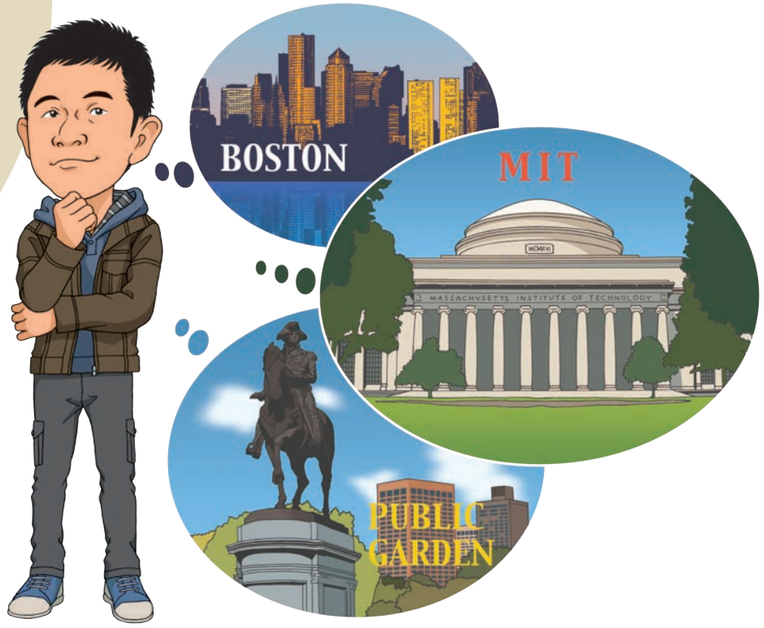
Vol.33

ボストン：歴史と新たな刺激が融合する都市

大阪大学大学院准教授　福田 知弘

魅力的な都市や建築の紹介とその3Dデジタルシティへの挑戦

プロフィール　1971年兵庫県加古川市生まれ。大阪大学大学院准教授，博士（工学）。環境設計情報学が専門。国内外のプロジェクトに関わる。CAADRIA（Computer Aided Architectural Design Research In Asia）学会前会長，日本建築学会代議員，NPO法人もうひとつの旅クラブ理事，大阪旅めがねエリアクルー。「光都・こうべ」照明デザイン設計競技最優秀賞受賞。著書「VRプレゼンテーションと新しい街づくり」「はじめての環境デザイン学」など。ふくだぶろーぐは、http://fukudablog.hatenablog.com/



はじめに　福田知弘氏による「都市と建築のブログ」の好評連載の第33回。毎回、福田氏がユーモアを交えて紹介する都市や建築。今回はボストンの3Dデジタルシティ・モデリングにフォーラムエイトVRサポートグループのスタッフがチャレンジします。どうぞお楽しみください。

ボストンへ

ボストンは、ボストン虐殺事件（1770年）、ボストン茶会事件（1773年）、アメリカ独立宣言（1776年）が読み上げられた旧州議事堂など、アメリカ建国に大きく関わった都市（写真1）。その後、アメリカ最初の公園（ボストンコモン 1634年）、最初の大学（ハーバード大学 1636年；写真2）、最初の植物園（パブリック・ガーデン 1837年；写真3）、最初の地下鉄（1897年）など、アメリカで最初の施設が作られてきた。ボストンマラソンは、今年4月18日には120回目を迎え、開催回数最多を誇ると共に、資格タイムをクリアした市民ランナーでなければ出場できない「選ばれしもののマラソン」である。近年では、都市再開発の試みとして、ファニエルホール・マーケットプレイス（ウォーターフロント開発）、ビッグ・ディッグプロジェクト（高速道路の地下化による都市分断解消と地上部の公共空間創出）などが進められてきた。ハーバード大学、マサチューセッツ工科大学（MIT）などが立地する世界有数の学園都市でもあり、ボストンは、歴史と新たな刺激が融合する都市といえよう。日本との時差は、-13時間（サマータイム）。

2 ハーバードスクエア
3 パブリック・ガーデン

Arcbazar@MIT

チャールズ川を渡り、MITへ。まずは、MITのキャンパスを巡ろう。MITのシンボル・グレートドーム（写真4）、メディアラボ、フランク・ゲーリーのスタータ・センターなどへ。キャンパスはケンブリッジの町と一体化している。建物内の教室やラボはガラス張りになっており、結構自由に眺めることができたのは意外であった。特に、グレートドーム内の廊下は、大学関係者と観光客が入り交じって混雑していた。

MIT 建築・計画学部 長倉威彦 准教授とArcbazar社 CEO Imdat As氏を訪問した（写真5）。Arcbazarは、建築の市場という意味で、Webサイトを通じて、施主が世界中の専門家を対象としたコンペを開催できるシステムとサービスのことである。建築・インテリア・ランドスケープなど、空間デザインを主な対象としており、世界中で行われてきたArcbazarコンペは既に5000を数える。例えば、あなたが自宅を建てる時に、普通ならば知り合いの建築家や近くの工務店に依頼して作ってもらうわけだが、このArcbazarに依頼すると、世界中から登録されている15,000人以上の建築家・デザイナー相手にコンペを開催して、デザインを募集してくれる。施主は新たなデザイン、アイデア、コスト減を得ることができるかもしれないし、デザイナーは新たな活躍の場を見出すことができるかもしれない。施主がデザインの審査に不安であれば友人や専門家を審査員として招くこともできる。すなわち、Arcbazarは施主と設計者とがコンペを通じて出会えるマッチング・サービスであり、閉鎖的で透明性がないと批判されがちなコンペの民主化を目指しているといえる。

その後、本年3月1日、Arcbazar社と㈱フォーラムエイトは業務提携契約を締結し、Arcbazarの日本での運営がスタートした。日本版Arcbazarはこれまでの空間デザインコンペ機能に加えて、自主簡易アセスなど新たなメニューを加え、クラウド版3次元VRも

1 ボストン全景

4 MIT グレートドームにて
5 Arcbazar ミーティング

6 THE MEMEオフィス
7 Kostas邸エントランス（帽子はオプション）

扱おうとしている[1]。早速、いくつかの国内コンペが世界を相手に始められている。

THE MEME

続いて、THE MEMEを訪問した。ボストンらしい赤煉瓦の壁、そして、ベンチャー企業らしく、倉庫を改装したような、クリエイティブな雰囲気が漂うオフィスであった（写真6）。World16（建築・建設・都市設計系研究者から構成される3D･VR（3-Dimensional Virtual Reality: 3次元人工現実感）の国際学術グループ）でもお馴染みのKostas Terzidis博士が所属する企業である。THE MEMEはクライアントのコンサルティングと製品開発を多様な分野で実施しており[2]、その一つが、Organic Parkingである[3]。これは、都市の駐車スペースを探す時間を減らすことで、交通混雑や渋滞、そしてドライバーのストレスを緩和しようと、モバイル端末を用いて個人間で駐車スペースの取引が可能なシステムとサービスである。エネルギー節約やCO_2削減のような環境負荷低減にも貢献できる。BtoBチャンネルとしては、トラックやバスの輸送最適化を目指して、運行途上の休憩所や大型駐車場に関する情報提供、予約サービスなどにも展開していくそうだ。

翌日は、Koatasの自宅を訪問させて頂いた。ボストン都心から車で20分も走れば出会える、自然と一体化した素敵な一軒家。日本よりも1か月ほど早く、紅葉が始まっていた。（写真7～9）。

フェンウェイ・パーク

出張中はできるだけ街を歩いてみたい。今回は早朝散歩ということで、地図を眺めていると、ホテルからほど近くにボストン・レッドソックスのボールパーク「フェンウェイ・パーク」発見！レフトの高いフェンス・グリーンモンスターが有名な、アメリカ最古の野球場。壁面にはサイ・ヤング、ベーブ・ルース、テッド・ウィリアムズ、ペドロ・マルティネスなど歴代選手の名前と背番号がずらり（写真10）。ホテルからボールパークをぐるりと歩いてホテルに戻るまで40分とほどよい距離で、贅沢な時間を過ごすことができた。

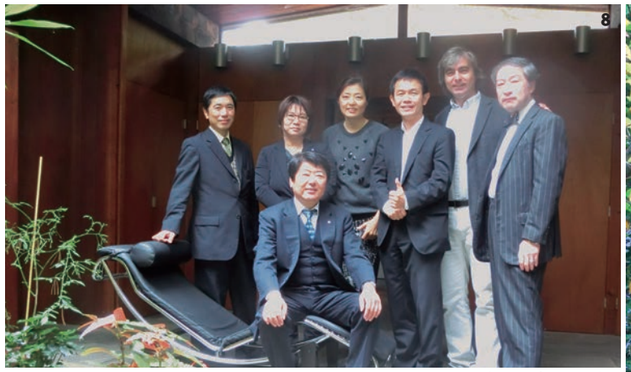
ボストンのグルメといえば、やはり大西洋のシーフード。出発前、友人に尋ねたら、すかさず、生牡蠣と生ハマグリを勧められた。牡蠣は、日本のものよりも小ぶりで、数多く食べられる。しまいには、1ダースを注文しても平らげてしまった（写真11）。生のハマグリは初めてかもしれないがこちらもハマった。スープは、クラムチャウダー。飲み物はといえば、クラフトビールの先駆者、サミュエル・アダムスだね。

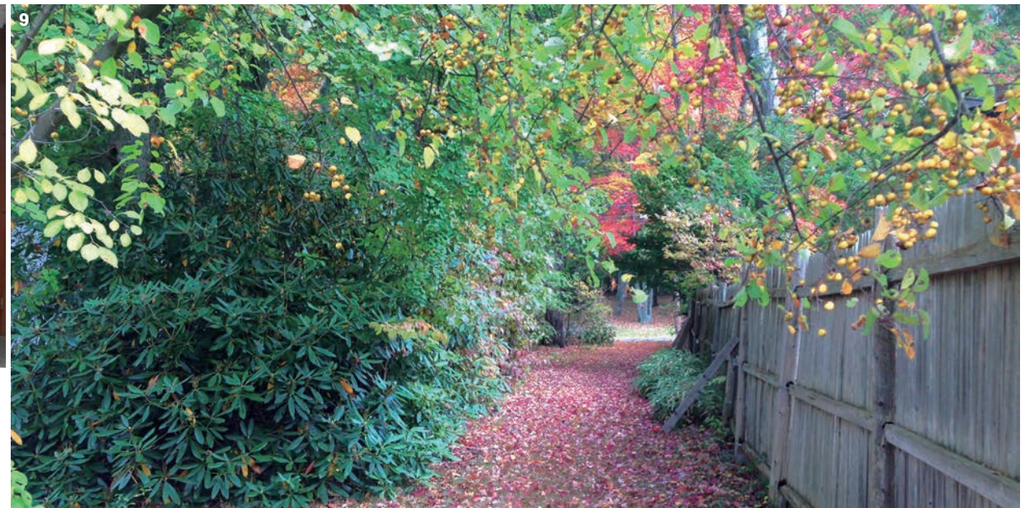
BTTF

行き帰りの機内では、バック・ツー・ザ・フューチャー（BTTF）Part1～3を久しぶりに観た。BTTF2では、1985年に暮らしていた主人公のマーティ・マクフライとエメット・ブラウン博士（ドク）が30年後の未来にたどり着くのだが、それは2015年10月21日午後4時29分。今回、偶然ながら、彼らがやってきた頃に我々も米国にいることになった（西海岸と東海岸との違いはあるのだが）。映画で描かれた2015年と現在を比べてみると、コンピュータや技術の進化で実現できたモノやサービスも多く、映画よりも進化しているものも多いと感じた。そう考えると、今から30年後の2045年には、現在盛んに予言されている技術、例えば、人工知能とその恩恵を受けた社会が当たり前のように存在しているのかもしれない。

10 フェンウェイ・パーク

【参考文献】
1）Arcbazar 日本語版サイト：http://jp.arcbazar.com/
2）THE MEME: http://www.thememedesign.com/
3）Organic Parking: https://www.organicparking.com/





8 Kostas邸で記念ショット
9 落葉の小径

11 生ガキ1ダース