

金翎

JIN, Ling

「探す場」、「迷う場」、「出会う場」ととらえている商業空間の可能性

Possibility of Commercial Space to be Considered as "Place to Get Find", "Place to get Lost", "Place to Meet"

研究背景

現在に至る商業空間に行くには単なる買い物を目的ではなく、買い物そのプロセスを楽しんでいる。

商業空間に行く人々は、大体まず「〇〇を買いたい」意欲を持つ始め、商業空間の場に入る。物の選択、店の選択に迷い込み、ついでにも迷い、なじめない場にまた何か興味がある物を見つける。

買い物の「物」は実像であり、映ったのは人が求めている虚像であり理想像である。

このような「探す」、「迷う」、「出会う」を通し、買い物自身を自己再認識し、理想的な生活、理想的自分を探究して検証することができると言えるだろう。

そこで、人をわざと迷わせる商業空間、いわゆる迷路らしい商業空間が必要であると考えさせる。

しかし、前例によると、迷路空間は、おおむね単純な享楽空間であり、脱出ゲームの形として存在している。一方、展示や販促を主にした展覧会などのイベントは、開催者が規定された空間配置が基盤式が多く、「迷路らしい」とは言えない。ショッピングモールやスーパーも、迷路と言われる場合が多いが、刻意的に迷路を名乗りではない。

より自由に配置できるフリーマーケットを考察すると、固いブースの寸法制限があるや空間が「一目瞭然」で、期待感が薄い、空間の密集などが問題になっている。



図1 実像と虚像



図2 迷路の定義

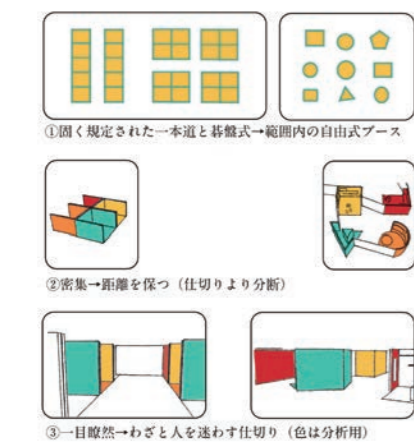


図3 現状からの改善点

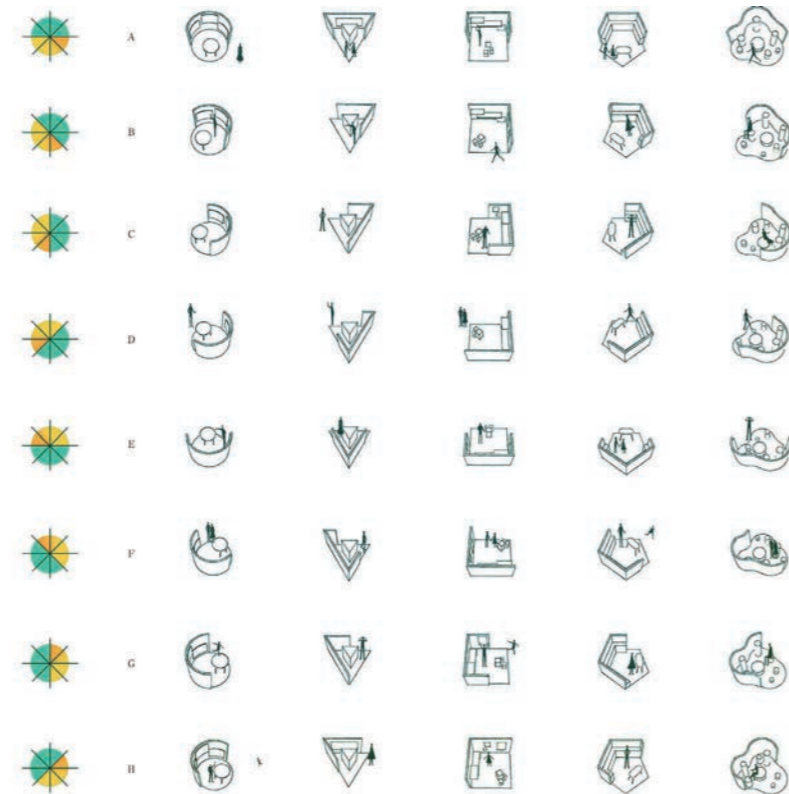


図4 ブースのタイプ

研究コンセプト

本研究は、場所を限らず、「探す場」、「迷う場」、「出会う場」ととらえている、迷路らしきイベント空間の作りパターンである。

室内でも、室外でも、会場の大きさが十分な限りこのパターンを応用される。もともと変化性强い仮設のイベント空間をより流通的になり、テーマや地域により自分らしい改造も可能である。

迷路空間に入ると人を「探す」、「迷う」、「出会う」のプロセスを経験し、自分が固有な好みや観念などを忘れ、知らず間に新しい物から新しい自分に出会えるのはこの研究の主旨である。

研究意義

本研究が提案したパターンは出店者と参加者より千変万化し、主催者や出店者が自らコントロール性を上げる可能もあり、実際開催されたイベントで応用できると考えさせる。

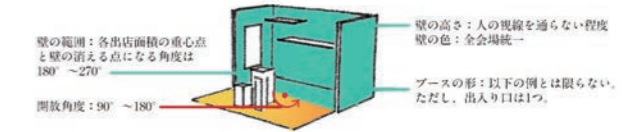


図5 各ブース作りのルール

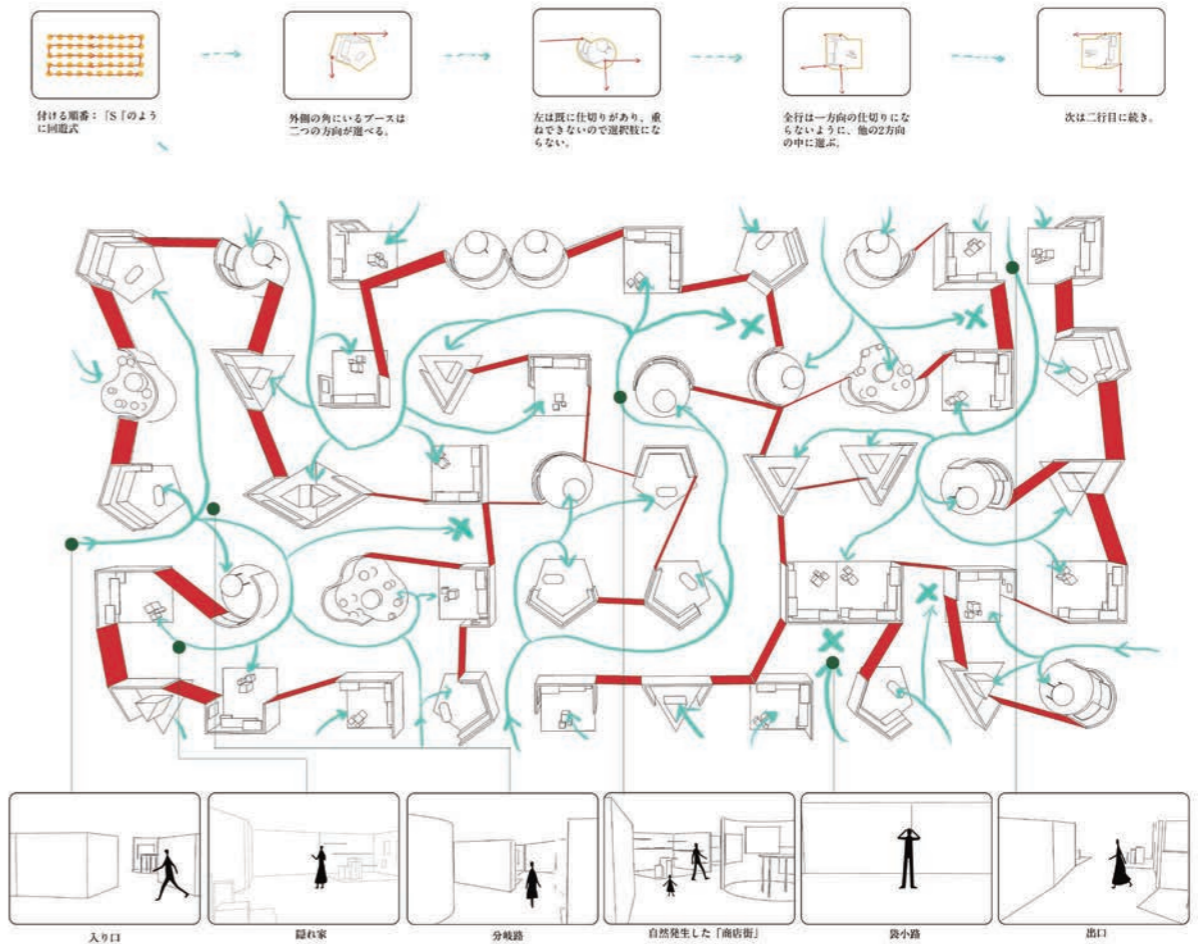


図6 5×10ブースのイベント空間分析

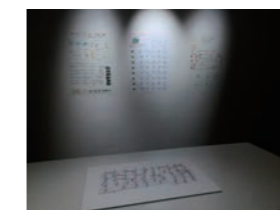


図7 展示現場

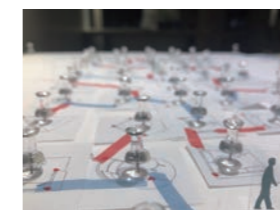


図8 模型局部



図9 模型局部



図10 模型局部

栗田 実樹

KURITA, Miki

空間と建築、広場が人に与える影響

The Influence of Space, Architecture, and Plazas on People

この大学で建築や環境デザインに関して学んできて一つの考えにたどり着いた。それは、あらゆる建築や空間、広場にはそこを構成する要素というものが存在することである。この要素というのは、その建築や空間の材質や面積、自然物だけでなく色や形、人の傾向、さらには周囲環境を取り上げたものでありこのように要素の分類をすることで、複数の場所の類似点を発見してそこから見える要素の影響を見出すことを一つの目的としている。

その要素を集めるには、様々な建築や空間の実例が必要であると考えて、実際にそこへ行く事で実例と要素を集めるフィールドワークをずっとやってきた。今の時代、ネットや本で調べれば、材質や面積、配置などがあつという間に知ることができ、そして写真や絵からは、形や素材、大まかな色がわかる。しかしそれでも実際に行ってみると、そこにある新たな要素や魅力を見つけることが出来るだろう。これまでにそれらによって多くの実例を発見することが出来た。



図1 公園の要素

さらには目を引く要素の具体例をも知ることが出来る。例えば、水関係では噴水や水流だけでなく、滝やカスケードなどが見られたり、トイレのデザインも変わりつつあることを思わせてくれた。このように、様々な実例だけでなく要素の具体例を知っていき研究の糧としてきた。

その研究を進めていき、その実例をデータ化していくことをやってきた。ここでやってきたことは実例の概要と一部の要素の抜粋を書いている。書く際には、それを自分以外の人が読んだ際にそこを紹介するような文体で書く様になっている。

実例が集まってきたら、これらをデータベースに落とし込んでいく。このデータベースでは要素をカテゴリーにしてまとめ上げる。こうすることによって、要素のカテゴリーが一致する時にそれと一緒にでき、一種の共通点として見ることが出来る。さらに複数の要素のカテゴリーで比較もできる。これも考察するにはとても便利だ。



図2 建築の要素

この研究はこれらのデータを集めて、その要素ごとに建築や空間が人に与える影響を考察することを最終目的としているが、その他にもとある敷地に要素から考え出した要素のデザインを提案してどのようなのかを考えることをやってきた。これは、これまで見てきた要素のデザインを見た上で考えたデザインをいくつか作り出し、そこの敷地に当てはめてふさわしいのはどのデザインかを知ることが目的とするものである。今回はとある実際の敷地一つで全てのデザインを行っている。

研究を進めていくことによって様々な実例や具体例を知ること自身のデザインに対する認識や考え方がよくわかったと思える。この研究を行おうと思いついたのは、よい建築・空間とはどのようなものなのかを自分なりの答えを出すためであった。そしてその答えは、他の周囲環境を決して潰したり破壊するものであってはならず、尚且つそこで目立つ必要があるものが私の結論だ。どんな建築や空間でも造られたからには人を集めたいものだ。しかしそれが景観を壊してまでやる事ではない。その塩梅を意識して設計する事で、はじめて素晴らしいデザインは出来るものなのだ。それでもこの答えは、あくまで一つの考えとして受け止めて欲しい。

表1 要素カテゴリ

所在地	建築・空間の住所
敷地面積 (㎡)	敷地の面積
建築面積 (㎡)	建築そのものの面積
延床面積 (㎡)	建物各階の床面積の合計
竣工日	完成した日付
設計	場所の設計担当
施工	場所の工事担当
利用目的	どのように使われているのか
所有者	そこを使う人の主な傾向
材質	そこに管理・所有する団体
規模/階層	主に使われている材料
テーマ	建物の階層
自然物	コンセプトとなるワード
樹木	よく見かける自然のもの
ペーパメント	主に植えられている木の種類
目立つ色	道・床の舗装に使われている素材
形	主に印象に残る色
通り抜け	主に印象に残る形
敷地内建築	通り抜けることが出来るか
歴史的建造物	敷地内にある建築物 (トイレは加えない)
アートワーク	歴史的に価値のあるもの
アクセス	彫刻や絵画などの芸術作品があるか
光源	交通手段
無駄な	光の使い方
緑地率	入るのに料金がかかるか
駐車場	緑の多さ (五段階で判定)
遊具	駐車場の台数
水利用	遊具の種類
スポーツ施設	水がどのように使われているのか
環境備考	サッカー場、野球場などが敷地内にあるか
バリアフリー	周囲環境で特筆すべきこと
トイレ数	風の通りやすさ (五段階で判定)
公式サイト	容易に利用出来るためのシステム
	トイレの配置数
	その場所についてのサイトのURL



図3 ウォーターフロントデザイン

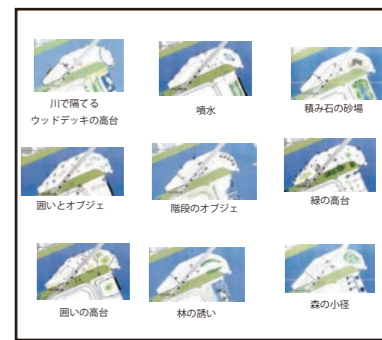


図4 景観デザイン

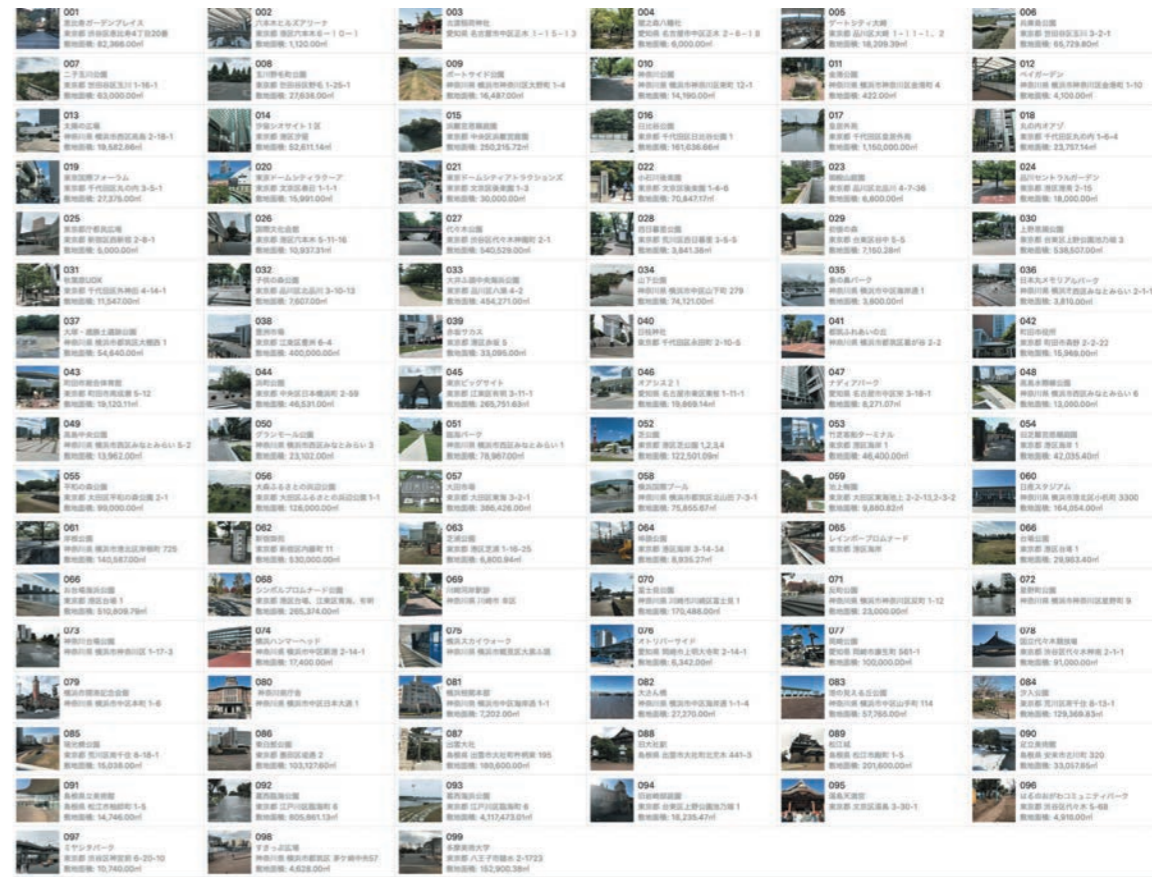


図5 これまで調査した99件の一覧

胡奕雯

HU, Yiwen

漁業集落の公共空間における私的利用

浦安市元町地区と寧波市三江コミュニティを対象として

Private Use in the Public Space of a Fishing Village

A Case Study of the Uramachi District in Urayasu and the Sanjiang Community in Ningbo City

日本の沿岸漁業は、その長い歴史を通じて国民経済を基底において支えてきたのみか、その生活、文化とも深く直接的にかかわってきた。中国南部の沿海部の漁業集落は同様に長い歴史を持っている。地域経済の中で主要な構成部分となっている。

このように、地域の地形や地質の配置によって、生業によって構築された環境や構成された社会関係は、一定の時間を経て、一体となった漁業集落は、必ずこのような生業が生み出す生活様式と密接に関係している。このような背景の下で、近代化の過程で、人々は生業を失い、漁業集落に特有な構成も変化と「文化的景観」の価値の危機に直面していることを認識しまった。しかし一方では、「生活と生産の安定と向上とを求めて集合化した人間集団が、住みつく土地を求めて共同体化してムラをつくりあげた。人間の労働力と周辺で手に入れた材料を使い……」といわれるような集団生活は側面から絶えず調整され、そして集中の空間に影響を与えている。人間に訴えかける力に空間に現れるのはこの研究に対する興味由来である。

公共空間の私的利用は、それを取り巻く地域の空間特性と社会特性によって成り立っていると言える。逆に言えば、生活空間が共用されている場合は、その地域の空間・社会の特徴を表現していると言える。生活の営みが色濃くにじみ出した景観をその集合として捉えた時、単なるながめにとどまらず住民による生活空間利用やその背景にある地域風土や伝統への視点が含まれる地域性の表現として価値づけられるという生活景(日本建築学会, 2009)の観点からみて、生活空間の共用はその重要な特徴の一つとして位置付けられる。集団における共用空間の私的利用は重要な特徴の一つである。これらの生活空間には私有地の公共、公共空間の個人利用などが含まれる。特に公共空間の私的利用は、地域住民が空間に対して積極的な作業や他の活動を行う一方で、時間と歴史において公共空間が集団構成に与える影響でもある。生活空間の共用が重要な特徴の一つである。生活空間の共用には、公共空間の私有利用、私有地の共用など、特に現代の公共空間の個人利用が法的に規制すべき占有となる一方、住民が生活空間に対して積極的

に活動していることから、地域的な生活風景の一部が捕捉される可能性があることが示唆されている。

研究の目的

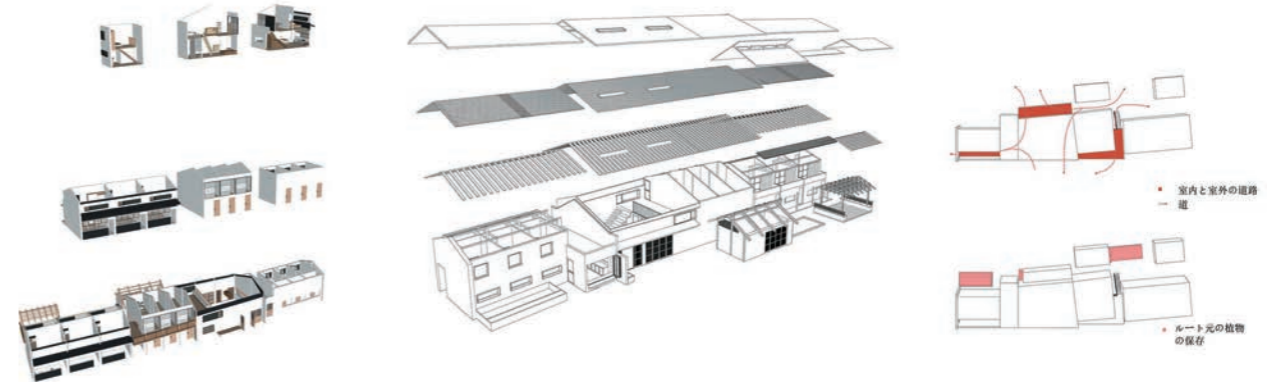
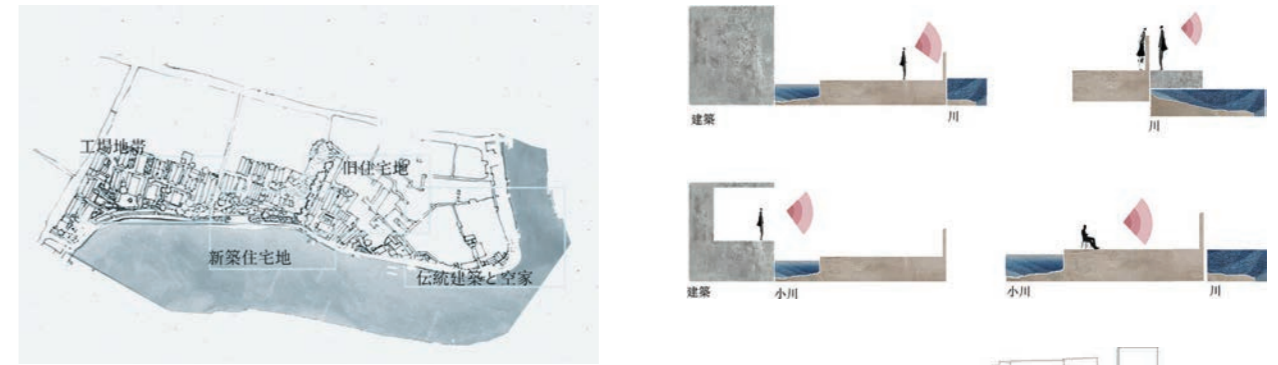
漁業村を空間、社会的特徴に基づいて設立した公共空間と私有地の共用を漁業集落空間として構成する地域特性を研究する。そしてこのような前提の下で、現在の漁業権、生業の喪失を背景にした集落の公共空間における私的利用の現状を調査する。また、漁業集落時期の公有空間の個人利用、現代の公共空間、私有地の公共の集合特徴が明確であり、漁業集落が発展してきた地域の建築空間の構築に対する考え方も明らかである。

設計コンセプト

三江地区は漁業と漁業輸送で発展した。これは元町地区と似ている。水路を軸として構成している。道路と川は平行している。伝統的な建物群は川沿いの道と元の店舗主路と平行に発展している。これはもとの産業が漁業輸送と地区商業センターとして形成されたからである。新しい建築群は川沿いの道と垂直で、狭い内部河川に隔離されており、川沿いの道と住宅地との距離がある。伝統的に保存された建築群と新しい建築群は一部の農地から隔離されている。主に3つの区域に分けて、小型工場区、新築住宅区と旧住宅区がある。三つの地域にははっきりした境界がない。

三江コミュニティの現状分析に対して、工業区、住宅区と既存住宅区の3つのゾーンで構成されており、地元住民の生活の中にはまだ多くの漁業集落時期の生活空間に対する影響がある。生業は大きな変化を遂げたが、浦安元町と同じように漁業集落における公共空間の個人利用の特徴が見られる。この変化の中のコミュニティを改築して、洪水防止の施設、公共活動センター及び廃墟住宅を再生する計画である。

ここで提案した敷地は、新しい住宅地の近くにあり、三江地区の最大の変化(産業と人口)に対する問題は解決されていない。この先三江コミュニティの公共空間に対する行動様式を変え、かつての漁業が持っていたライフスタイルに配慮した再開発を考えなくてはならない。



残る賃貸集合住宅の再生試案提出

侯 怡晴

HOU, Yiqing

日本建築と庭園における縁側に関する研究

山の「縁側」 早川庭園美術館

A Study on the En-gawa in Japanese Architecture and Gardens

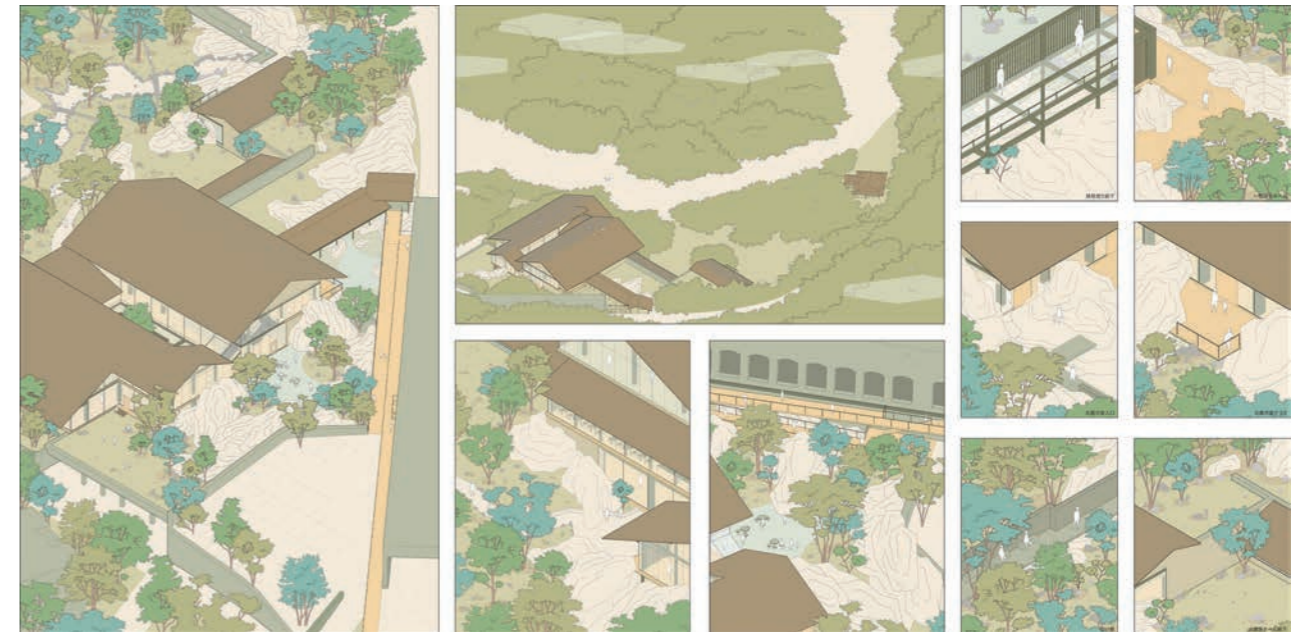
縁側は建築と庭園、人と環境の「中間領域」として機能している空間である。「廊下」のような同様要素を繋がる空間と違い、「縁側」は相対要素を中和する空間である。室内にいる人が室外の環境をより良く感じる存在である。本計画では、「縁側」が単に建築の外部廊下空間として認知されるものだけでなく、「中間領域」として存在する意義をさらに深く研究することを目的とする。

そこで、山の「縁側」早川庭園美術館と名乗るデザイン案を提案した。建築を「縁側」にさせ、山と水、人と自然の関係を結びつけたいと思う。山の豊かな地形に合わせて、自然を楽しめる庭園美術館を計画する。そのため、今回の計画には建物と自然をいかに一体化することをメインに考える。

計画地は神奈川県足柄下郡箱根町宮城野1324-11付近である。面積は約15000平米だ。周りに2つの道路がある。1つは国道だ、敷地東側の一段国道は碓氷洞門となっている。南側にはもう一本の道路がある。西側は早川だ。南に向け徒歩2分ぐらいのところにはバス停「板里」の乗り場が配置されている。小田原駅や箱根湯本駅から箱根登山バスでここへ到着できる。しかも、ここから桃源台線バスでポーラ美術館にも着ける。



模型写真



パース



スケッチ

黄陽剛

HUANG, Yanggang

子どもの思考に基づく、子どもの施設デザインの研究

森の幼稚園

A Study of Children's Facility Design Based on Children's Thoughts
Kindergarten in a Forest



森の幼稚園の模型 1/100 / 90 × 90 cm

スチレンボード、シナベニア合板、かすみ草、バalsa、アメリカンチップボード
Styrene board, cinnabar plywood, flake grass, balsa, american tip board

日常生活中では、大人は子どもよりも経験が多いと考えられている。しかし、経験が多すぎるからこそ、思考の枠が固まってしまう、思考の多様性は子どもに及ばないのではないかと考え、設計者は子どもの視点に立つべきだと考えた。本研究は自然との共生、動物との触れ合い、環境色の影響、好奇心や交流の促進などの「子どものための空間」に必要な要素を考え、モンテッソーリ教育理念、レジオ・エミリア理念とフリードリヒ・フレーベル理念をまとめてコンセプトを作った作品である。敏感期には子どもに自由の権利を与えて、施設中に遊戯で学びを促す。

中国湖北省宜昌市の半島森林公園に位置する森の幼稚園は「子どもに自由の権利を与えて、遊戯で学びを促す」を目標とし、「人と自然と建築の共生」という理念を実現するため、四角と円を合わせた形の施設である。敷地は山のふもととところで、高低差が6メートルぐらい、幼稚園は既存の豊かな木を避けて山に沿うように建てられており、個々の教室には木のある景色を設けた。教室から屋根に行くことができ、隣の教室と繋がる。庭園に砂場と滑り台があり、子どもたちの交流を促せる。ここでは、「みんな一緒にあそべる」環境、「みんなが楽しい」環境の形成を追求した。



部分の模型(上)、庭園の部分(中)、部分の模型(下)

周乙茹

ZHOU, Yiru

美術館における光と空間のリズムの研究

Study of the Rhythm of Light and Space in a Museum

近年、中国の高度経済成長につれて各都市では閉鎖的な過密団地が多く建造され、このような閉鎖式モデルは美術館などの公共施設にも影響を及ぼしている。そのような閉鎖式美術館では伝統絵画と室内美術品展覧を主としており、インスタレーションアート、パフォーマンスアートのような展示空間に欠けている。一方で、近年人々の美意識は益々高まってきており、現代の先端芸術をもより求めるようになってきている。

「IMuseum」というアートの展示会の情報が放送できるアプリで調査した上で、北京、上海などの大都市では民衆のニーズに応えるために数多くの海外の先端芸術の展示を取り入れている。しかし美術館の閉鎖式デザインにより、場所が限られ、多くの展示効果は不十分であるため、人々は快適に鑑賞し、展示品と共感することができない。

また、現在この世に経済発展のアンバランスにより、特に大都市では土地面積が少なく、空間の利用率最大化の

ため、超高層ビルと閉鎖式団地が大量に建設されている。そのような閉鎖的空間に起因し、公共文化施設には人が相互にコミュニケーションがとれる場所が足りない、さらに人と自然のインタラクションも段々不足になってきたと思われる。

その問題を解決するため、光を媒介にして、人間と人間、人間と自然間が繋がる様々な研究が行われている。一方、光は自然中に変化して、ユビキタスの要素で、光の特徴は無形、抽象的なものである。光を媒介にして建築、自然、人間のインタラクション高めることの視点から捉え、空間の境界に「開口」と「隙間」などの構造によって自然光を入れて、自然光のリズムを用い、その閉鎖的な形式から解放される新たな美術館建築の形式を研究した。

卒業制作はその自然光の導入方法の研究による地域の特徴に応じ、自然光の変動性をもつ美術館建築をデザインして、当地の人に芸術の空間を提供し、展示計画とシステム

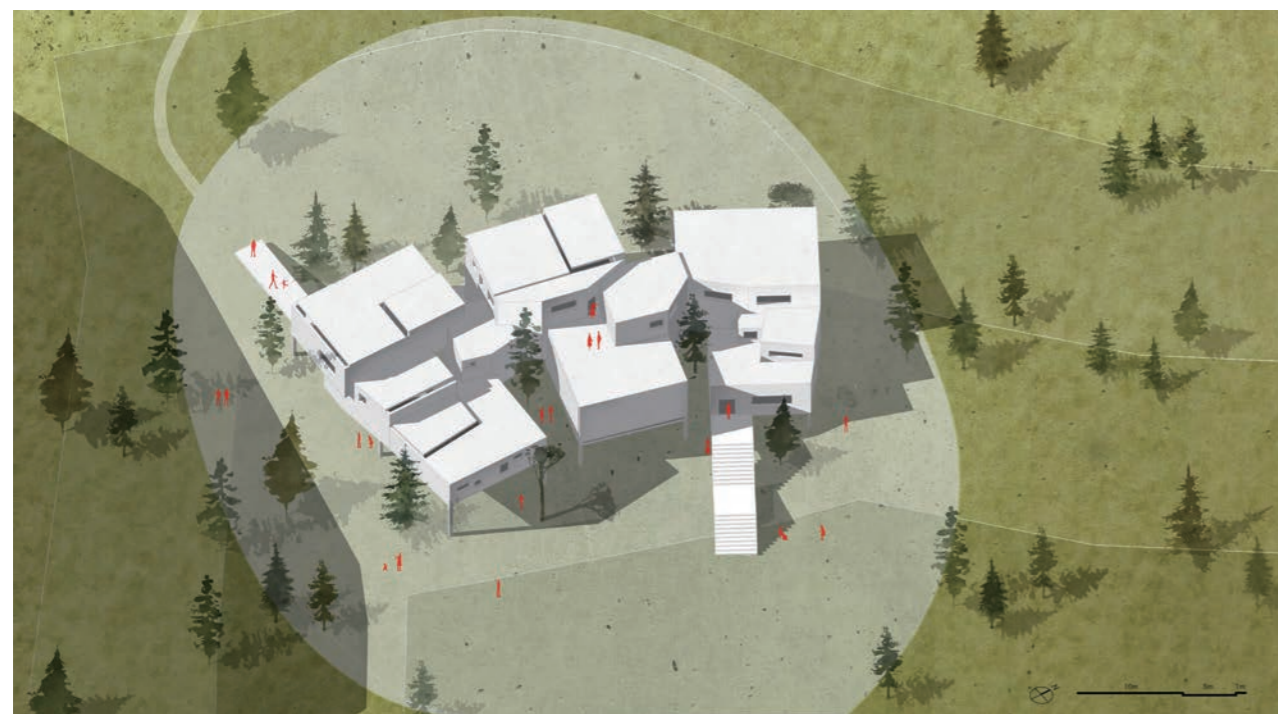


図1 鳥瞰図

を開発した。敷地は中国江蘇省無錫市の太湖という湖の東北方である。敷地は都市の近郊にあるから、電車はこの区域に通じていない、主な交通手段は自動車である。周りは住宅団地、エコパーク、リゾートがあり、東側は中学校もあって、市立図書館から遠い、学校内には図書館もないので、美術館中に図書室の機能空間を設置する。

デザインの要素の一つは敷地の等高線から斜め方向の直線の要素を抽出して、三つのボリュームを分け、その間を小さな空間によって繋げる。施設では、主に展示と図書の2つの機能システムに分かれ、展示システムは主に建物全体の1階に設置した。

展示システム

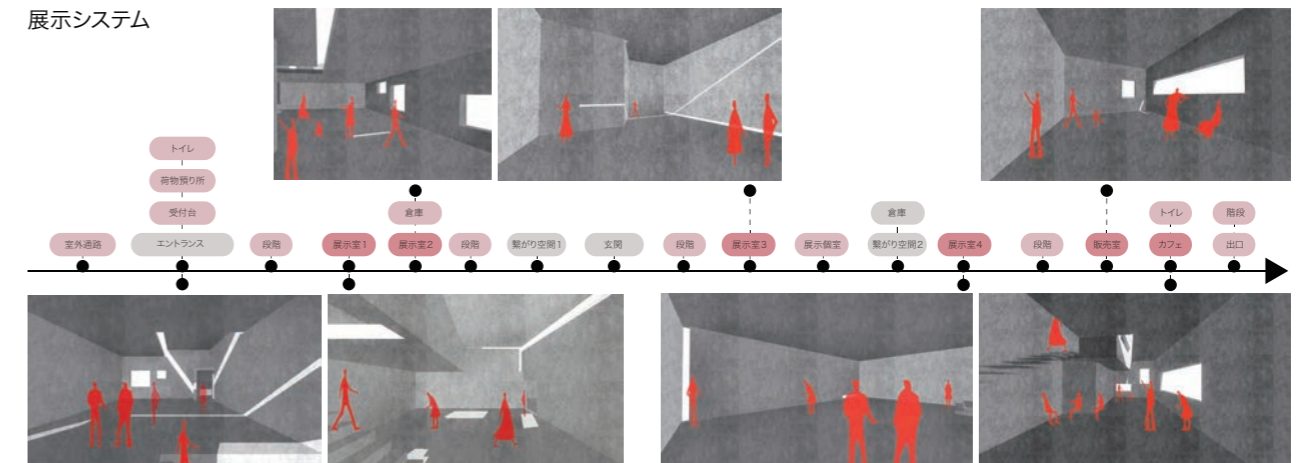


図2 光と影の分析

図書システム

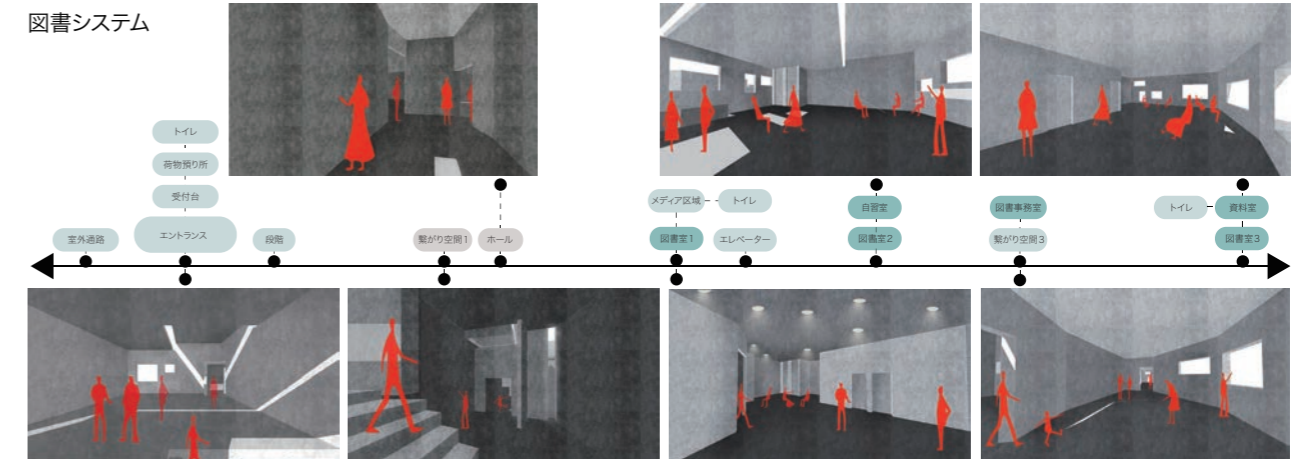


図3 光と影の分析

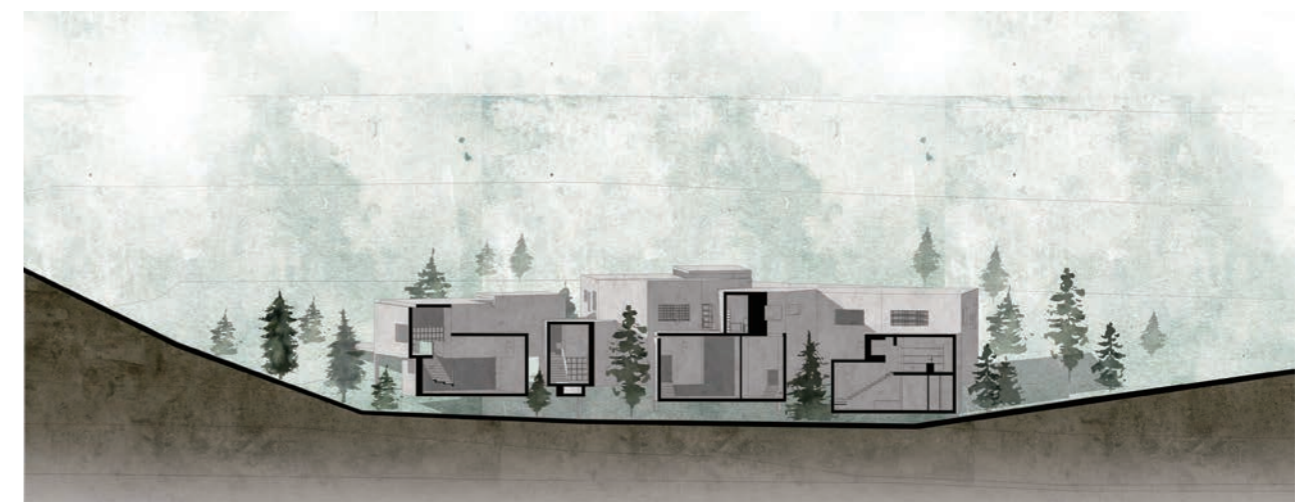


図4 断面図

蔣 中一

JIANG, Zhongyi

団地再生

多摩ニュータウン諏訪五丁目団地を活性化させる設計

Community Regeneration

Designed to Revitalize Tama New Town Suwa 5-Chome Housing Complex

現在の日本では、高度経済成長期以降に、都市近郊を中心に住宅が大量供給されたことに伴い、郊外住宅団地が形成されてきたが、経年による建物や設備の老朽化が進むと共に、土地利用需要との乖離が顕在化し始めている。また、少子高齢社会・人口減少社会の到来に伴い、住宅団地内の空き家の増加や住民の高齢化が進行しており、将来的な地域社会の持続性が課題となっている。一方、郊外住宅団地は公共インフラが充実しているうえ、都市部より豊かな自然環境を有しており、次世代に引き継ぐべき優良なストックとも言える。

こうしたことから、例えば空地・空き家を積極的に活用し、必要な社会福祉施設および生活施設の整備や、宅地の緑地農地への転換、土地建物の流動性の向上、エリアマネジメントなどの取り組みによって、コミュニティを活性化し、地域の魅力を創出することが求められている。

これら住宅団地特有の課題に対し、私は団地再生のあり方を研究しようと考えた。特に調査により、諏訪五丁目団地の高齢化率が高いことを知ったため、諏訪団地を例にとり提案したいと思う。

多摩ニュータウンの高齢化について言及すると、その入居当時、三十歳代で入居した階層が継続居住をしているとすると、今やリタイア世代高齢期に入っているわけで、今はもっと急速な高齢化も懸念される。日本の高齢化率は現在22%であるが、諏訪や水山地区平均は25%である。中でも、諏訪五丁目の街区では高齢化率が37.4%になっており、そして、少子高齢化という意味でもモデル的な考察の対象地域と思う。しかし、日本全体で要介護認定を受けている高齢者が16.7%であることなどから、特に前期高齢者を中心に約8割は自立的な継続居住の可能性があると考えられる。多摩ニュータウンの諏訪五丁目では、「孤独死」や「引きこもり」も少しずつ現実味を帯び始めてはいるが、しかし現時点ではまだ大部分の既存建物があるから、現在の住民に対する公共空間の設計に構想していくことを考える。

現在の団地住民が生涯にわたり安心してコミュニケーションを取りながら暮らせる団地を設計しようと考えた。団地の独特のたたずまいは、わたしたちにとっての重要な



図1 諏訪五丁目団地の位置



図2 最初設計された建物やスペースの位置



図3 新築の模型



図4 新築の構造の模型



図5 設計のイメージ図

原風景のひとつである。住んだことのない人にとっても、近所にひとつくらいは団地があったらうし、その団地のなかの広場や階段が子供の頃の毎日の遊び場でもあっただろう。そのような生活の景色を守るために、コミュニケーションを取るためのスペースのデザインは重要だと考える。団地の建物のデザインは単一であるため、最初に1つの建物をデザイン用を選択したいと思う。このケースは、将来の都市建設者に参考となる価値を提供できると思う。

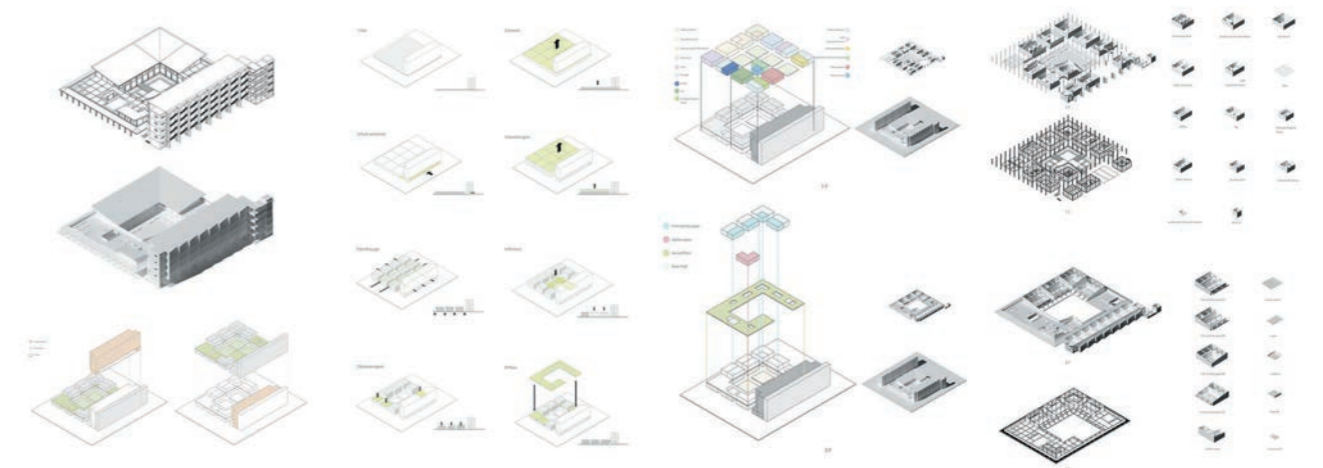


図6 既存建物と新築の関係図

図7 空間ボリュームの形成図

図8 空間の分別機能図

図9 機能空間のイメージ図

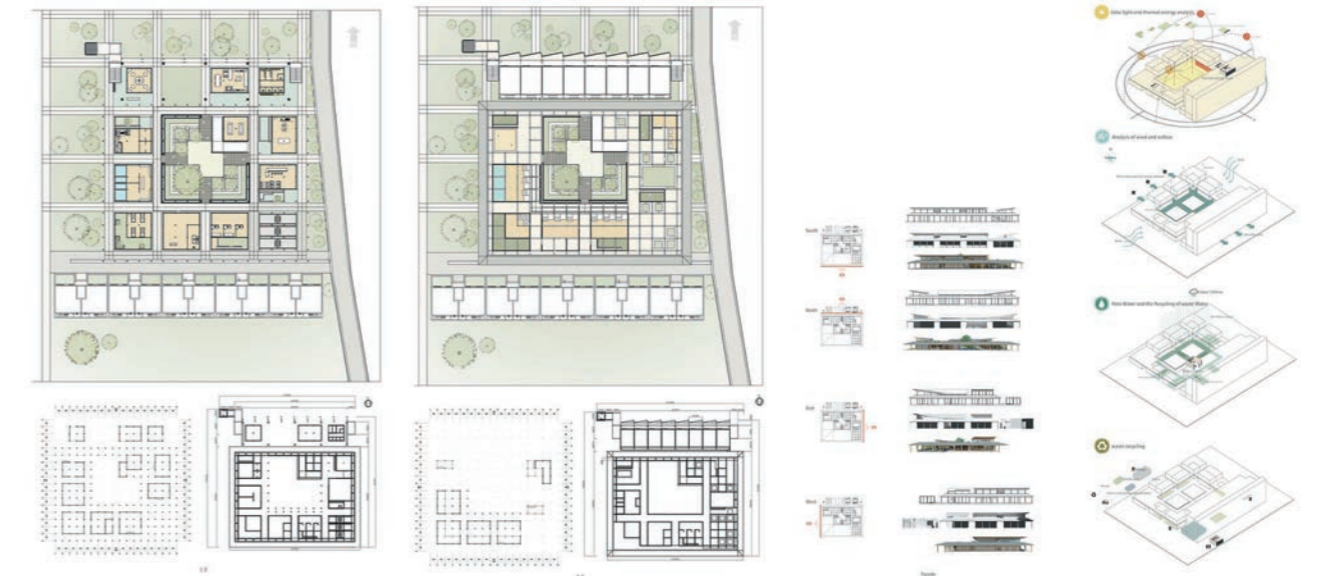


図10 1F平面図

図11 2F平面図

図12 立面図

図13 システムデザイン図



図14 イメージ図



図15 イメージ図



図16 イメージ図



図17 イメージ図

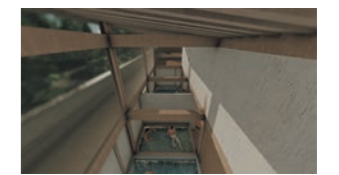


図18 イメージ図

荘佑竹

JUANG, Youju

台湾における長屋の考察と共にカタログ化した再生提案に関する研究

Study on Renovation Suggestions with the Cataloged Proposal of Townhouses in Taiwan

研究概要

「歴史建築」や「文化財」は、その価値があると認められた時点で政府に保護され、そして再利用なり、保存なり、様々な用途が考えられる。それら全ての行為は、建築そのものの保存再生をすることでなく、戦争中銃に打たれた壁穴、偉人が住んでいた屋敷、時の流れと共に欠けたレンガ、その建築物にあった「物語」の継承であるのだ。

だが、歴史文化価値を持つ建造物は宝物のように保護されることに対して、どこにでも見かけられるような庶民建造物は、それほど注目は浴びられていない。それらの建造物は時代に追いつけなかったり、老朽化したり、住む人の需要に満足できなかったりすると壊され、建て替えられる。

台湾に多く存在する長屋の価値とは、歴史的建造物を持つ客観的視点から捉えられる価値と違い、建築自体その価値や、目に見えるようなものではなく、それは台湾に住んでいる人々が長年経て、長屋住居への頼りと国民の民族性、意識の継承を引き継ぐような存在であり、台湾を代表するアノニマス建築であると思ひ、今後時代の変遷に応じて、今まで長屋の使われ方と異なる切り口で改めて長屋のヴァリューを見直し、長屋再生の方法論を探求することが本研究の幹である。

長屋再生論

長屋再生論とは、特定した長屋に対するリノベーションの提案ではなく、比較的に多く存在する長屋の形式をリサーチ、そして分類し、それら大量に建てられてきた様々な長屋に対応できるイメージをカタログ化したアイデア集である。

それら再生の提案をカタログ化する事により、バリエーションの広い提案が可能になり、その中には、町のような大きなスケールから、建築単体まで、長屋の現状に対する解決するような提案もあったり、ちょっと遊んだ空想のような提案もある。

メインディッシュのカタログアイデア集をご覧になる前に、前菜となる長屋の物語を案内する「ガイドブック」が第一冊の手引きとなり、そして「基礎カタログアイデア集」

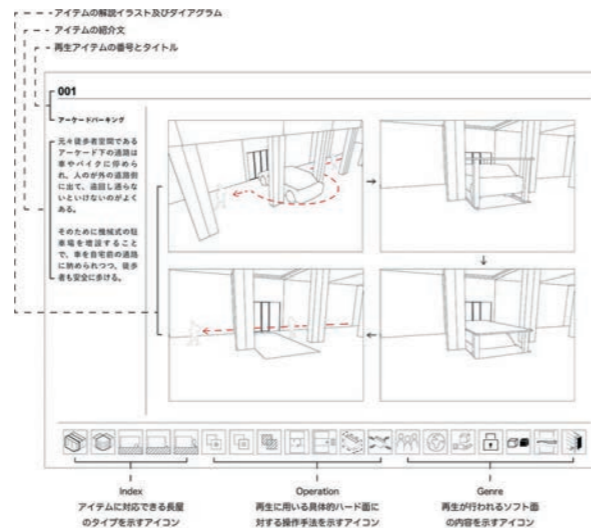


図1 カタログページマニュアル



図2 長屋リノベーションアイデア集

が第二冊。続いて第三冊の「応用カタログ集」とは、自ら第二冊基礎カタログを用いて設計に応用した「試作集」である。

長屋リノベーションガイドブックは、辞典のような存在ではなく、本屋に置かれている料理のレシピ、日曜大具のDIYガイドブック。そのような本を眺める気持ちで、見ていただければ良いと考える。いつかそれらのアイデアが、長屋に住んでいる人、これから住む人のヒントになればいいと思うし、長屋に住んでいる人でなくても、台湾に存在する多くの長屋には無限の可能性があると伝わり、少しでも長屋の可能性を考えさせられるようなガイドブックになることを願う。



図3



図4



図5



図6

図3 カタログイメージ模型_1
 図4 カタログイメージ模型_2
 図5 アイデアとイメージ模型_1
 図6 アイデアとイメージ模型_2

蘇 楚旋

SU, Chuxuan

詩の構造を建築に応用する方法と表現についての研究

The Application and Expression of the Structure of Poetry in Architecture

はじめに

その時代を生きる人々は、必ずその時代に相応しいものを追いかける。そして、デザインもまたその時代相応のものが必ず生まれる。

例えば産業革命後人々の生活状況とハイスピードな社会発展に応じて、ルートヴィヒ・ミース・ファン・デル・ローエ、ル・コルビュジエなど機能主義を提唱する建築家が輝いた。しかし、現代の科学技術と人々の精神面に対して、機能主義は必ずしも完全に適用できるとは言えない。実際、機能主義と対称的なポストモダン建築や脱構築主義など多彩な思想も世界に大きな影響を与えた。そして今の私たちは、建築に必要な機能を求める上に、一種の記号としてもっと深層的な要素も求めている。建築の裏にあるストーリー性、人々の精神的欲求など、生活と人間性に近いものについて議論を始めた。

建築に深層の表現を求めるために、古代から様々な建築家が「小説」「音楽」など「他領域」からインスピレーションをもらい、設計を行った。私は修士の二年間を渡って、「他領域」の中に最も特殊な一つ、人類の文化と感情の塊と言われている詩を研究対象に設定し、詩と建築の連節、そして詩から見いだす「建築における表現」と「建築に持たせる様々な効果」を研究した。

1. 研究概要

本研究は次の手順で進められている。

1 文献調査、現地調査に基づき、各時代において詩と建築の特徴をまとめて図表化する。その上に、詩と建築の構成要素と構成方法を分けて引き出し、図表を用いて記述する。また、「他領域」を空間デザインに応用する例を調査して、研究方法とデザイン手法を記述する。

2 研究の方向性と生成手段を確かめるため、建築と詩の類似性を探求する。

3 類似性の証明を基にして建築の構成方法を設計する。

4 設計する建築の構成方法を「一体感」「詩との関連性」この二つの方面から考察し、長所と短所をまとめて今後の可能性と方向を予想する。

2. 建築と詩を同じ視点で捉える

建築と詩は全く別の芸術分野である。そのため、本研究は建築と詩の類似性を論述する前に、まず両者を同じ視点で捉える方法を模索しなければならないと考える。そこで、どちらかの特性からではなく、研究方法を対比する考え方を見出した。研究方法は芸術領域の差と関係なく、より科学的・客観的な視点から対象を分析するため、本研究に対して適切な方法だと考える。結論から話すと、詩を分析すると「形式・内容・形式と内容の関係」三つの方向があることに対して、建築も「形式・機能・形式と機能の関係」三つの方向があるということが明らかになった。この分け方から建築と詩の分析方向を一つ一つ対応して類似性を探したいと考える。

形式面では、詩は自身の複雑性に影響されたため、一つの詩に複数の構造システム(視覚システム・韻律システム・意味伝達システムなど)が作用している。したがって、詩の構成要素も色々な役割を持って全体に影響を与えることがわかる。一方、建築は実際の空間として人間の五感で認識される為、建築の構造も極めて多様な構成システムを含まれないといけない。そこから、建築の基本要素は詩の基本要素と同じく多重性を持っている共通点が見出すことができた。

また、全体的に表現形式の関係をみると、建築と詩はもう一つの共通点がある。詩は主に視覚表現と聴覚表現という二つの表現形式から構成され、この二つの表現形式により、人間が違う方法で詩を認識することが可能になった。建築にも同じく図面における表現形式と人の行動によって認識する実物表現形式という二種の表現形式がある。ここで述べた図面における表現形式とは、構造物以外、建築図面も建築に極めて重要な一部のことである。以上の内容を踏まえ、共通点として建築と詩は共に複数の表現形式を持つことをわかるようになった。

内容面では、まず建築の機能イコール建築の内容ということの説明し、それを基盤として建築の機能と詩の内容を比較し、両者の内容は共に抽象性と具象性この二つの性質が備えていることが明らかになった。

形式と内容の関係性では、記号論の側面から分析し、建築と詩は同じく「内容が形式に属する」関係性を見つけた。

3. 試作について

以上の成果を持ち、私は三つの試作を行った。

最初の試作「詩の形式による試作」は、前文に「詩の形式」の部分に検討した幾つの基本要素を元にして、中国古代の五言詩・七言詩を書く時の制約も加え、六つの要素を抽出した。そして、それらの要素が漢詩における役割を建築に類推して建築の設計法を考えた。

例えば詩の視覚的な最大の特徴、句切りによって一句一句の詩をそれぞれ大きな空間に例える。その上、詩の起承転結は全体の進行、文章の構成を主導する為、私は起承転結の種類を空間の間の接続方法に例えた。明起や明承などストーリーのあらずじに沿う種類は空間に反映すると直列で接続するが、逆に暗起や暗承など敢えてストーリーの方向性と違う発展を述べる種類は空間に反映すると一定な角度に回って接続する。

この手法を用いて、私は李白の『清平調その一』を対象にして分析し、パース図を作った。

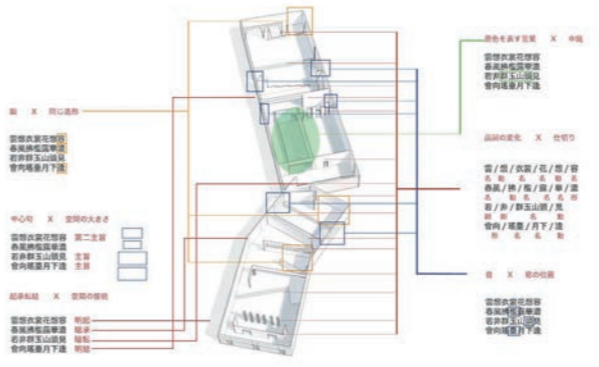


図1: 詩の形式による試作

「詩の形式による試作」は詩の発音、起承転結などのよく知られる形式によって建築化した。詩を一つの言語として深層の構造から分析すればどのような結果が出るのであろう。私は言語学者M・ハリデー (Michael Alexander Kirkwood Halliday) の過程型システム分析法を用いて試作を行った。

過程型システムの特徴から、M・ハリデーは言葉の意味を人の行動・周囲の変化・事件の説明によって六種類に分類することが判明した。過程型システムが発生するプロセスは現実中にほんの一瞬で終わるが、発信者(話す側)はこのシステムを通じて言葉を整理し、受信者(聞く側)もこのシステムを用いて意味を認識する。全体を見渡し、このシステムに最も明らかな特徴は、過程中核部としての動詞と思われる。過程中核部は自体の意味を示すだけでなく、コンテキストの接続、言葉の意味を定義する責任も負っているとも言える。

実際、建築には定義付けられた様々な空間にも過程中核部と同じ性質が表す空間があり、それは接続空間である。接続空間の接続性と流動性は過程中核部の特性と近く、接続空間が建築に発揮する効果は過程中核部が言葉に発揮する効果と似ていると思うので、私は過程中核部の動詞の特徴によって接続空間のモデルを設計した。最後はこのモデルを用いて李白の詩『将進酒』から試作を行った。

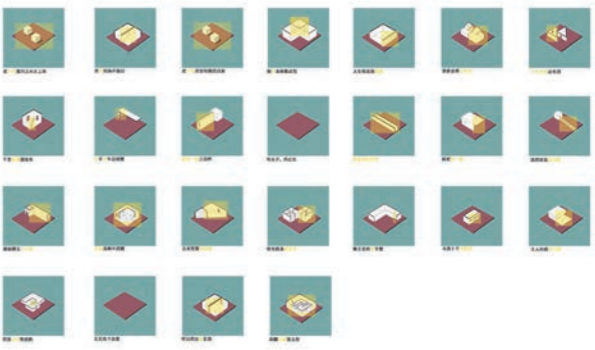


図2: ハリデーの言語学に基づく空間接続法

最後の試作は画面を媒介として文字と空間の間に入り、詩の中にある画面を構造的な視点から捉えて空間化しようとする。

この試作は李白の43首の詩を対象にして分析を行い、詩の中にある画面も遠近変化を引き出した。分析の結果により、私は詩の遠近変化に「接点形」・「補い合う形」・「ガイド形」・「包含形」・「多角的描写」という五つの変化形式を見つけた。私はこの五つの変化特徴を用いて空間の設計方法を考えた。

まとめ

最初の試作「詩の形式による試作」は、詩が最も広く認識される要素を使ったため、設計した建築と対象の詩を簡単に結び付けられる特性がある。しかし、抽出した各要素がバラバラにしているため、完成した作品に一体感が足りない問題もある。その問題を解決するため、私はハリデーの言語学を着目し、統一の方法で詩の内容構造を建築に転換する方法を考えました。

試作2「ハリデーの言語学に基づく空間接続法」のデメリットは、言語学の分析方法は広く認識されていないため、完成された作品と詩の接続が弱くなる問題である。

また、最後には詩の場面変化から試作を考えた。「詩の場面変化から試作を考え」が、詩の場面を中に入れることによって、詩を建築に類推するときの根拠が強くなる。総合的に考えると、これら三つの試作はそれぞれの方向から建築と詩の可能性を掘り続けているが、それぞれの問題がある。本研究将来の方向性として考えると、次の試作には、今回現れた一体感が足りない、自由度の制限が規定されていないなどの問題を解決し、受信者側の共感を呼べる認知度高い要素を選ぶべきである。

千葉 聡太郎

CHIBA, Sotaro

暗さに関する研究

Research on Darkness

暗さ

はじめに

私が好む美は休まる事にある。休まると言っても、色々な美しさというものがあろうと思うが、何と言っても暗さを無視してしまう訳にはいかない。暗さは計らずや、何処か哀しげな雰囲気を作り出すものである。しかしそこにはそれ以上に、その哀しさに寄り添う様な静かな優しさに包まれる様な哀しい優しさが潜んでいる。数多な感情を持つ私たちは、そんな場所に寄り添って欲しいと思いい、そこでないと素直に感情を出せない時が必ずやあり、また暗さはそれを引き出す。その魔法が私たちを精神から休ませる。

論より道理、私たちは暗さを求む。どうしてそれが休まるのかはわかる筈もないが、生きてゆく過程にどうしようもなく哀しい現実が備わっているからだろう。誰が哀しさに優っているかなど無い。それは暗闇と同様に平等に元々備わっている。同じ様な事に注力を置いた文化は、侘び寂びや禅庭に当たる。栄枯盛衰を表すその様に、激しい情報が溢れるかえる事は邪険以外の何でもなく、視覚的にも聴覚的にも五感が静寂でなくてはならない。ピカピカに磨かれた空間や幾何学形体が均等に並ぶ状況や、何よりもいつ見ても変化のない様は、私たちとは程遠い存在過ぎて寄り添うものとは言えない。暗さには変化を味わう様な余韻が欲しいのである。

「静寂」と「侘び寂び」の精神には「暗さ」の上にあると言っている。心の余裕がない世の中と言われる現代だが、現代になるに連れて「静寂」と「侘び寂び」も蔑ろにされている事は勿論、暗さはより忘れ去られつつあるだろう。空気同様に当たり前の存在の暗さを理解していなければ、「静寂」と「侘び寂び」も心の余裕も扱いが雑になってしまう訳である。

本書は「暗さ」とは何かをまとめる事で、暗さ文化の解釈の共有と、デザイナーであったり、医療従事者であったり、教育者であったりと読み手がそれぞれに解釈するその多様な「モノ／モノゴト化」の活用の糧になるのを目的にしている。日本における暗さ表現の語句を既存の辞書のまままとめ、加えて私が作成した造語を収録している。「暗さのことば辞典」と照らし合わせながら読んでいただきたい。

暗さのことば辞典

【既存のことば】

言葉	読み仮名	説明
夜	や・よ・よる	よ。よる。「夜半」「徹夜」「対」昼。
夜	あかつき	1 太陽の昇る前のほの暗いころ。古くは、夜半から夜の明けるところまでの時刻の推移を「あかつき」「しのめ」「あけぼの」と区分し、「あかつき」は夜深い刻限をさして用いられた。夜明け。明け方。

【造語したことば】

言葉	読み仮名	説明
襖陰	おういん	2 待ち望んでいたことが実現する、その際。「当選の暁」には「補説」金星探査機は別項。↓あかつき
障陰	しょういん	空が徐々に明るくなり、陽が昇る前から陽が顔を出す一瞬までの間
		日中でも空が曇り、夕暮れのように暗い時。

目次

はじめに

暗さの真髄

- ◆ブラックホールの撮影成功の発表
- ◆暗さブラックホール論

暗さについて

◆暗さ

静寂・侘び寂び

暗さの性質

- ◆暗闇効果
- ◆回帰願望
- ◆暗さは過去を彷彿させる

暗さの共通認識

- ◆立体
- ◆画像 写真と絵
- ◆写真
- ◆絵

◆言葉 既存語と造語

- ▽言葉
- ▽影で可能ならば陰でも可能
- ▽既存語と造語

◆文章

- ▽文芸作品から読み解く
- ▽暗さ表現は、物語の広がり
- ▽昔は当たり前の日常だった。

言葉化からの発展

- ◆暗さを楽しむ
- ◆モノ／モノゴト化の例
- ▽振り返り

まとめ

- ◆今日、暗さは消えた訳ではない。
- ◆暗さとは「ソレ」が「ソレ」である事。
- ◆本書をどう扱って欲しいか
- ◆本書はモノ／モノゴト化の為の参考書である。



上Rコードより『暗さ』『暗さのことば辞典』をご参照頂けます。

引用

goo 国語辞書
goo 国語辞書

張 夢媛

ZHANG, Mengyuan

「耳を澄まして聴く」地域の特色文化を活かした持続可能な再生計画

神奈川県愛甲郡清川村のクラインガルテンについて提案

“Whisper of Farmland” Sustainable Regeneration Plan Utilizing Special Regional Culture Kleingarten of Kiyokawa Village, Aiko County, Kanagawa Prefecture

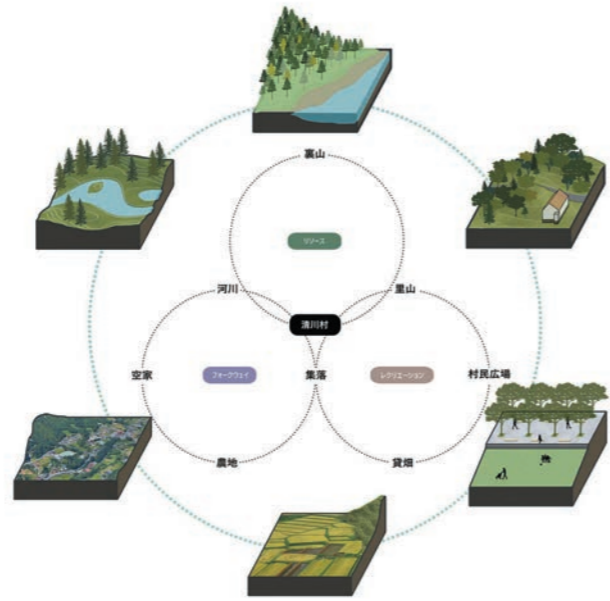
地域の特色文化を活かした持続可能な再生計画をするため、適した敷地を探した。神奈川県愛甲郡清川村を選んだ。都心に一番近い村、清川村であり、多摩美術大学より15kmほど近いので現地調査が便利だ。清川村は神奈川県唯一の村であり、丹沢大山自然公園や宮ヶ瀬湖という観光地があって、年間平均200万人もいらしゃる。非常に山里的な魅力的な風景もあるが、ほとんどの人宮ヶ瀬湖に行き、村や畑の風景はただ車に乗っている途中によぎるだけで、あまりここに止まったりしてくれない。このような状況は、美しい田舎の風景をもったいないと思われる。その原因を分析して、ランドスケープの提案によって、清川村のポテンシャルを掘り出すことを考えていた。清川村に貸し農園とか、畑を整備することによって、人が来て場によって滞在型の農業体験をすることができる。それを目指して、清川村役場から宮ヶ瀬湖ゆき途中、小鮎川という小さい川と道路が並行している所で、理想な目標敷地を見つけた。

「響を聴く」遊歩道は一番重要な一環として、人々を清川村の自然の音を聞かせるために、配置する場所によって三つのタイプに分けている。ゾーニングを統合するのみならず、物理的なサークルとしてサイトのスペースを繋がることにした。既存道路のレベルと統合しながら遊歩道の高さを計画し、観光客を自然の音の囲まる所に引き付けることで、畑から森や川へと広げる体験になる。

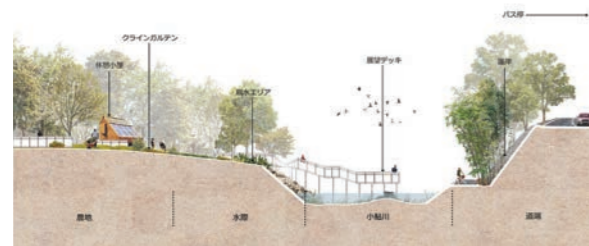
日光が密林の中に照りつけられるように、枯れた竹林を伐採する提案をした。遊歩道は基本的に伐採の跡地に配置した。そして歩行者の歩く音を最小限に抑えられる。人々

は歩道に歩きながら、田舎の美しいサウンドスケープにもっとも集中することができる。

最初の対象地は川と並行する主要道路を巡る。まずは、「道の駅」という流通センターの近くに、約7万4000平米の所をNODE1として設定し提案した。既存の廃棄農地を再利用し、クラインガルテンにつくり替えている。宮ヶ瀬湖西南方向約2キロメートルであり、廃棄した採石場を



清川村「集落—里山—裏山」



水際遊歩道の断面図



クラインガルテンの断面図

バーベキュー・キャンプ場に改造するNODE2と華厳山山麓の谷間の水際にあるNODE3になる。二NODE2とNODE3はキャンプ・バーベキュー場を主に、中は5×10と6×10二種類の「ブロック」を設けた。「ブロック」は眺めがよい所にそれぞれ設置し、観光客が「ブロック」のデッキに荷物を据え置き、真ん中の芝生にテントをたてて滞在することができる。広い砂利の丘と雑木林のある山際の敷地は、林場とキャンプ場として使用される。

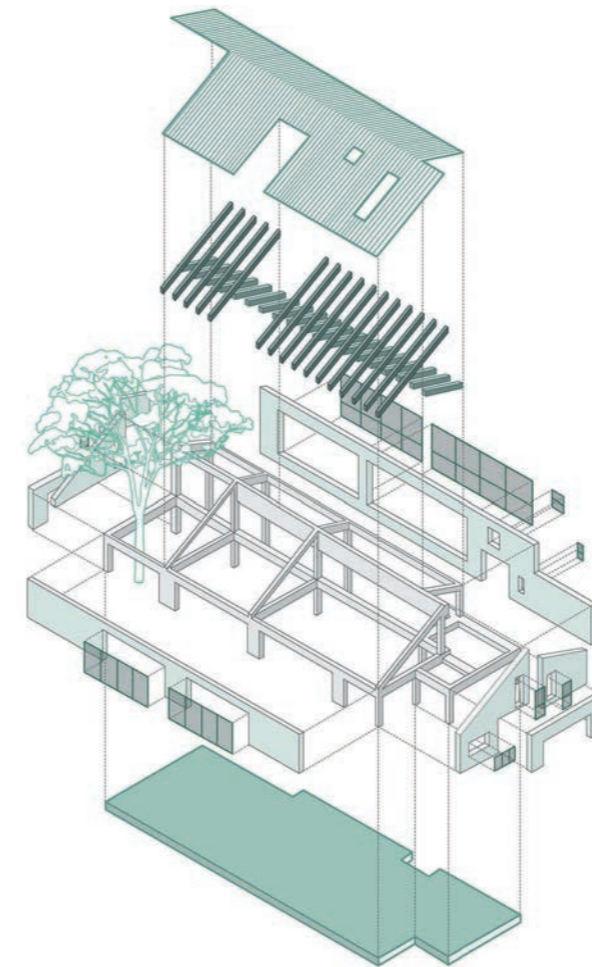
畑を借りて野菜を植え育て、自分で摘んだ新鮮な野菜を現場で料理もできます。空き家を多目的に改造することで、地産野菜やお土産の販売店、民泊・催事場・カフェも設けられます。農地や森のブロックと景観全体の道路網を組み合わせることで、観光客・特に子供たちは農業文化について学ぶことができます。田んぼを散歩するのが好きなむらの農民にとってさえ、彼らはおなじみの田んぼの景観に新しい発見を持っている。農民が畑で米を収穫しているとき、観光客は遊歩道で散歩し、働いている農民と農地の風景が一緒になって絵のように美しい景色を形成し、プロジェクトの要旨である農民とその土地の魅力が再現される。



楽しい山麓にある貸農園



ビニールハウスカフェ



改修した空き家のフレーム



山際にあるキャンプ場

沈晏如

SHEN, Yangru

都市の中心部における小さなオープンスペースに関する研究

都市の余白—下北沢らしいオープンスペース

Study of Small Public Spaces in an Urban Center

コンセプト：

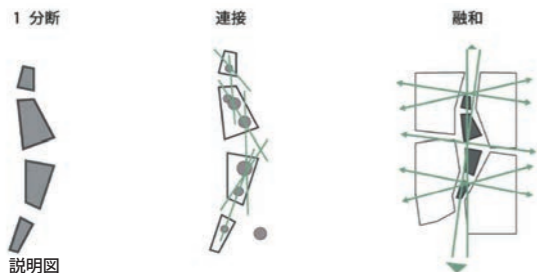


図1 説明図

テーマ：みんなの庭—歩く広場

下北沢の庭は自然と交信できるような場、人と人交信できる場。

- 対策：A 自然を感じられるインターフェースを作る。
 B 下北沢らしい活動の場を作る。
 C 暮らす街で楽しい生活を支える庭を作る。

下北沢らしさ：

下北沢には生活感が溢れ、人々が自由に演奏できて、自由に路地テラスを使用でき、微妙な高低差が存在している街です。

コンセプト：

この細長い敷地に対して、私はみんなの庭—歩く広場を今回のテーマにしました。全体的に遊びの庭、自然の庭、出会いの庭と活動の庭にゾーニングしています。具体的な対策は以下の点にまとめた。1、高低差を緩和するために、敷地と周りの環境によって人の動線を豊かにする。微地形を活かして巧妙な変化を持つ空間を設ける。

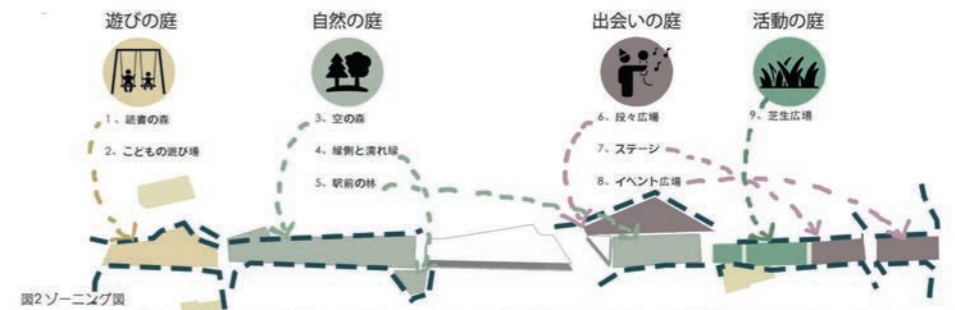


図2 ゾーニング図

2、学生と通勤者のため、一時的に滞留できる居場所を増設する。3、小さな自然生息地を作って、生物多様性がある空間を設計する。4、自由に使える広場を増設し、下北沢らしい居場所を作り出す。

本研究から都市のオープンスペースの形態と居場所を創出するための要素は、そのオープンスペースが位置する立地特性に合った形をしているという示唆が得られた。今後の展望として、居場所を創出する要素を把握することで、新たなオープンスペースの整備において、賑わいのある公共空間の創出に繋がるのではないかと考える。

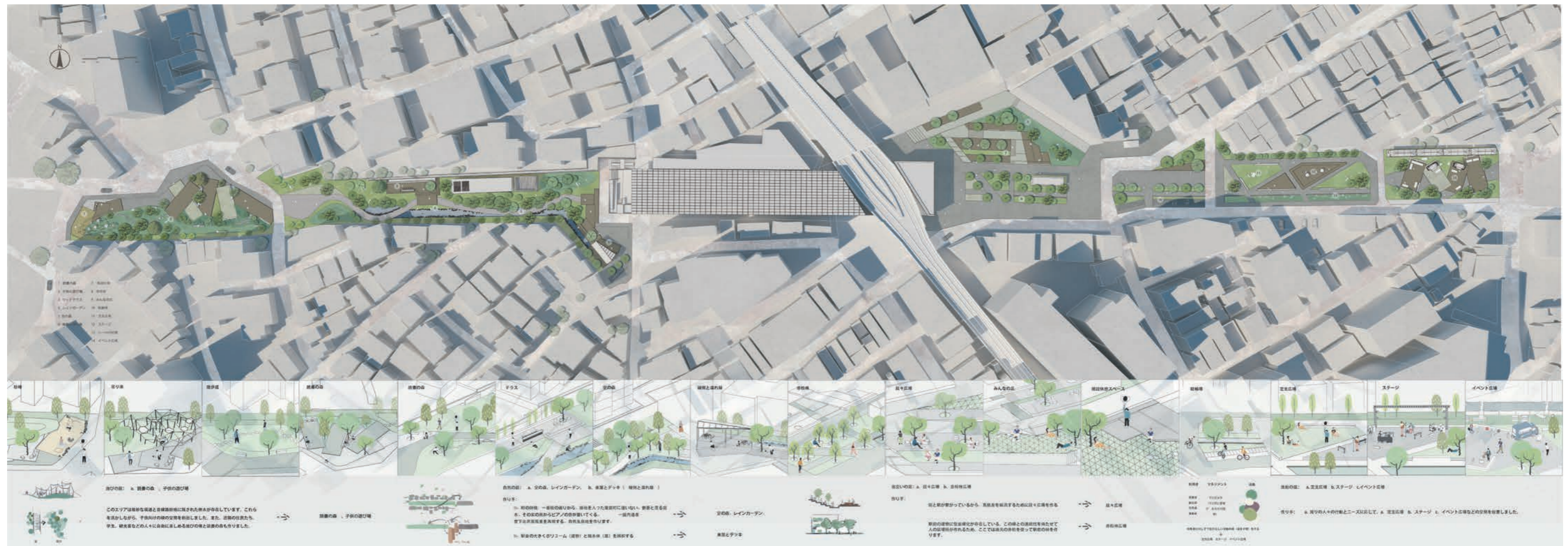


図3 平面図

陳建盛

CHEN, Jiansheng

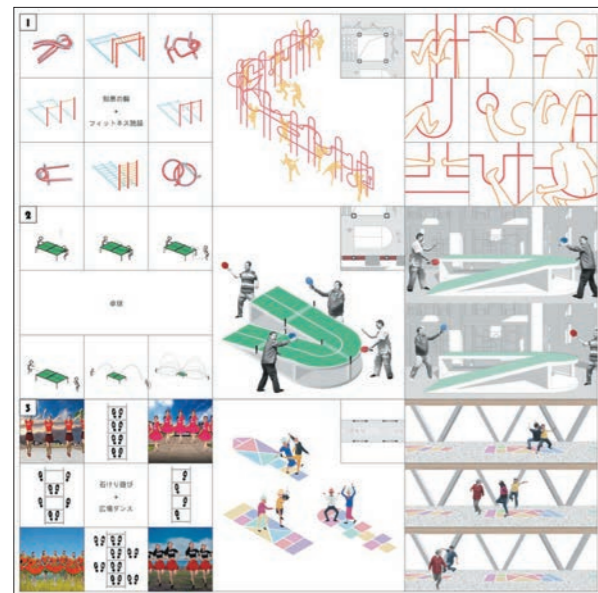
遊びの元素を抽出し、空間化するための研究

第二の人生の家 / 健康型有料老人ホーム

Research on Extracting Elements from Games for Spatialization
Second Life House / Fee-based Health Nursing Home

コンセプト

遊びを空間に応用できる可能性を研究したい。生活空間の遊び化を実現し皆様に展示することを願望している。理想主義の仮説を持っている。遊びのようなユートピアに幸



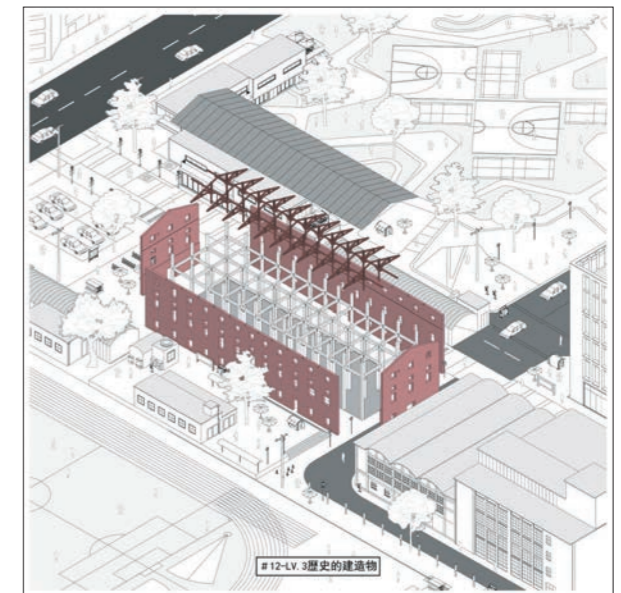
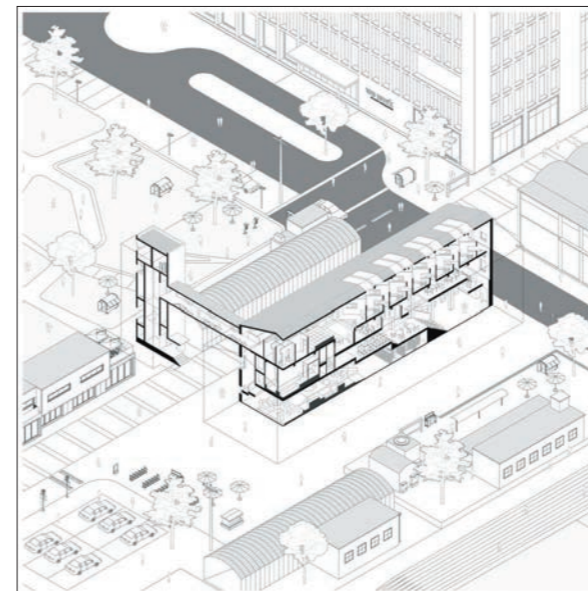
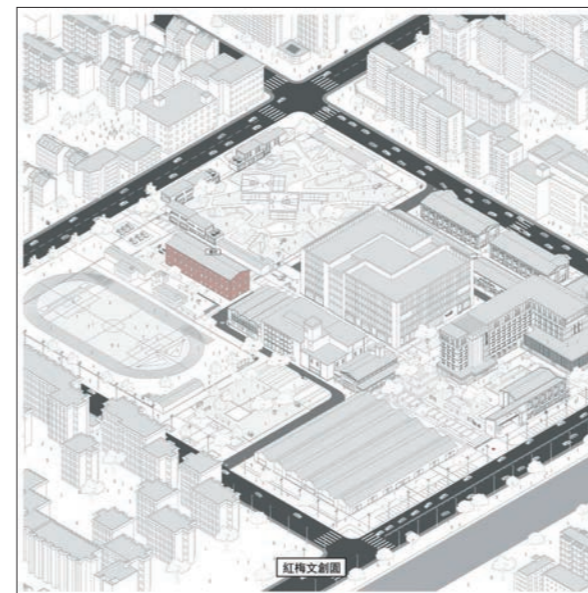
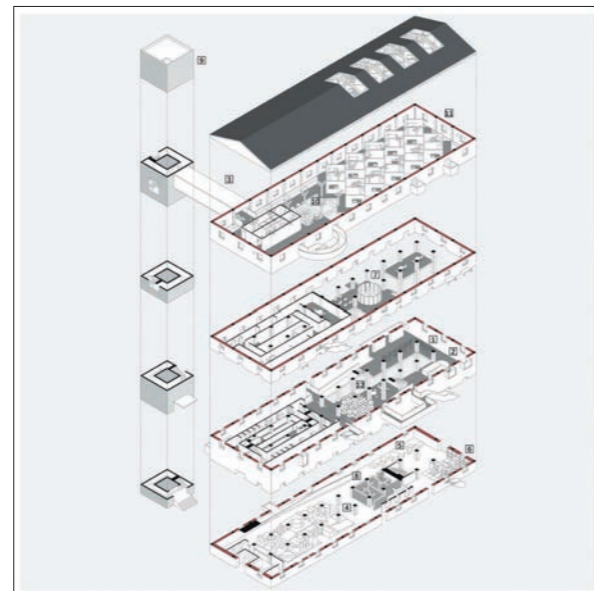
せに暮らし、誰もが明確な目標を持って、元気に起きて、楽しく勉強して、ストレスなく仕事をして、自由に交流している。

研究の背景

ライフスタイルの変化はただ受動的に科学技術の発展に伴って発展するべきではないと思う。それ以外に、文化の発展から変化の出口を見つけようとしている。大昔から人々の成長に伴って生まれたものがある。異なった時期に表象を変えているが、ずっと人々に愛されている。

これは遊びである。

今では、遊びは人々の生活のギャップに満ちている。人々は遊びの中でチームワークの喜び、目標達成の幸福感、そして最高の思い出を簡単に感じることができる。遊びには人間の生活素質を確実に変える要素が存在すると思う。人々は遊びに夢中になると同時に、遊びのようなライフスタイルを非常に望んでいることも示されている。今の遊びはただ人々が一時的に現実から脱出する方式である。しかし、現実には逃げられない。なので、ライフスタイルデザインの視点から遊びをもっと深く理解し、私たちの現実生活を遊びのように楽しくてたまらないものにしたい。



李康

LI, Kang

ヤジウマ

『考現学』に基づくランドスケープデザインの思考法

Thinking about a Method of Landscape Design Based on "The Study of Modern Social Phenomena"

ヤジウマ

言葉は文化伝承の媒体として、使用者が異なるため非常に多様な理解を持っている。たとえば、「床」という文字は日本語と中国語どちらにも存在する。日本語の場合はもちろん皆が知っているように「建物の内部に地より高く根太を構え、板敷あるいは畳敷とした所。また、とくに板敷のもの」の称であるが、中国語の意味は「ベッド」である。したがって、言葉の理解は、状況や雰囲気に応じて動的に理解する必要がある。ここで定義した「ヤジウマ」は、漢字文化圏の「野次馬」とローマ字の「YAJIUMA」の間につくり出した新たな存在である。このような存在は日本語では一部分の意味を持つが、更に、先入観からの脱却、五感を使つての「柔軟性」及び「客観性」を持つ思考法として主張するものである。

『考現学』に基づくランドスケープデザインの思考法

本研究には、ランドスケープアーキテクトが携わる幅広い仕事はどのような考え方でとらえるべきなのか？を問題提起として、まず、デザインの定義、プロセス、構成などの分析を通じて、ランドスケープデザインの仕事を再認識した。次に、その再認識した結果を踏まえ、今和次郎が提唱した『考現学』の調査方法について分析し、最後に、再認識したランドスケープデザイン及び『考現学』の調査方法を融合し、自ら「関係考」と「現象論」というランドスケープデザインの思考法を提案・論述・実践している。

辞書によると、ランドスケープデザインはこの景の中の人間と自然や環境との関係を読み取り、それを形として空間に表現する分野であると記されている。現在では、ランドスケープデザインとは「関係性のデザイン」であるということ十分に認知されていると言って良いだろう。

また、現実社会においてわれわれの生きている環境は単なる空間としての拮がりではない。時間をも含め、すべての物質の存在と、そこに活動するあらゆる生物の存在の「場」におけるダイナミックな集積体なのである。このダイナミックな集積体の中ではランドスケープアーキテクトによって行われるデザインは日本を代表する作曲家である

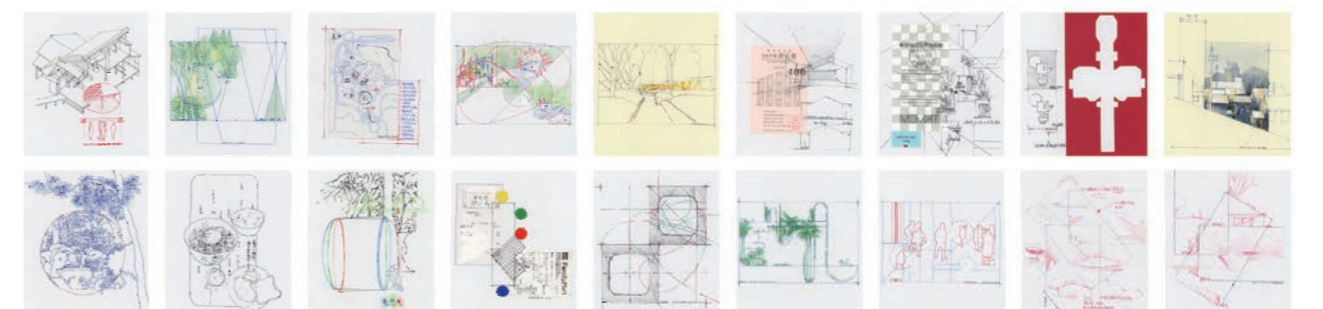
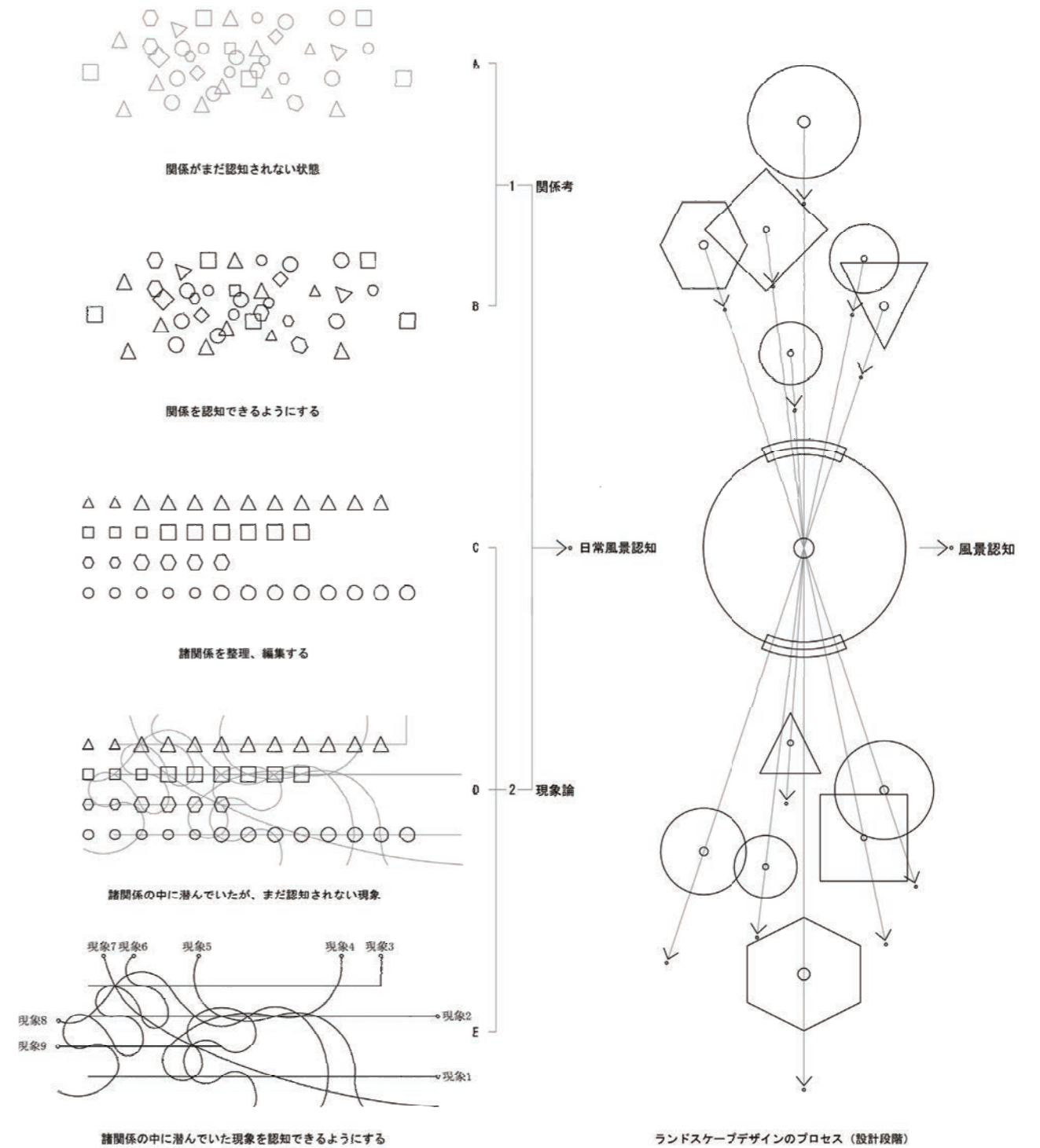
武満徹の「作曲という仕事を、無から有を形づくるというよりは、むしろ、既に世界に遍在する歌や、声にならない囁きを聴き出す行為なのではないか、と考えている。」という言葉と同じではないだろうか？この考え方に従ってランドスケープデザインはもはやいわゆる「デザイン」の範疇から離脱したと言っても過言ではないし、それは環境の中に存在する多くの諸要素で構成される「現象」を編集することであり、「場」を空間造型の力により詩的に顕現させることが最適な定義ではないだろうか。

一方、移り変わっている日常生活の現象を客観的に研究しようとした『考現学』は、特定の時間や場所と結びついた「エレメント」を一つ一つに採集し、これらの変化する「エレメント」を研究することでその背後に潜んでいた目に見えない「現象」を掘り出すことを目的としていたと考える。本論ではランドスケープデザインは変化しているデザイン(定義、対象、思考法)として、その変化に相応しい柔軟な思考法を提案している。それと同時に、今和次郎が提唱している『考現学』は数多くの対象を調査し、その後分類や統計の手法でその時代の生活現象が現れる行為は変化しているランドスケープデザインの思考法と類似することを知らした上で、『考現学』の調査方法を活用し、新たなランドスケープデザインの思考法を探る研究として位置付ける。

以上述べたランドスケープデザインと『考現学』の相互関係を踏まえ、自分なりに「関係考」と「現象論」という思考法を提案した。この方法によって、日常風景の中に数多く潜在するものとモノの関係で構成される現象を抽出し、ランドスケープアーキテクトならではの日常風景の認知方法であり、敷地を読み解き、ランドスケープデザインの提案を行なうための思考法を探ることを目的とする。

キーワード

ランドスケープデザイン、『考現学』、「関係考」、「現象論」、日常風景認知、観察、円相



採取した「関係考」の実例

王子宜

WANG, Ziyi

雲南省ジーノ族伝統的な住居文化

バーポー村住居文化の継承と新築の可能性を探る

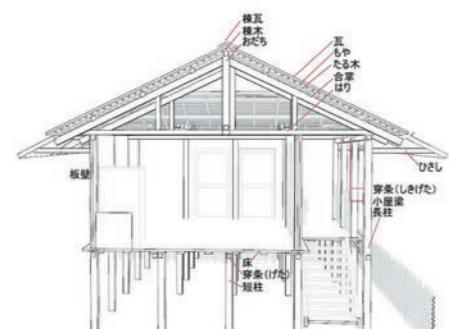
The Traditional Residential Culture of the Jinuo in Yunnan Province, China

1. 研究背景と目的

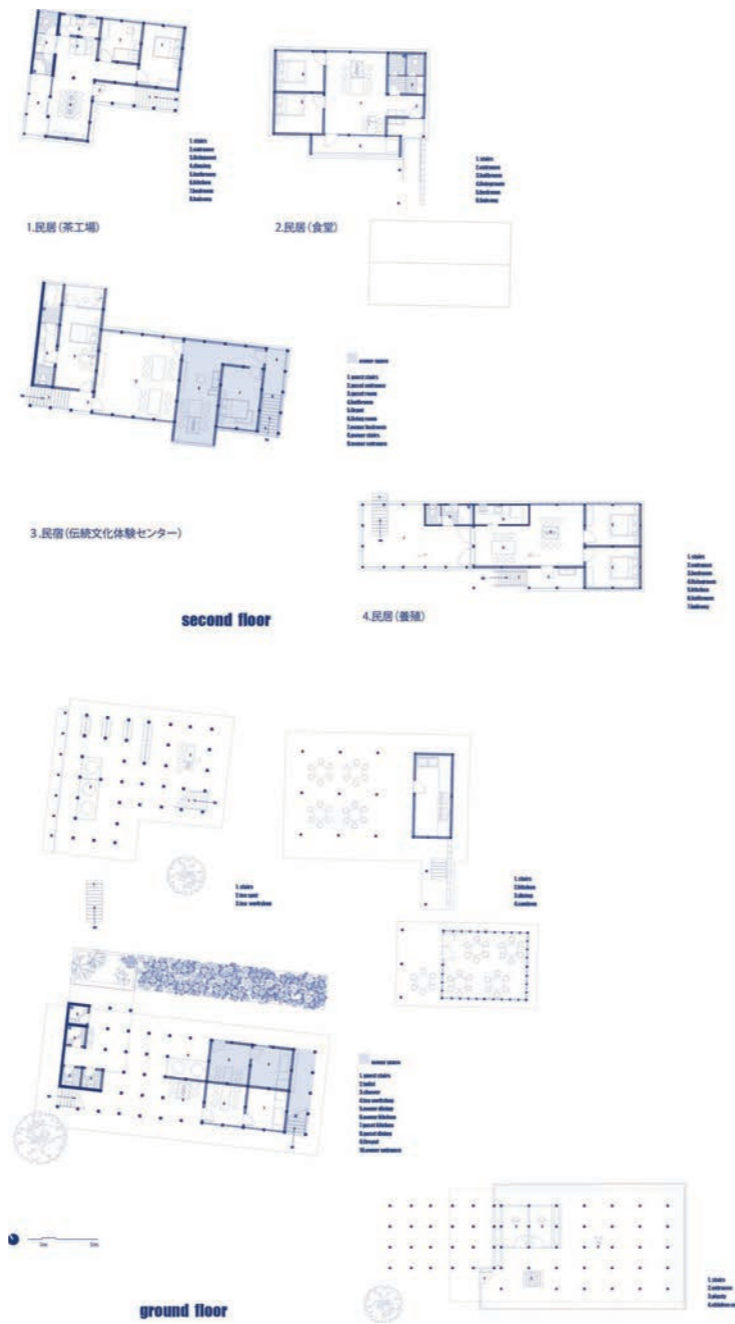
雲南省は半分以上の少数民族を集まり、混ざって住んでいた。特有な民族は白族、ハニ族、ダイ族、ジーノ族など十五個少数民族である。中でも一番特徴ある民居は従来雲南省の奥地に住んでいる民族である。例えば、ダイ族の高床式竹造住宅、イ族の土掌房、ジーノ族の長房子など。本研究に目をついてるジーノ族は以前外来の影響と民族間の交流もすくなく、今にも伝統的な民居や昔の習慣などを備えていた民族である。しかしながら、近代化の影響でこの十年頃民居の外観と機能が急変していた。特別な文化を守りながら民居の過去と未来を探りたいから研究を始めた。本稿はジーノ族民居の変容と伝統の継承を目につき、ジーノ族民居の未来を探りたい。新築の民居も伝統民居の仕組みを継承し、ジーノ族昔の町風景を再現したいと考える。

2. コンセプト

敷地は雲南省シーサーバンナム(西双版纳)自治州ジーノ(基諾)郷のバーポー村に位置する。バーポー村の民居は築年数に違って、建築様式は伝統から現代的な形に変容した。昔の町風景を守るために、デザインする時は必要な機能を備えるの同時に伝統の仕組みを継承し、民族居住文化を守る。現状と持ち主の意識を考えて、民宿を中心し高床下の空間をシェアしてコンセプトである。民宿を観光客に引き寄せる中心とし、民家の高床下地面層をシェアするという特徴から、デザインのコンセプトを引き取れた。民宿と体験作業に観光客を呼び出し、民宿周辺の民家も観光客にサービスを提供し、一緒に発展のアイデアである。



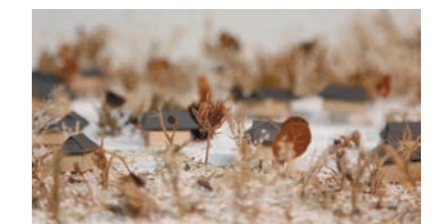
ジーノ族民居の構造図



平面図



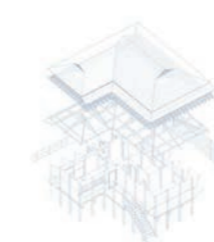
鳥瞰図



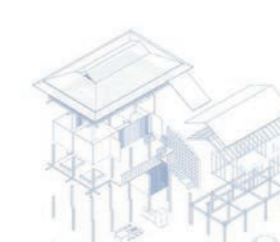
模型写真



模型写真



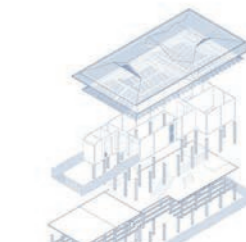
民居(茶工場)



民居(食堂)



民宿(伝統文化体験センター)



民居(養殖)