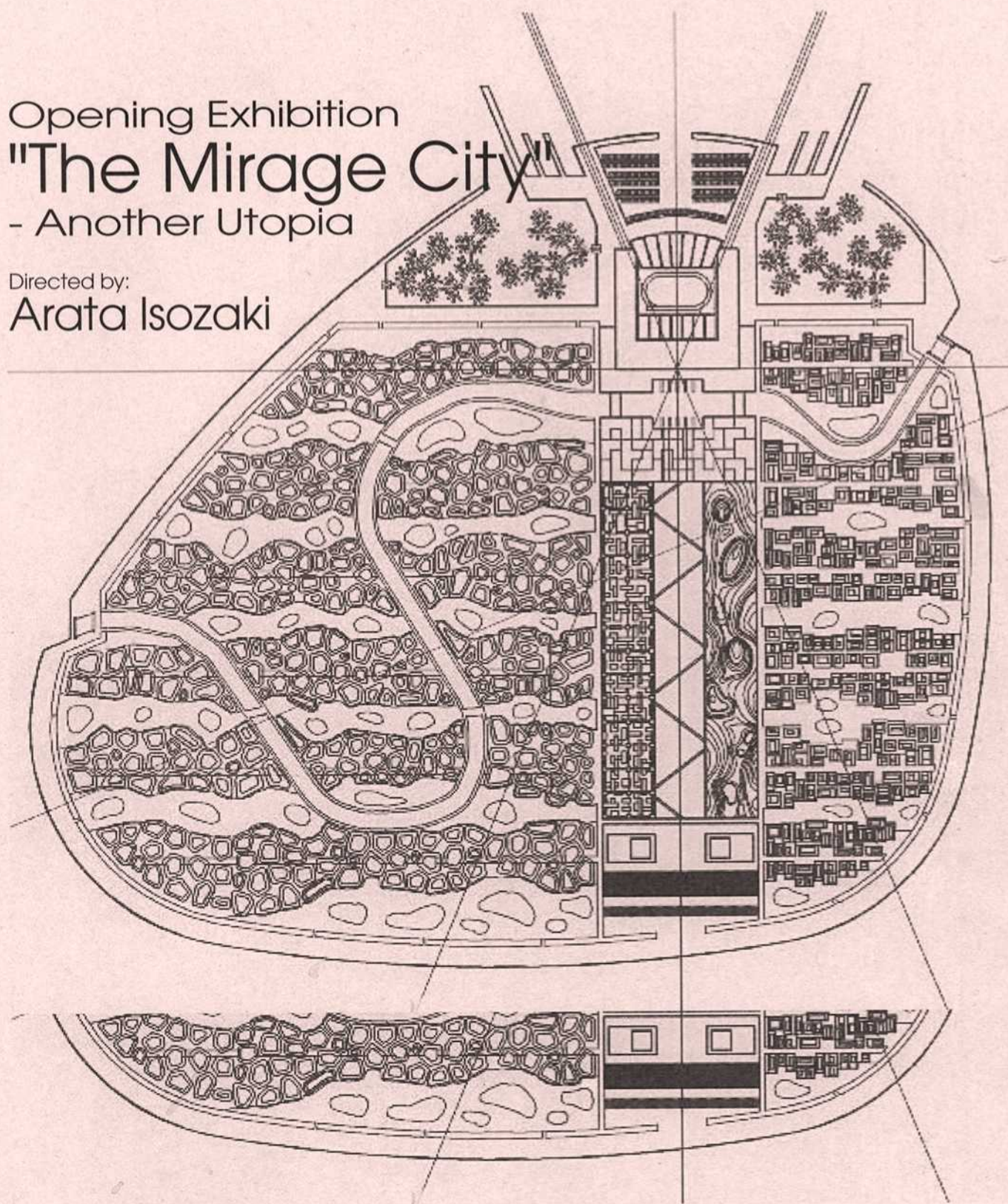


Opening Exhibition
"The Mirage City"
- Another Utopia

Directed by:
Arata Isozaki



ICC

INTERCOMMUNICATION CENTER

OPENING SERIES

海

ICCオープニング展覧会
—もうひとつのユートピア
企画：磯崎新

市

pressbook

ICCオープニング展覧会
「海市」—もうひとつのユートピア

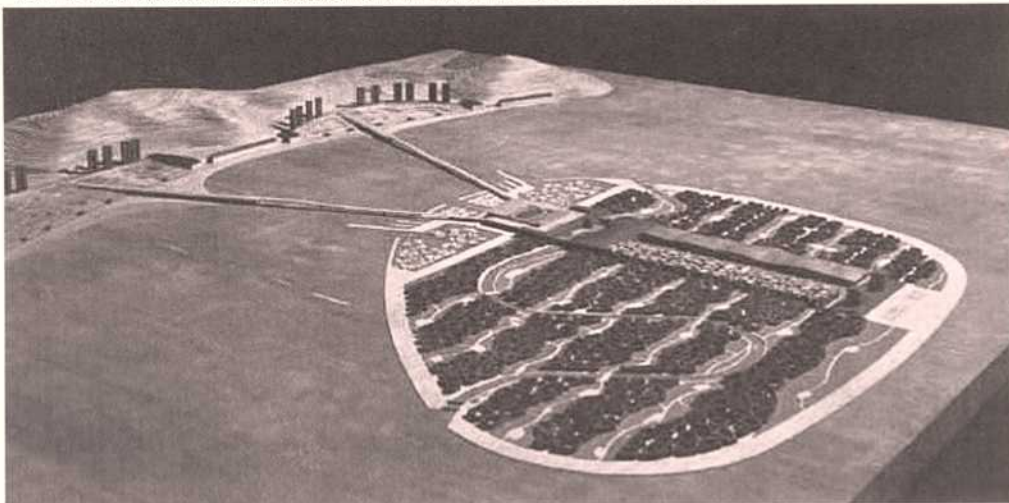
Opening Exhibition
"The Mirage City" - Another Utopia

主催： NTTインターコミュニケーション・センター (ICC)
企画： 磯崎新
顧問： 浅田彰 月尾嘉男
制作： 磯崎新アトリエ
協賛： オートデスク株式会社 清水建設株式会社 日本シリコングラフィックス・クレイ株式会社 (敬称略・5音順)
会期： 1997年4月19日(土)～7月13日(日)
会場： NTTインターコミュニケーション・センター (ICC) ギャラリーA
〒163-14 東京都新宿区西新宿3-20-2 東京オペラシティタワー4階
開館時間： 午前10時～午後6時 金曜日のみ午後9時まで
(入館は閉館の30分前まで)
休館日： 毎週月曜日 (月曜日が祝日の場合は翌日)
ただし4月21日(月)は開館
入場料 (常設展示の入場料を含む・消費税込み) :
一般800円/大学生・高校生600円/中学生・小学生400円
(「海市」展には会期中何回でも入場できます。)
交通案内： 京王新線初台駅から徒歩3分
お問い合わせ：
Tel. 0120-144199
e-mail: query@ntticc.or.jp
URL: http://www.ntticc.or.jp

Organized by: NTT InterCommunication Center[ICC]
Directed by: Arata Isozaki
Advised by: Akira Asada, Yoshio Tsukio
Produced by: Arata Isozaki & Associates
Supported by: Autodesk, Inc., SHIMIZU CORPORATION, Nihon SiliconGraphics Cray K.K.
Date: April 19 - July 13, 1997
Venue: NTT InterCommunication Center[ICC], Gallery A Tokyo Opera City Tower 4F, 3-20-2 Nishishinjuku, Shinjuku-ku, Tokyo 163-14, Japan
Opening Hours: 10:00a.m.- 6:00p.m. Friday until 9:00p.m.
*No admission within 30 minutes of closing
Closed: Monday (If Monday is a holiday, then Tuesday)
Admission Fee:
800 Yen(Adult)
600 Yen(Student of University/High school)
400 Yen(Student of Junior high school/Primary school)
*Free pass through the exhibition, Tax included
Access: 3 minutes' walk from Hatsudai Station on the Keio New Line

Information:
Tel. +81-3-5353-0800
e-mail: query@ntticc.or.jp
URL: http://www.ntticc.or.jp

「海市」—マカオの沖合約1.5kmに位置する面積約400haの人工島。模型写真/撮影：高瀬良夫
"Haishi" is a 400 hectare artificial island located 1.5 km off Macao. Model photo by Yoshio Takase



メッセージ
磯崎 新

1997年4月19日より7月13日までの期間、東京、西新宿のNTTインターコミュニケーション・センター(ICC)のオープニング記念展として、「海市」-もうひとつのユートピア、(The Mirage City - Another Utopia)と題した展覧会が開催されます。主催はICCで、磯崎新が展覧会全体の企画をうけもちます。

この展示/イベントは、情報社会化していく21世紀にむかって、ひとつのユートピア都市を構想し、具体化するための実験モデルとして組み立てられます。それは、近代社会を支えた唯一の普遍性、単線的な進歩、および垂直の序列性の原理に対する根本的な疑問に発しています。変換の手がかりは、各種のinter- (間、相、交) です。すなわち

- inter-activity (相互操作性)
- inter-communality (間共同体性)
- inter-textuality (間テキスト性)
- inter-subjectivity (間主体性)
- inter-communicativity (交互通信性)

さしあたり、マカオ沖の南支那海上に構想されている「海市」を舞台にし、その上に、4つの異なったモデルの上演(パフォーマンス)を行います。

構成 (4つのモデル)

1. プロトタイプ すでに広州珠海市にむけて提案されている案で、ここでは中国本土の文化的遺産が建築型として設定されています。
2. シグネチャーズ 世界中から30人~50人の著名建築家の参加を要請し、デジャヴュ・モデルのコラージュがつくられる、相互の交錯と変容がFAXを介して行われます。
3. ヴィジタース 12週間の会期中、12人のデジタル・アーキテクトに毎週会場に来てもらい、一般観客と一緒に連鎖的(連歌風)に制作してもらいます。
4. インターネット 世界中のネットワークを介して、誰でもがアクセスできる、インターネット、E-mail等で送られた提案を組み込んで、予知できないプランをうみださせます。

これは完成作品の展示ではなく、何かが制作されていくプロセスをそのまま公開し、かつ多様なネットワークを介して、相互に他者でしかない不特定の人々が参加するワークショップです。こんな手段を採用するのは、いっさいの決定性が不可能になったと考えられている今日、inter- の概念と手法を介して、マスタープランを持たない都市のプランが構想可能であることを示す意図を持っているためです。30年前に死んだ近代のユートピアに替わる、もうひとつのユートピアが会場内に蜃気楼(海市)のように浮かび上がるでしょう。

Preface
by Arata Isozaki

Mirage City - Another Utopia is the inaugural exhibition for NTT's new Inter Communication Center in Nishi-Shinjuku. Directed by Arata Isozaki, it will be held from April 19th to July 13th, 1997.

The exhibition will function as an experimental model for the conceptualization and realization of a Utopian city for the 21st century - the age of informatics. Its format stems from a fundamental suspicion of the supporting principles of modern society: monolithic universality, linear progress, and vertical hierarchy. A clue to this transformation from modernity to the new age comes from the concept of various "inter-ness".

- inter-activity
- inter-communality
- inter-textuality
- inter-subjectivity
- inter-communicativity.

Building on Haishi - Mirage City is the stage on which four different models of a performance are to be presented during the course of the exhibition.

This is not an exhibition of a complete work, but of a process through which a new Utopian idea can take shape. It is a workshop in which the public participates and communicates as "the other" through the different networks available. This method has been chosen because it is our intention to show that city planning is possible without a master plan. This is especially true in today's climate, when all concrete determinations are thought to be impossible. The modern Utopia has been dead for 30 years. In its place alternative Utopia(s) will appear like a mirage.

Four Models to be shown at the ICC gallery

1. Prototype: This plan has already been proposed to the municipal government of Zhuhai City. It translates several aspects of Chinese cultural heritage into architectural types.
2. Signatures: We are requesting the participation of approximately 50 international architects. A collage of their works is prepared as the "deja vu" model. The resulting interactions and transformations will be developed via fax.
3. Visitors: During the twelve week exhibition, twelve "digital" architects will make guest appearances. Each week an architect will come, collaborate with the audience and develop Haishi in a fashion similar to the traditional Japanese poetry, Renga.
4. Internet: We will incorporate e-mail commentaries, images and CAD data received through the internet in order to create an unpredictable plan.

This is not an exhibition of a complete work, but of a process through which a new Utopian idea can take shape. It is a workshop in which the unidentifiable general public participates and communicates as the other through various networks. Such a method has been chosen because of our intention to show that city planning is possible without a master plan by way of the methods of "inter-ness," especially in today's climate when all concrete determinations are thought to be impossible. In the place of the modern Utopia, which has been dead for 30 years, alternative Utopia(s) will surface like a mirage in the exhibition

磯崎 新 (いそざき あらた)
略歴

1931年大分生まれ。1954年東京大学教務系大学院建築学博士課程終了。1963年磯崎アトリエ創設。東京大学、UCLA、ハーバード大学、コロンビア大学など国内外の客員教授、また多くの国際コンペの審査員をつとめる。世界各地での講演・シンポジウムと並んで、建築展・美術展・個展と多彩な活動を展開している。

日本建築学会賞・作品賞 (1967、1975)、日本建築年鑑賞 (1967)、芸術選奨新人賞 (1969)、日本建築学会特別賞 (1970)、建築業協会賞 (1975、1984、1989、1991、1996)、毎日芸術賞 (1983)、英国RIBAゴールドメダル (1986)、朝日賞 (1988)、アーノルド・ブランナー記念賞 (1988)、日本文化デザイン賞 (1993)、ロイヤル・アカデミー・オブ・アーツ名誉会員 (1994)、ベネツィア・ビエンナーレ金獅子賞 (日本館コミッショナー) (1996)など。

代表作: 大分県立図書館(1967)、福岡相互銀行大分支店 (1967)、日本万国博覧会お祭り広場諸装置設計 (1970)、福岡相互銀行本店 (1972、1984)、群馬県立近代美術館 (1974)、北九州立美術館 (1974、1986)、北九州市立中央図書館 (1975)、西日本総合展示場 (1977)、神岡町役場 (1978)、バリエーション祭・日本の時=空間・"間"展 (1978)、つくばセンター・ビルディング (1983)、西脇市岡之山美術館 (1984)、MOCA-ロス・アンジェルス現代美術館(1986)、ハラ・ミュージアム・アーク (1986)、水戸美術館 (1990)、北九州国際会議場 (1990)、バルセロナ・スポーツホール (1990)、ティーム・ディズニー・ビル (1990)、ブルックリン美術館マスタープラン/オーディトリウム (1991)、クラコフ日本文化技術センター(1994)、奈良町現代美術館 (1994)、ラ・コルーニャ人間博物館(1995)、京都コンサートホール (1995)、豊の国情報ライブラリー (1995) など。



Photo by Eiichiro Sakata

Arata Isozaki
Biography

Arata Isozaki was born in 1931 in Oita Prefecture, Japan. After studying at Tokyo University's Graduate School of Architecture, he founded Arata Isozaki and Associates in 1963. He has been a visiting professor at Tokyo University, UCLA, Harvard University, and Columbia University, among others, and a juror for innumerable international competitions. Aside from his architectural practice, Isozaki has been active in curating exhibitions of architecture, art, and culture, as well as exhibiting his own work in various contexts. He frequently organizes and participates in international symposia.

Awards: Japanese Academy of Architecture Award, (...) (1967, 1975); Japanese Architectural Almanac Award (1967); (...) (1967); Japanese Academy of Architecture, Special Award (1970); Association of Architects Award (1975, 1984, 1989, 1991, 1996); Mainichi Art Award (1983); Royal Institute of British Architects Gold Medal (1986); Asahi Award (1988); Arnold Brunner Memorial Award (1988); Japanese Culture & Design Award (1993); Honorary Member of the Royal Academy of Arts (1994); Venice Biennial Golden Lion Award (1996)

Major Works: Oita Prefectural Library (1967); Oita Branch of Fukuoka Mutual Bank (1967); Devices for the Festival Square at the Japanese International Expo (1970); Head Office of Fukuoka Mutual Bank (1972, 1984); Gumma Prefectural Museum of Fine Arts (1974); Kitakyushu City Museum of Art (1974, 1986); Kitakyushu Central Library (1975); Western Japan General Exhibition Center (1977); Kamioka Town Hall (1978); Space/Time in Japan—MA Exhibition for the Autumn Art Festival in Paris (1978); Tsukuba Center Building (1983); Okanoyama Graphic Art Museum (1984); Museum of Contemporary Art, Los Angeles (1986); Hara Museum ARC (1986); Art Tower Mito (1990); Kitakyushu International Conference Center (1990); Palau D'Esports Sant Jordi (1990); Team Disney Building (1990); The Brooklyn Museum Masterplan /Auditorium (1991); Krakow Center for Japanese Culture and Technology (1994); Nagi City Museum of Contemporary Art (1994); La Corun-a Museum (1995); Kyoto Concert Hall (1995); Toyonokuni Information Library (1995), etc.

桃源郷も、発見されたものです。勿論それは存在し得ないものを、外界にいるものが想像力をもってその内側に構築したものをさらに反転させたものではありませんが、大航海の果て、源流へむかって遡上することによってみいだされた桃林の奥、という具合に此の世界とは距離が置かれています。その距離を渡すための交通が必要です。具体的な計画にあたっては、交通は3つの位相に分類されます。

1. 人、物の移動、運搬：自動車、船、自動車等の経路、エネルギー供給、廃棄物処理

2. 情報の流れ：通信回線

3. “気”の流れ：不可視の循環回路

人、物、情報については、今回の都市活動を支える基本的な手段です。さし当たり徹底してオルタナティブ・テクノロジーの利用が検討されています。最少限度のエネルギーの供給でサステインしうる手段を技術的に開発することを目標としています。むしろ、この計画の形態的な特徴は、不可視の“気”の流れに対応した装置を配置することによって、都市を構築する手がかりを得ようとするところにあります。それは、この地域の人々が信じている土地占いの方式である風水説を再解釈して計画の骨組みをつくることです。

この「海市」を予定している横琴島南湾は南にひらいて西・北・東にひくい山脈が巡っています。平地をこのように北から抱く地形が、古来、風水説によって都市・住居の適地とされています。海市は丁度そのような位置におかれます。竜脈の“気”は横琴島で最高の峰である脳背山に到達し、地中にもぐって、竜穴から溢れでます。本土から通じる橋は、この地中の“気”の流れに平行しています。海市の中央の軸上にもうけられる淡水池がこれに相当します。東北から南西にかけて蛇行する運河は“気”のミクロの循環を促進します。同時に中央の軸にむかって、南方から流れこむ“気”は対称的に置かれた塔がつくる門によって制御されます。

土地占い (geomancy) は経験がとらえた法則です。人体の内部を流れる“気”を経絡として察知する東洋医学と同根です。環境とそのなかに置かれた生命との関係を経験的にパターン化させたもので近代の科学的手段を用いて証明する手がかりはありませんが、それは効果的であり、何よりも、この地域の人々はこれを信じています。まったく手がかりのない白紙のうえで描きだす計画において、風水説はひとつのテンタティブな仮説として採用可能と考えます。コンピューターが生成する形態もそれが計画に導入される際には、何かの判断の基準が必要となります。今日の計画

Inasmuch as it is an island, communication with the external world is presupposed. Though the term island implies an enclosed system, the solitude nevertheless assumes a pre-existing exteriority. Both More's Utopia and Tao Yuen Ming's Tao-yuen-xang (the Chinese Shangri-La) are words to be discovered. Although they are actually non-existent places, imagined in someone's interiority, they are projected as outside and distanced from this world: Tao-yuen-xang is described as existing deep in a peach forest, and it, like More's Utopia, is only reached at the end of a long and hard voyage going back to the source. Therefore, transportation is necessary to bridge the distance. For the actual planning of Haishi, there are three categories of intercourse.

1. Flow of people and objects: transportation routes for cars, boats, and other vehicles, energy supplies, waste treatment

2. Flow of information: communication circuits

3. Flow of qi: circuit of invisible circulation

For the fundamentals of urban activities -people, objects and information- we are researching the use of alternative technologies, that is, a way to sustain facilities with as little energy as possible. As such, the characteristic gestalt of this project is determined by an experimental method: producing a clue as to how to construct a city by an arrangement of devices that corresponds to the invisible flow of qi. In other words, it attempts to construct the framework of the whole project by reinterpreting the traditional geomancy, feng-shui, which the local people still believe in.

The bay of Heng-Qin Island, where the project is located, opens toward the South; on the island, low mountain ranges run around from the north to east and west. According to feng-shui, since ancient times, a topography precisely like this -where mountain ranges embrace a level expanse of land from the north- has been considered an ideal location for a city and housing. Haishi is located precisely in the southern fold of such an embrace. Passing through the non-mai (dragon vein), qi reaches the high peak of Nao-Bei-Shang Mountain, dives into the ground, and then overflows from the non-xie (dragon hall). The bridge is to be constructed between the mainland and the island, parallel to the flow of qi. A fresh water pond that is to be installed on the central axis of the island corresponds to the flow. A canal meanders from northeast to southwest, leading qi's microcirculation. Also, another flow of qi, coming from the south to the central axis, is controlled by a gate formed by symmetrically placed towers.

Geomancy is a law formed by experience and is derived from the same roots as Oriental medicine, based upon empirical knowledge about routes through which qi flows within the human body. There is no way to prove the rightness or

において、とくに海市のような歴史さえいっさいもない捏造される人工の《島》の計画においては、その判断の根拠として共有可能な要因はみあたりません。常に虚構として仮定されるだけですから風水説という経験則は、むしろ有効ともいえます。

「海市計画」は近代を支えてきた3つの基本概念、フロンティア、バウンダリー、バニシングポイントのいずれもが消失したあげくに、到来する世界のために構築されます。フロンティアはみずから占有する世界が、まだ拡張可能と信じられていたときに有効でした。ユートピアでさえ「発見」されるものでした。バウンダリーは、複数の占有者が共存するために、人工的につくられます。代議制に基づく民族国家の群が限られた領域に割拠するとき、最初に可視化されるのが「国境」線です。バニシング・ポイント (消失点) は「透視」図法として、近代的な主体の視線を安定させるために導入された象徴形式です。この3つの条件が消失したことを「世界の終わりがみえた」「国境線が消滅した」「近代的主体が解体した」などと語られてもいますが、これは20世紀の末にいたって、既に共通認識になっているとっていい。これらの廃墟の跡に構築されるもの、それが「海市計画」の意図ですが、具体的にその活動の有様を次のように設定し、これをプログラムに組もうとしています。

1. アジアの政治的共同体の中心機関：

1999年にマカオが中国が中国本土に返還されたとき、珠海市は、それを横琴島と合併して、あらたな政治・経済特別区をつくる構想をもっています。「海市」は更にその沖の洋上にあるので、これを自立させて、たとえばアジア共同体が共有するテリトリーとする。少なくとも今後もしばらくは存続しているアジアの民族国家がヨーロッパ・ユニオンのようなあたらしい相互の関係を組み立てねばならない時期は早晩おとずれず。そのときアジア文化圏の全部を丁度3000Km圏におさめるこの「海市」の位置は、洋上であることも含めて、適切です。同時に、地表面をもっぱら統治領域としてきた近代にたいして、中世以前の海域を単位にした文化圏があらためて再考されることになるでしょう。ここにアジア各国は代議制を介して、代表を送る。その合議のための諸施設をここに建設するものです。

2. 新しい情報メディア網を介してのビジネス活動施設：

情報ハイウェイ、人工衛星を介しての全世界との即時通信が可能になり、それが貨幣、金融、通信、放送、遊戯、教育のあらゆる領域を制度的に変貌させようとしています。世界の構成単位をビット化して、それをデジタルに編成しなおすテクノロジーがこれから浸透していくなかで、諸制

wrongness of geomancy, for it is a pattern recognition of reciprocity between life and its circumstances; nevertheless it is actually effective, and people in this region practice it with full trust. And feng-shui seems to be useful as a hypothesis or a tentative guideline for a project which has to be drawn from a blank, without a single clue; it is in the same way that a computer generated gestalt requires a measure of some sort when it is actually introduced into a project. In the present situation of architectural planning, or particularly in this artificial island project, Haishi, which is to be fabricated without any historicity, here is no common element for the basis of judgement at hand. Thus the importance of applying a tentative set of rules. Feng-shui as a rule of experience is effective in this context (aside from the fact that in projects in general, any common element is only projected as a hypothesis).

All in all, Haishi is going to be constructed for the sake of a new world which is coming after the disappearance of three conceptual bases for modernity: the frontier, the boundary, and the vanishing point. The frontier was useful when one's territory was believed to be expandable, and in the same breath, even utopia was to be discovered one day. The boundary was artificially devised so that many occupiers could conhabituate; when multiple nation states hold their own ground in a power tension with others; what comes to the fore is the borderline. The vanishing point is symbolic form that was introduced in order to stabilize the origin of the gaze of modern subjectivity (as in one-point perspective). Their disappearance has already been manifest in the following claims; we can see the coming of the end of the world; borderlines have disappeared; and modern subjectivity has collapsed. At the twilight of the 20th century, this has come to be common knowledge. Haishi is to be constructed upon these ruins, assuming the following roles and activities to be programmed.

1. The central organization of Asian political communities

When Macao is returned to mainland China in 1999, Zhuhai City is planning to establish a new zone for political and economical activities in combination with Hen-Qin Island. Placed as it is off the shore of the zone, Haishi can be an extension of it, rather as an independent territory, shared widely by the whole Asian community. Sooner or later, the time will come when Asian nation states have to reconstruct their mutual interrelationships just as the European Union has. Then, precisely because it is located within 3000 km of all Asian regions (and including the fact that it is on the sea), Haishi will make an ideal spot. Simultaneously, in contrast to the modern convention that the main territorial requisite is to rule the surface of the land, cultural territoriality based upon sea area as a unit -the same intercourse that used to flourish before the middle ages- should be reconsidered. Thus the idea of constructing Haishi as the center where representatives from all Asian nations gather and discuss matters.

度の変貌は必至ですが、その障害となるのは、すべての民族国家がそれぞれ組み立ててきた慣習と制度です。そのような現行のしがらみから全面的に逃れようには、むしろまったく白紙状態から組み立て直された新しい場がまず必要とされます。「海市」に求められるのはビット化社会のこのような活動モデルです。当然ながら、いわゆるセントラル・ビジネス・ディストリクトはありません。住居の単位も、その日常的な行動が、職場／住宅の分離ではなく、その混用となるために、従来型の住居も再検討されざるをえません。

3.文化活動諸機関の交流拠点：

情報や文化の活動形態は、既にバウンダリーが消えています。共同研究や会議やコンベンションが常時行われるのは常識です。「海市」に求められる文化活動は単に交換や展示という枠にとどまりません。多領域での創造です。そこにも新しい施設プログラムが組み立てられるでしょう。大学、美術館、会議場といった従来のものとは異なるビルディング・タイプが構想されねばなりません。

このようにして私たちは「渦巻き」を、しかも常時生成され変貌している状態を、シミュレーションしているのですが、それでもイメージとして固定すると意図に反してしまいます。常に仮定されたものであり、決定さえあり得ず、いかなる従来の形態も信じられていないとするならば、どのような表現方法があるのか。もうひとつの課題は、にも拘らず、市当局やメディアを介して、関係機関を説得するために、図示されねばならない。その意図と方法の乖離を超えるやりかたはみつかりません。ただありうるのは、プロジェクトの過程で交信する相手に、常に容易に理解してもらえる手段を機会に応じて変えて用いることでしょう。そこで、この会議への報告では、コンセプトとわずかに輪郭だけのみえる図面にとどめます。この次この計画をもしみられたら、まったく異なったイメージとなっているかも知れません。だが、本来計画とはそういうものです。それ故に「海市」＝蜃気楼というメタフォアも十分に生かされるというわけです。

2.Business facilities equipped with the new information network

Simultaneous communication with the world over has been made possible by the information highway and satellites which are now transforming all institutions of our social activities: money, finance, correspondence, broadcasting, leisure, education, etc. Technology permeates the world by way of decomposing the elements into bits and reconstructing them into digital informatics. Under the circumstances, the transformation of our institutions is inevitable. However, customs and apparatus upon which nation states have been dependent are resisting the transformation. In order to escape from this bind, a new topos that is constructed from a tabula rasa is of primal necessity. Haishi presents an active model for a society consisting of bits of informatics. To be certain, the model does not imply a so-called central business district but rather assumes a spatial mingling of work and living. Therefore, the idea of the living unit should also be reconsidered; a new space should be designed where there is no work/life distinction.

3.A station for interchange between various cultural organizations

In the manner that informatics flow and culture functions, boundaries have already disappeared. Collaborative research, as well as multi-disciplinary conferences and conventions, are now parts of our daily lives. Haishi will be host to not only exchange programs and exhibitions, but also various creative practices. In this respect, too, a new program for facilities should be composed, and a new building type which is totally different from the conventional university, museum, convention center, etc., should be designed.

In this way, the project simulates the state of tourbillon in constant flux and becoming; that is to say, no sooner than conveying a fixed image, it begins to counter its premises. Then, how can we achieve a way of expressing it if it is an everlasting hypothesis and cannot assume any determinations and gestalt of a conventional sort? And still, it must be illustrated in order to persuade both the Zhuhai City municipal government and related organizations. The way to jump to gap between intention and method has not been discovered. The only possible way at hand is to change the method of expression constantly, according to the receiver, in such a way that the project in flux is always understood properly by a certain positionality. It is for this reason that this presentation has been limited to the basic concept and a few drawings. When you see another presentation of the same project in the future, you might see totally different images. I believe that any projection is essentially in fluctuation like this; and here again we glimpse Haishi as mirage.

プロトタイプ

ヴェネツィア・ビエンナーレ提示案

「海市計画は、一つの新しいユートピアの提言である。しかしながら、それはこれまでのユートピアのヴィジョンとしての自立性を保持しつつも、静的なイメージを超えて、現代と未来の依拠する電子情報網に支えられた開放系としてある。

それは、アジア的な雑踏のイメージの中で、物質・エネルギーや情報、先進的な技術と固有の風土、「東風」と「西風」が混沌として出会い、渦巻きを起こすダイナミックな都市である。異質な政治・経済・文化が、この都市を巡ってアジアと世界に新しい風を送るグローバルな活動拠点となる。

ひとびとも、必ずしもここに定着・定住はしない。ある者はビジネスの拠点として、ある者は国際政治の政策立案のために、また学術・文化の研究・交流のために滞在する。

活発なコンベンション開催への参加もあるし、時折のセカンド・ハウスとしての利用もある。常にひとびとの流動があり、それがこの海市のエネルギーの根源となる。ひとびとの活動に対応して、居住形態も多様にしつらえられる。画一性を排除した街区や整然としたもの、流動そのものを体現した水上生活も楽しめる。省エネルギーの工夫や車を排除することも、快適な環境を作り出すことになる。」

(磯崎新+早稲田大学理工学総合研究センター「珠海／海市計画」1995年より抜粋)

Prototype

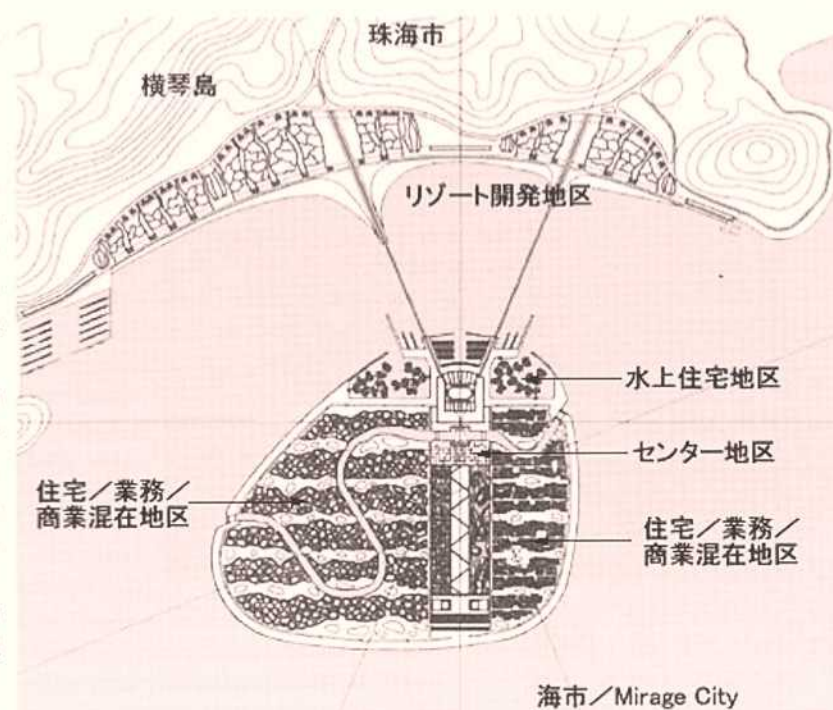
—the Plan presented at the Venice Biennial, 1996

Haishi—the Mirage City is a proposal for a new Utopia. Maintaining its autonomy from the Utopian vision of the past, it intends to go beyond the static vision that has prevailed and instead become an open system supported by the electronic information network, indispensable for the world today and in the future. Haishi presents an image of a dynamic city—an energetic, Asiatic crowd—which causes a whirlpool (tourbillon) of new encounters: those between material/energy and information, advanced technology and regional culture/climate, and East and West winds. It assumes a basis for global activities where different politics, economies, and cultures circulate and produce a new gust of wind blowing toward Asia as well as toward the rest of the world.

People do not necessarily remain here to form a stable community. They come and stay temporarily, using Haishi as a business base, for discussing international politics, and for cultural and scholastic research and exchange. It can be used for international conventions as well as for vacation or second residences. What is important is the circulation of people; this is Haishi's main source of energy.

To accommodate the different lifestyles of the various professionals, many types of housing should be designed. People can enjoy either a district with many types of buildings, or one with strict order, or even life on the water, with its flow and flux. State of the art contrivances for energy efficiency, and the total rejection of cars, will create the foundation for a comfortable environment.

(Quoted from "Zhuhai-Haishi Plan, 1995" by Arata Isozaki & The Center for Science and Engineering Research at Waseda University.)



シグネチャーズ
招待建築家リスト

世界の各地から50人程度、著名な建築家を招待します。まず最初に、18世紀の建築家ジョヴァンニ・パティスタ・ピラネージの遺した壮大な都市図「古代ローマのカンポ・マルツィオ」(1762)を下敷きに「海市」を「地割り」します。カンポ・マルツィオは古代ローマを遺跡調査に基づいて再現しようとした図です。しかし、調査のなされていない部分、不明確な部分はピラネージの空想で補って描かれています。むしろそのような空想による建築物によって大部分が埋め尽くされているといえるでしょう。結果として、カンポ・マルツィオは「どこにもない都市」です。つまりピラネージにとって、幻視の理想都市です。そこでは、個々の建築物は強い軸性や純粋幾何学の形態をもとに構成されますが、全体としては無秩序なコラージュの様相を呈しています。

このカンポ・マルツィオの一部を「海市」の輪郭にあわせて切り取ります。切り取られるのは、テヴェレ川を挟んだ、ローマの中心部を含めた一帯のエリアです。そして、カンポ・マルツィオに描かれた個々の建物の輪郭を、リストに記した建築家のための「敷地」として設定します。その敷地には、それぞれの建築家の実作を無作為にはめこみます。こうして初期条件として「海市」上に、著名建築家による署名(シグネチャー)入りの作品群からなるコラージュが生成されます。敷地の輪郭はカンポ・マルツィオを下敷きにして決められたものであるし、上部の建物はどこか別の場所に実現した建物をなんら手を加えることなく移築したものです。つまり、敷地への適合性や周囲との関係、機能上の蓋然性など、すべて未調整の状態です。

この初期条件としてのコラージュをそれぞれの建築家に送付します。彼らは、自らの作品を「海市」上にフィックスするため、建物をトランスフォームします。場合によっては、隣接する他の建築家とのあいだで調整が必要になることも考えられます。あるいは敷地割りそのものに対する微調整が必要になるでしょう。こうして3ヶ月の会期中、「海市」は50名ほどの建築家との交信を通して、絶え間なく変容してゆきます。そのプロセスは「シグネチャー」模型に常に反映されてゆきます。

Signatures
—the List of Guest Architects

For this section, we have invited the participation of approximately 50 well-known architects from all over the world.

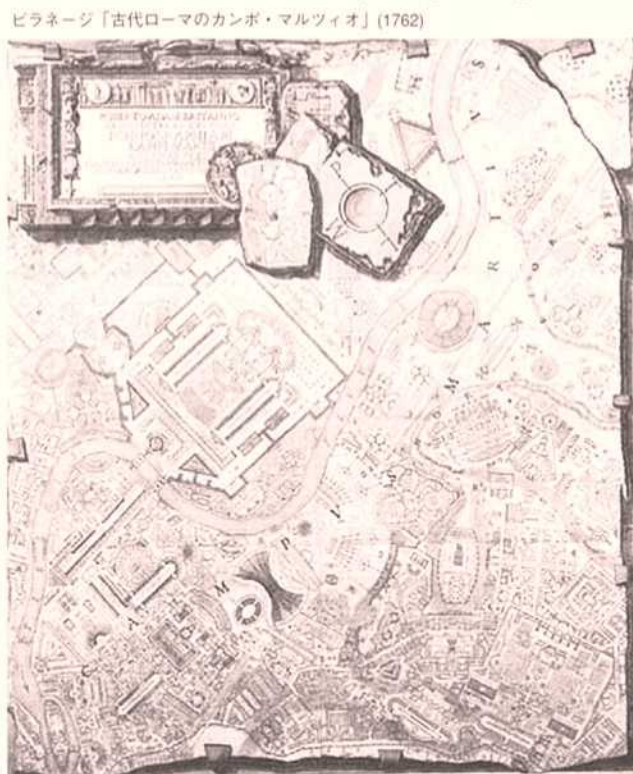
We used the "Campo Marzio" as means of initially reorganizing Haishi. "The Campo Marzio of Ancient Rome" (1762), was a grand urban plan left by the 18th century Italian architect, Giovanni Battista Piranesi. It was a plan to reconstruct ancient Rome based upon archaeological excavations. In Campo Marzio, however, Piranesi filled in the vague and unknown parts by drawing from his own imagination. In fact, it can be said that it is mostly filled with imaginary architecture. Campo Marzio represents a city which does not exist. For Piranesi, it was a fantastic, ideal city. Though individual buildings were composed strictly according to axis and geometric forms, the whole represented nothing but a chaotic collage.

We traced the part of the Campo Marzio where the river Tevere runs through central Rome. Haishi was divided by placing this trace within the outline of the new island. The footprints of the buildings in Campo Marzio are used as sites for the works of the invited architects. Their projects will be assigned randomly to these designated sites. This collage of works, each with the signature of its architect, will produce the initial condition for the development of Haishi.

Architecture that has been designed for another location will create an entirely uncoordinated situation when placed together on Haishi. The buildings are placed without any regards to their position or context and functionality is not yet considered. The collage, as an initial condition, will be sent to each architect who will then transform his or her building in order to respond to its assigned location. In some cases, direct negotiations with neighboring architects, or a slight modifications to the site itself might be necessary. Haishi will continue to transform itself through the communication between the 50 architects during the three months of the exhibition. The process will be continually recorded in the Signatures model.

The List of the Participating Architects
*tentative

- Germany: Hans Korhoff
- America: Jeff Kipnis, Peter Eisenman, Steven Holl, Bernard Tschumi



ピラネージ「古代ローマのカンポ・マルツィオ」(1762)

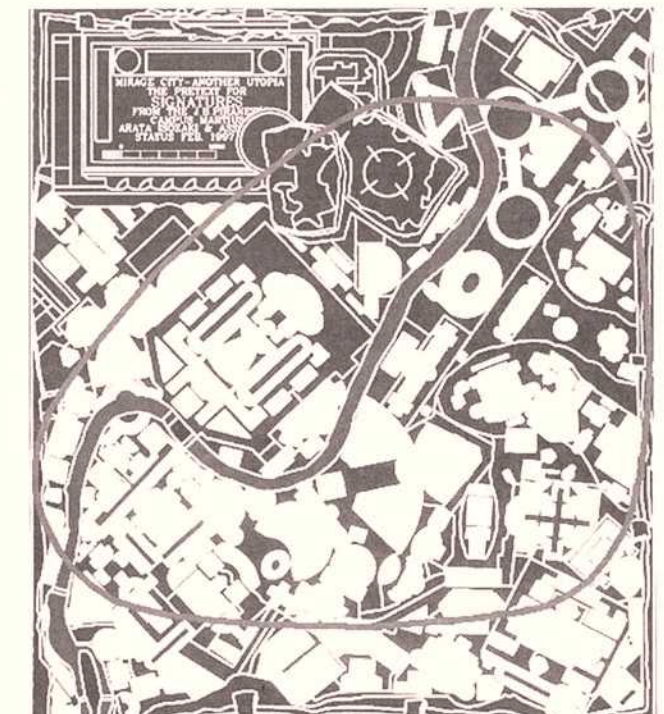
招待建築家リスト(予定)

- ドイツ
ハンス・コールホフ
- アメリカ
ジェフ・キプニス/ピーター・アイゼンマン/ステイブ
ン・ホール/ベルナル・チュミ
- メキシコ
エンリケ・ノルテン
- イギリス
ピーター・クック/ピーター・ウィルソン
- スペイン
エンリケ・ミラレス
- フランス
ジャン・ヌーベル/ドミニク・ペロー/クリスチャン・
ド・ボルツァンパルク
- イタリア
フランチェスコ・ヴェネチア/アレクサンドロ・メンディ
ーニ
- オーストリア
ハンス・ホライン/コープ・ヒンメルブラウ
- イスラエル
ツバイ・ヘッカー/ダニエル・リベスキント
- オランダ
レム・コールハース/ベン・ファン・ベルケル
- イラク
ザハ・ハディド
- タイ
スメット・ジムサイ
- ロシア
ユーリ・アバクモフ
- 台湾
李 祖原
- マレーシア
ケン・ヤン

() はアジア各国から一人ずつ
(シンガポール)
(ホンコン)
(フィリピン)

- 日本
石山修武/六角鬼丈/伊東豊雄/山本理顕/石井和紘/隈
研吾

- Mexico: Enrike Norten
- England: Peter Cook, Peter Wilson
- Spain: Enrike Miralez
- France: Jean Nouvel, Dominic Perraux, Christian de Portzanparc
- Italy: Francesco Venezia, Alexandro Mendini
- Austria: Hans Hollein, Coop Himmelblau
- Israel: Tsubai Becker, Daniel Libeskind
- Holland: Rem Koolhaas, Ben Van Berkel
- Iraqi: Zaha Hadid
- Thailand: Smet Jimsai
- Russia: Yuri Abakmof
- Taiwan: Li Tsogen
- Malaysia: Ken Yan
- Singapore:
- Hong Kong:
- Philippines:
- Japan: Shubu Ishiyama, Kijo Rokkaku, Toyo Itoh, Riken Yamamoto, Kazuhiro Ishii, Kengo Sumi



「シグネチャーズ」敷地図

ヴィジターズ

12人ほどのデジタル・アーキテクト（ゲスト）のガイダンスの下で、一般の観覧会来場者（ヴィジターズ）のインターネットアクションが案に組み込まれてゆきます。案の変容してゆく姿がそのまま模型に反映され提示されるプロセスは「シグネチャーズ」と一ですが、ここでは「時間」のパラメータが付加されることが「シグネチャーズ」と決定的に異なります。それぞれのデジタル・アーキテクトは12週間の会期中、2週間ずつ受け持ちます。前半の1週目がコンセプト・メイキングにあてられ、後半の1週目がリアライゼーションの期間です。前半の1週間は前任のゲストのリアライゼーション期間にオーバーラップします。また、後半の1週間は次のゲストのコンセプト・メイキングにオーバーラップします。週の特定の日には後任のゲストとのコ・セッションも企画されます。この間、ヴィジターズ（来場者）の意見・提案は常にゲストのフィルターを通して案に組み込まれます。展示会場はワークショップであり、建築家の現場事務所です。そこには建築の設計に必要なすべての機材が準備されます。ビデオ・ブース前面のコンピュータにはCADがインストールされます。高性能のレンダラーも用意されます。もちろん情報収集のためのインターネット・ブラウザやFAX、プリンタも用意されます。ゲストとヴィジターズは、これらの機材を自ら操作し、作業をすすめます。

このような作業を通して、「海市」は「連歌」風に変化してゆきます。これは海市の「歴史」を3ヶ月に凝縮したシミュレーションです。都市の断片が記憶として継承されてゆきます。これは、「シグネチャーズ」が空間的に地割りされた枠組みから出発し、その空間的な衝突、調整のプロセスが並列的に処理されてゆくのと対照的です。

「連歌」では、5+7+5と7+7の上下の句を交互に繰り返すこと、すでにある句との内容の連続性、場面転換の面白さなどを参加者が全体の流れを考慮して投句するなどという約束事が事前に決められます。「海市」の場合、このルール作りをめぐる、すでに議論が沸騰しています。空間的な分節に依らない枠組みは、どのようにして構築されるのか、「プロトタイプ」を最初の句として設定することの可否、などフォーラムを参照ください。そこにはゲスト建築家・アーティストによる議論のやりとりが収録されています。

■ ゲスト建築家・アーティスト（予定）

入江経一 / 吉松秀樹 / 古谷誠章 / 岡崎乾二郎 / 丸山洋志 / 渡辺真理 / 小林克弘 / 鶴沢隆 / 田中純 / 川俣正

エリザベス・ディラー + リカルド・スコフィディオ / アレハンドロ・ザエラ・ポロ

Visitors

Visitors to the gallery space will participate under the guidance of twelve architects from the digital generation. As in Signatures, the transformation of the plan will be materialized in model. Here, however, an additional time factor will be involved.

During the 12 weeks of the exhibition, the architects will come sequentially for a different two-week period. The first week is intended for conceptualization and the second week is for realization. An architect's first (conceptualization) week will overlap with the previous architect's second week. The architect's second (realization) week will overlap with the concept-making of the next guest architect. Each week, a collaborative session with the next guest architect will be organized. Throughout the 12 weeks, visitors' opinions and suggestions will be incorporated into the plan through the filter of these guest architects. The exhibition space will become a workshop and architects' studio. All equipment necessary for architectural design will be prepared. Computers will be placed in front of video booths with a CAD system and high quality rendering software installed. There will also be access to an internet browser, fax machines, printers and various other tools. Like the compositional method of traditional Japanese Renga poetry, Haishi will be transformed through successive generations of participants. For this process, certain rules must be predetermined. In Renga for instance, phrases of 5-7-5 syllables, and of 7-7 syllables should come in turn. Every phrase/poem should be made in consideration of the context of previous phrases/poems in terms of continuity, as well as in consideration of the dramaturgy of the shift of scenery. Fragments of the city are handed down as memory through the generations. A history of Haishi is condensed into three months. This hypotactic relationship will strongly contrast with Signatures, which begins with a spatial division and paratactically resolves collisions.

The development of Haishi in this section has already started a heated discussion concerning how to make and apply the rules. How can a framework that does not rely on spatial articulation be constructed? Is it inevitable to consider the "Prototype" as the Hokku (the initial phrase/poem)? These discussions are recorded in the Forum page.

The (projected) Guest Architects and Artists

Keiichi Irie / Hideki Yoshimura / Masaaki Huruya / Kenjiro Okazaki / Hiroshi Maruyama / Makoto Watanabe / Katsuhiko Kobayashi / Takashi Uzawa / Jun Tanaka / Tadashi Kawamata

Elizabeth Diller + Ricardo Scofidio / Alejandro Zaera Polo

インターネット

インターネットを通じて不特定多数（Anyone）の人々にユートピアの計画への参加を呼びかけます。「シグネチャーズ」が国際的な建築家、「ヴィジターズ」がデジタル世代の建築家（ゲスト）、というように専門家の参画をえてプロジェクトが進行するのに対し、ここではインターネットを介した様々な分野の人々の介入が期待されます。

インターネット自体は、各地に散在するローカル・ネットワークが自然発生的に結びついて一つの総体をなしたものだといわれています。その成立のプロセスそのものを都市の計画にシミュレートできないだろうか、というのがここでの主眼です。インターネットと比較して、いわゆる商用ネットは「マスタープランの存在する」ネットワークです。これらに比べてインターネットでは情報は基本的に無料であり、システムは無数のボランティアにより支えられています。そして、この事実が世界を大きく変えようとしています。

また、電子を媒体としたネットワークを人や車やエネルギーが行き交う都市のネットワークと比べた場合、そこには大きな違いが現れます。秒速30万キロで移動する電子の世界では距離の概念は事実上、存在しません。そこは事物の関係性のみが意味をもつトポロジカルな世界です。一方、都市の計画では、そのネットワークは距離空間、すなわち3次元ユークリッド空間の幾何学に支配されます。しかし現実の都市は、この古典的な空間からトポロジカルな空間へと急激にメルト・ダウンしつつあります。

ボランティア / トポロジカルな空間 / 創発 / 進化...これらは、都市をどのように変容させるのでしょうか。また、どのようなパターンとしてビジュアライズされるのでしょうか。

「海市」では、とりあえず、ここに掲載した抽象的な図から出発します。はじめの図はヴェネツィアにおける教会の分布をトレースし、「海市」にプロットしたものです。この段階で教会という属性ははぎとられ、単なる点（ノード）の分布に還元されます。そして各ノードを基点としてシナプスのように網目状にネットワークが広がってゆきます。図は、そのネットワークの進化をストリート・パターンに見立て、街区の形成されてゆくプロセスをシミュレートし

Internet

In the Internet section we welcome "Anyone" to this Utopian project. While Signatures invites international architects and Visitors includes architects of the digital generation, this section asks for the participation of people from all domains.

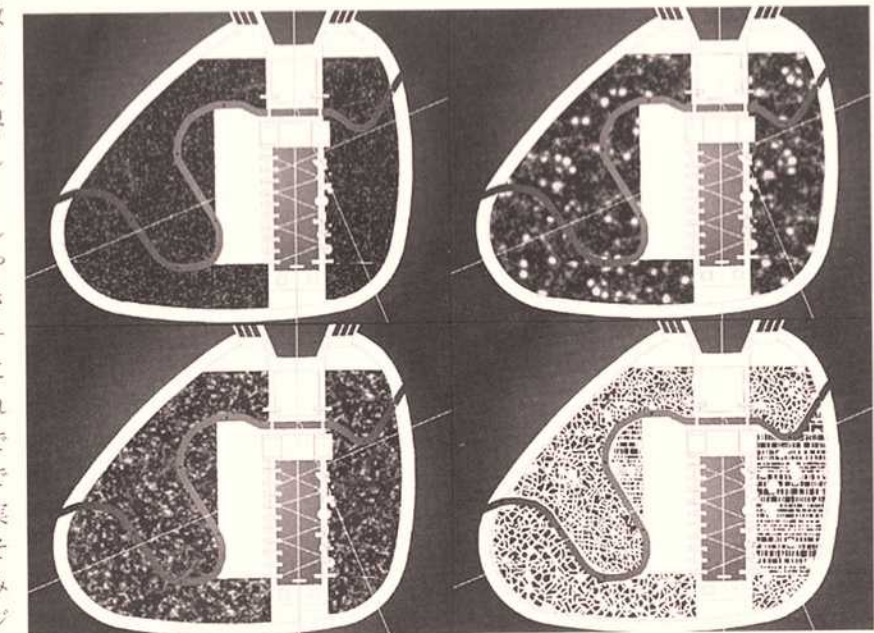
It is said that the internet is a spontaneously unified whole of scattered local networks. In contrast to the commercial networks which can be described as networks which have a "master plan", the internet is basically free and supported by innumerable volunteers. This is changing the world. Can city planning simulate such a natural becoming?

There is a basic difference between networks through which electrons flow, and networks through which people, cars and energy circulate. In the world of electrons that travel 300,000 km per second, the notion of distance is disregarded. This is a topological world where only the relationship between objects is

meaningful. City planning has been dominated by the geometry of three-dimensional Euclidian space, where the notion of distance is fundamental. The real city, however, is melting dramatically from this classical space into topological space. In what ways will cities be changed by these new elements; topological space, volunteerism, emergence and evolution? How will they be visualized?

In Haishi -- the Mirage City Project, we begin with the abstract image shown above. We traced the distribution of churches in Venice and projected them onto Haishi. Attributes of being a "church" were stripped away and the scheme was reduced to a distribution of nodes. A synapse-like network will grow between these nodes. By assuming the growth of this network as street patterns, this scheme simulates the process through which urban sectors can be formed. We ask participants to give properties to these nodes and to think of the process through which the network is developed. Participants can develop specific local networks and by layering them together, a unified Haishi network will emerge.

We would also like a comprehensive discussion concerning evolutionary procedures and methods of visualization. We hope people from different fields will participate. Not only architects are invited, but also internet specialists, scholars, Otakus (net addicts), hackers, and so on.



たものです。参加者はまず、この抽象的なノードに具体的な属性（プロパティ）を与えてください。そのうえで、ネットワークを形成するプロセスについて考えてください。それは大域的でなく、局所的なものでかまいません。ウェブ・ページを通じて集められた情報を重層的に重ねてゆくことで、「海市」全体のネットワークは進化してゆきます。その進化の仕組み、ヴィジュアルリゼーションの手法についてフォーラムの場で広範な議論を期待します。建築の専門家だけでなく、インターネットを生活の基盤としている人、研究者、ネット・オタク、ハッカー達、これらの人たちに広く参加をよびかけます。

●アンケート例

1 (関連ページ: 海市計画/経緯)

「海市計画」はフィジカルには、人工の「島」をつくり、そこに文化・学術、業務・会議、居住・逗留の諸施設を計画するという内容です。「島」という言葉からどのようなものが連想されますか。たとえば、いままでの

計画のプロセスにおいて「ヴェネツィア」は常に参照の対象でした。そして「島」は「ユートピア」に繋がります。なぜ「島」なのか。広範な議論を期待します。

3 (関連ページ: ヴェネツィア・ピエンナーレ提示案)

「プロトタイプ」として提示された案は、中央にコンベンション、文化/学術、業務用途の諸施設が配置されセンター地区を形成しています。その周囲には住宅/業務/商業の混在するエリアが海に向かって広がってゆきます。この大まかなゾーン分けは暫定的なもので、組み替え可能です。ここに提案されていない新たな施設の追加、いまある案の部分的な修正、置き換え、移動、変形、拡大縮小、等々、多様な意見・提案を受け付けます。できれば、白図をダウンロードし、それをもとにスケッチを描いて具体的な提案にして返送してください。

本展覧会のアンケートの回答は下記のFAX番号、電子メールアドレスまでお願いします。

URL: www.ntticc.or.jp/special/utopia/

fax: 03-5353-0929

e-mail: utopia@ntticc.or.jp

Arata Isozaki and Associates

fax: 03-3475-5265

e-mail: iso9617@da2.so-net.or.jp

*Questionnaires(Examples)

#1: (related page—The History of Haishi-The Mirage City Project)

What Haishi-The Mirage City Project does in a physical sense is to construct an artificial island where various facilities—cultural, scholastic, business, convention, residential, and accommodation—are designed. What associations come to mind with the word "island"? For instance, up until this stage of Haishi's development, Venice has been our point of reference. And "island" has long been related to the idea of Utopia. Why "island"? Please let us know your thoughts.

#3: (related page—The Plan proposed at the Venice Architectural Biennial)

In the plan, Prototype, the central area is for convention facilities, cultural and scholastic activities, and business, while in the surrounding areas buildings for mixed use (residential, commercial) expand toward the ocean. This general zoning is provisional and can be rearranged. We would like to know your opinions and proposals concerning various transformations of the plan: adding some new facilities, making partial changes, replacements, transferences, enlargements, contractions, and so on. If possible, download the white plan, draw your transformations on top, and send us back a concrete plan.

Please forward your answers to the questionnaires to the fax number or e-mail address below.

URL: www.ntticc.or.jp/special/utopia/

fax: 03-5353-0929

e-mail: utopia@ntticc.or.jp

Arata Isozaki & Associates

fax: 03-3475-5265

e-mail: iso9617@da2.so-net.or.jp

ウェブページを通じた展覧会への参加

ウェブ・ページを通じて制作のプロセスに参加することができます。電子メール、FAXを通じて寄せられた意見・提案は、フォーラムの場で一般に公開されるとともに、具体的な建築に翻案され「インターネット」模型に組み込まれます。会期を通じて寄せられる意見・提案によって、模型は時々刻々変化してゆきます。

「シグネチャーズ」、「ヴィジターズ」も含め、会期を通じて案が変化してゆく様子は、ウェブ・ページのアップ・デートのかたちで、随時、参加者に届けられます。そして、お手元で作業していただき、インターネットを通じて展覧会に参加していただくために、プロトタイプと呼ばれる磯崎新アトリエにて制作された案を画像(JPEGフォーマット)やCADデータ(DXFフォーマット)、3次元モデル(VRML)の形でダウンロードすることができます。

また、われわれのデザイン・コンセプトや参考資料は、ウェブ・ページをたどってゆくことで、ブラウザでできますが、関連するページを一括してローカル・ディスクにダウンロードすることもできます。そのうえで、時間をかけて資料に目を通す、あるいはプリント・アウトすることができます。

画像ファイルは「海市」計画の全体平面図で、いわば作業を開始するうえでの白図です。プリンターで紙にアウトプットし、そのうえにスケッチを重ねることも可能です。また、お手持ちのペイントソフトを用いて画像ファイルそのものに上書きし、電子メールの添付ファイルの形で送り返していただくことも可能です。紙の上のスケッチはFAXにて返送してください。さらに、CADデータそのものに手を加え、変形し、作り変え、結果をわれわれに返すこともできます。CADデータは画像の形でアウトプットした全体平面図のオリジナルの図面ファイルで、大半のCADソフトで読み込み、かつ編集することが可能です。この場合も電子メールの添付ファイルの形で返送してください。

VRML (virtual reality modeling language) ファイルをダウンロードすれば、お手持ちのウェブ・ブラウザ上で「海市」計画のウォーク・スルーを楽しめます。もちろん、テキストの形での意見・提案も受け付けます。電子メール、FAXを利用してください。ウェブ・ページのさまざまな場所にアンケートの形で、質問事項を用意してあります。それに答えるかたちで、意見・提案をお送りください。

このようなインターフェースを通して、フィジカル・プランニングに関わる専門家(建築家)だけでなく、ユートピアに関わる思想家、未来社会の研究者、さらには一般の人々も含めた広範な参加を期待します。

Participation in the Exhibition through Web Pages

You can participate in the process of creating the project through the web pages. Opinions and proposals collected through e-mail and fax will be open to the public, translated into architectural language, and integrated into the "Internet" model, which will be continuously changed by the intervention.

Updates on the transforming plans, including those of "Signatures" and "Visitors" sections, will be at all times available to the participants. For those who want to work on the project at home and send it back to us through the internet, the "Prototype"—the model created at Arata Isozaki & Associates—can be downloaded in the following formats: JPEG, DXF CAD data, and VRML 3-D Model.

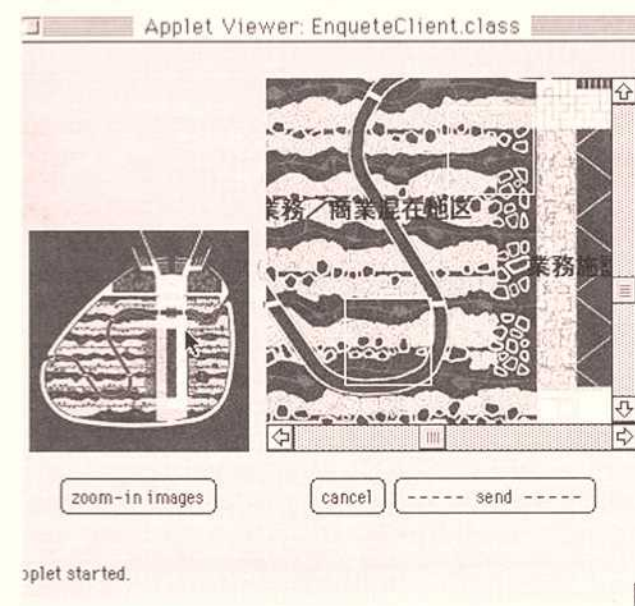
Anyone can browse all the materials concerning the project on the web pages, but they can also be downloaded and output at home/business.

The Image File is the whole plan for Haishi and a white print for further work. One can either print it out to draw on it, or work on it digitally with your own drawing software. Please fax us your paper drawing or e-mail us your digital work as an attachment. One can also work on the CAD data itself, a picture file of the total plan which can be read and edited by almost any CAD software, and sent back to us as an attachment.

Furthermore, if you download the VRML (Virtual Reality Modeling Language) file, you can enjoy walking through the Haishi project on your web browser. Of course, participation in the texts is welcome, too. Please e-mail or fax suggestions. We have prepared questionnaires in many places on the web pages; please send us responses to them.

Thanks to such an interface, we expect the participation not only of urban planning specialists, but also of Utopian thinkers, scholars of future society, as well as the general public.

Supposed by Yasuto Nakanishi from Tokyo university



会場構成

会場には以下に記す展示物・設備が設置される。これらの展示物・設備で作業するスタッフが配され、作業そのものが展示の一部になる。

Mirage City模型

縮尺1/500 (約5m×4.3m) 4台 ("プロトタイプ", "シグネチャーズ", "ビジターズ", "インターネット") 木製架台の上スタイロフォーム・ブロック。架台はすべて会期前に作成される。

上部構造については1台は会期前に準備され、3台は会期中に会場で製作・改作される。

各模型にスポット展示照明 (天井から) および、架台下に仕込まれた青色効果照明 (海に浮かぶ島を演出する) が設置される。

また4台の模型の間の床面は海面・波紋を想起させる効果照明で天井から照らされる。

ビデオ・ブース

幅約3m。3台 ("ビジターズ", "インターネット", "シグネチャーズ") ギャラリー床面に造作。内部にビデオのリア・プロジェクション装置を仕込む

プロジェクターはRGB入力可能なもの。各1台 (合計3台) のコンピュータで画像制御されるほか、ブースの前面にインタラクション用ディスプレイモニターおよびキーボード、マウス、手元照明等が各3セット (計9セット) 置かれ、ここからの入力を受け入れる各3台 (計9台) のコンピュータもブース内に仕込まれる。

すべてのコンピュータは相互にLAN接続されるほか、インターネットにも接続される。

模型作業台

2.4m×4.8m 8台 椅子 8台

会期中に作り替えられる模型の製作作業が行われる。

ヒートカッター6台 (うち1台は大型Lカッター)、作業用照明器具16台他、模型制作に必要な工具を備える。

Gallery plan

The ICC gallery, in which the following objects and devices are installed and the staff established, forms the working process-as-exhibition.

Four Models for Mirage City (the Prototype, Signatures, Visitors, and Internet): at a scale of 1/500 and approximately 5 m x 4.3 m. The top sections, which represent the project, will be made of Styrofoam and arranged on wooden bases which have been prepared prior to the exhibition period. The model of the Prototype was made before the opening, while the rest will be made and transformed during the exhibition. Each model is spotlit from the ceiling, and then blue-lit from below to suggest the effect of an island floating on the ocean. The floor space between the four models is also lit from the ceiling to effect the appearance of ocean waves.

Three Video Booths (for Visitors, Internet, and Signatures): the width is about 3 m; each is internally equipped with a floor-mounted rear-projection video device with RGB input. Each of the three projectors is controlled by a computer installed inside the booth. There is a display monitor primed for interaction, along with a mouse and desklight, in front of each booth. Every computer is inter-connected with LAN, as well as to the internet.

Eight Working Tables: 2.4 m x 4.8 m each, with chairs. They are for making and transforming the models during the exhibition. Each is equipped with 6 wire heatcutters (one of them is a large L cutter) as well as 16 lights and other modelmaking tools, as well as 16 lights and other modelmaking tools.

