

大崎 雄太

OSAKI, Yuta

キャラクターキューブ

Character Cubes

1. 研究動機および目的

私はこれまで建築などの作品を制作する際に、癖があると感じていた。

それはエスキースの段階で、まず形をつくろうとする際に、決まって幾何学の形態に落とし込んでしまおうとする癖である。どのような与条件があろうと、それに対してどのようなコンセプトを考案しても、いざそれを形態に落とし込むとする際に、まず幾何学の形態に頼ってしまう癖があると感じていた。

一概に幾何学の形態と言っても円や長方形、三角形などがあり、立体的な形態では、球体や直方体、三角錐など様々な形があるがとくに私は正方形や立方体などの四角い形態を多く使う傾向にあった。

するとそのような傾向を受けてつくられた作品は印象的に「固い」「特徴のない」「普通」というような、あまりポジティブでない印象を受ける作品が多くなってしまう場合が多く、それを周りからも指摘され、自分自身もそのように感じる事が多々あったように思う。

大学院に進学し自身の研究テーマを考える上で、これまでの自分自身を改めて振り返ったときに、正方形や立方体に頼ってしまう傾向、手癖は、必ずしも悪いことではなく、むしろその形態に私自身が大きな魅力を感じているのではないかと考え、その形態によってどこまで表現でき、どれほどの可能性があるのかを追求していきたいと考えた。

キャラクターキューブと名付けた本研究は先ほども述べたような、「固い」「特徴の少ない」「普通」というような印象を受けがちな幾何学図形、その中でもとくに私自身が最も魅力を感じる「立方体」を中心に研究を進め、その形態が



図1：形容詞から生まれた42個のキューブ

同じ立方体でも上記のような印象を覆すような様々な表情を持つ立方体、キューブとなることを目標に制作を進めていく。

2. 言葉から生まれるキューブ

キューブは球や正四面体などと並んで極めて抽象的で純粋な幾何学モデルである。建築は設計の過程で次第に幾何学から遠ざかり不純化していくが、にも関わらず古来より、特に近代以降は多くのキューブが用いられてきた。

それはおそらくキューブという形態に、私だけではなく少なくともキューブを設計などに取り入れている人にとっては、この単純な形態に美しさなどの魅力を感じさせる力があるからだと考えられる。

私は学部の卒業制作で言葉をモチーフに空間をつくったのだが、言葉という形を持たないモチーフは、自分の想像を刺激し、より自由に形をつくるのに適していると考え、言葉の中でも特に形を持たない、状態などを表す形容詞から形をつくることに決めた。

まず私は、様々なバリエーションを持つキューブをつくろうと考え、50音順で42個の形容詞からキューブの形をつくることを試みた。この時点では建築をつくるという考えを一度捨てて、キューブという形態の持つ特性と、形容詞から来るイメージからつくっている。そしてそこから生まれた42個のキューブから、建築として機能を持ちそうなキューブを選択し、それらに建築的な機能を与えていった。

3. 機能はキューブに従う

シカゴの建築家、ルイス・サリヴァンの「形態は機能に従う」というフレーズはあまりに有名であり、現代の建築においても大きな影響を与え続けているが、形態と機能の関係は必ずしもそう言い切れるものではなく「機能は形態に従う」場合もあるはずであり、そのような順序で生まれたからこそその魅力も当然あると考えている。

私は洞窟などの自然が生み出す空間に非常に魅力を感じており、過去いくつかの洞窟を巡ったが、一概に洞窟と言ってもそれぞれに違った、特別な魅力があると感じている。洞窟という自然が生み出した建築は一つとして同じ形態をしておらず、中に入り歩いていく中で様々な発見をもたらしてくれる。例えば四畳半くらいの大きさの空間があれば、そこ



図2：建築的な機能を持った6つのキャラクターキューブ模型

にベッドを置いて寝室にしてみたくなったり、もう少し大きな空間に出会えば、そこにソファを置いたらリビングのようになることを想像させてくれたり。またはスケールがもっと拡大して大空間に出会ったとき、そこに例えばオペラ歌手が一人現れるだけでそこはコンサートホールにもなる。実際にそのような空間を寝室やリビング、コンサートホールとして機能させようと思ったとき、当然必要のない部分や至らない部分が存在するのだが、「形態は機能に従う」によってつくられた、いわばセオリー通りの設計によって生まれた空間には無い、不完全な部分にも大きな魅力が隠されているように思う。

「キャラクターキューブ」においては洞窟のように、「機能は形態に従う」、もっと言ってしまえば「機能はキューブに従う」というフレーズと共に、形容詞から生まれた42個のキューブの形態に、機能を従わせてみたいと考え、今回、その中から建築的機能を当てはめた際に、形態に魅力を感じた、または建築としての想像が生まれた6つのキューブに建築的な機能を合てはめていった。

4. 機能を持った6つのキャラクターキューブ

図2,3は形容詞から生まれた42個のキューブから建築的な機能を与えた6つのキューブの模型とイメージパースである。これらはそれぞれ「小規模複合施設」「都会の中の植物園」「教会」「海上の展望台」「空の美術館」「一戸建ての住宅」という別々の機能を持っており、図1のドローイングの形態によって生まれた機能を持つ建築であり同じキューブという形態を用いて様々な表情、キャラクター性を提案出来たように思う。

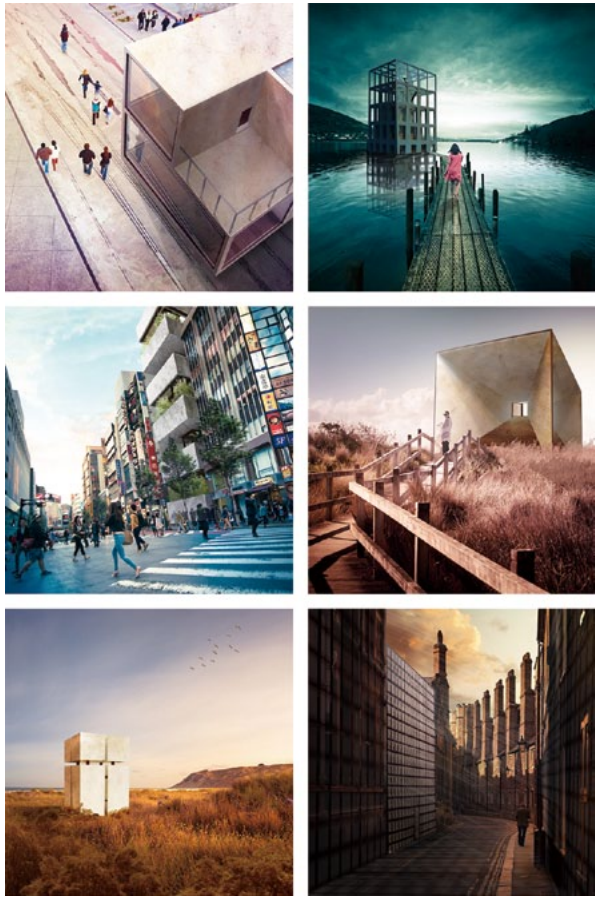


図3：キャラクターキューブが機能を持った際のイメージパース

金 旻正

KIM, Min Jeong

時を感じる空間

自然時間との共時を求めて

Space to Feel Time; seeking synchronization with natural time

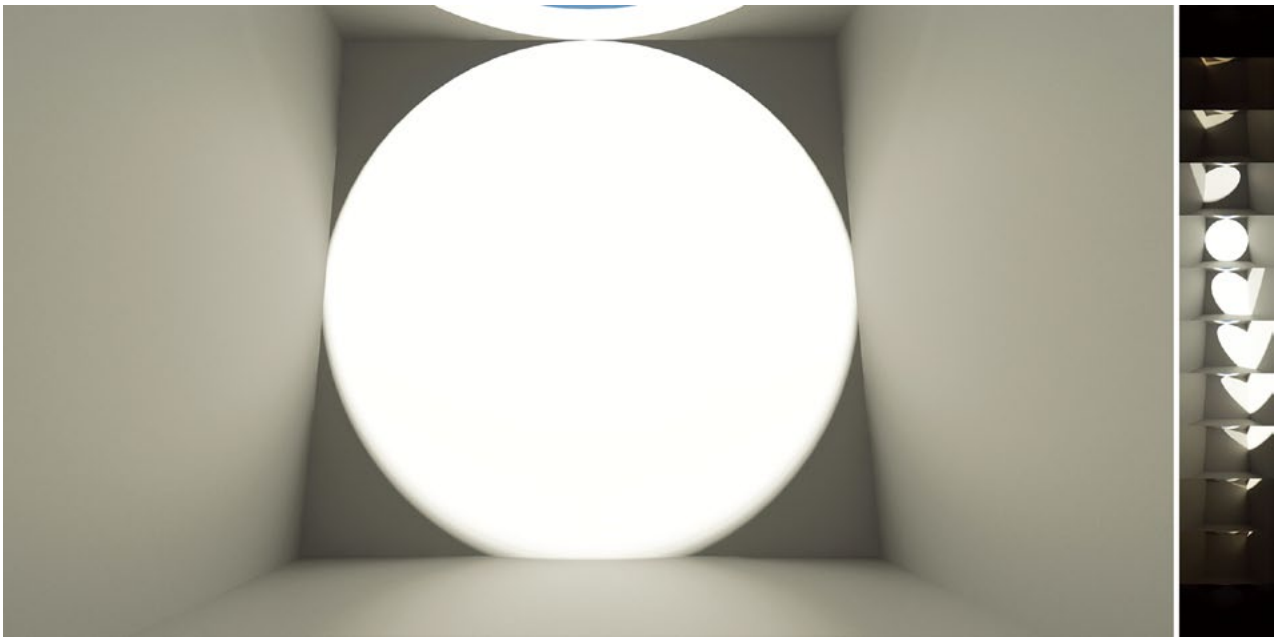


図1：部屋3 (太陽) 「図」の時と「地」の時

我々は空間の中で生き、生活し、物事を経験する。そして我々が経験し、記憶し、希望を抱える過程には時が潜んでいる。時は空間と同様に、物事を認識し、世界を理解する基盤である。地球の生き物として、有機体として我々人間は自然から影響を受けると同時に影響を及ぼしている。

今日、世界の国々は産業革命をもとにする近代化を通じて、激しい社会文化的な変化を経験してきた。近代化過程において、我々は自然の束縛から脱して人間特有の時を造ろうとした。自ら作り上げた時への依存は、有機体としての我々の持つ人間性を希薄化し、生活を機械化してしまった。現代社会の時認識は機械化された時によって歪曲されていると私は思っている。現代社会で見られる様々な問題は、その時認識を原因にしていると思われる。ここで、時を自然な形に戻すことから、解決の手がかりが見つかるのではないだろうか。

ところで、時は如何なるものであろうか。哲学分野では時が存在し、感覚できるようなモノであるか否かを論議の中心にしていた。なお、変化や運動と時との関係も確かめ

ようとしていた。哲学での議論は結論が出ていないが、それらの時概念から幾つかを継いで、自然科学と社会科学の時概念は成立したと見られる。時は広範な意味を持つ言葉であり、それを一言で説明することも、定義を定めることも困難である。時という言葉の定義するより重要なのは、「共時という時の働き」、そして「如何なる性格を持つ時と共時するのか」なのである。

共時は時を共にすることである。自分以外の時間性を知覚することによって共時は行われる。太陽から昼を感じる。時計を見て時刻を知ること。他人と同じときに一緒に行動すること。などが共時である。共時する以前の記憶としての時は、「時」としての本当の意味を持っていないと私は思っている。それは出来事の羅列にすぎない。その知覚、経験から意味のある思い出、時になるのは、共時するときである。共時によって我々は自ら時調整を行うことになる。

自然を克服することは自然時間からの離脱とつながっている。今の我々が共時する時計時間は時計が示す時間である。

数字や文字で表現され、自身が自然物を基にしているにも関わらず、自立して時を刻んでいるように見える。測定の手段、尺度として、社会の約束事としての時間である。しかし、時計時間は利便性や効率のための機械であって、有機体として我々が感じている時とは違うことを忘れてはならない。我々が感じる時は時計時間のように均一ではない。我々は自らのリズムを持ち、自然のリズムから影響される存在である。しかし、現代では時計時間との共時に偏っている故に、自然時間を意識し、自然時間との共時を見直すべきである。

時を認識するには変化を認知するきっかけが必要である。その特別な時一きっかけは「図」として、それ以外は「地」と

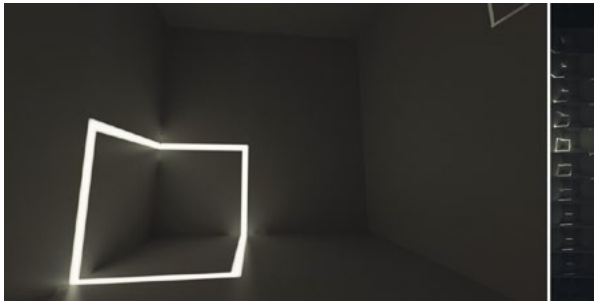


図2：部屋2 (太陽) 背景になる時の空間が暗く、細いスリットからの光が作り出す四角い領域はドラマチックな感情を与えるだろう。

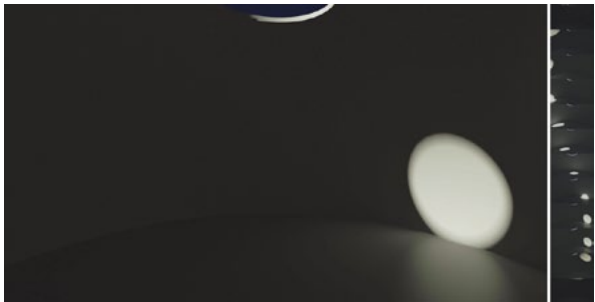


図4：部屋11 (月) 暗い空間の中で浮かび上がる丸い光の溜まりは体験者の視線を引き、人は自然にそこへ足を運ぶだろう。

して働く。又、空間は認識の基盤であり、現実感を与える故に、時認識を容易ながらも強力にすることから、時を感じる場として設定した。共時の対象は自然時間の根本である太陽と月の光とした。自然時間との共時を空間の中で試みることを目的にして、ある意味を持つ日々や形は避けようとした。なぜなら、自然時間との共時は誰でも必要であり、時の意味は文化歴史的な脈絡の中にあるからである。尚、形態は幾何学な形に限定し、普遍的な実験になるように注意した。太陽と月の入射角度を確かめるために、東京近郊を想定して研究を進めた。

現代の建築、建物群や都市に至まで、空間の中に時を取り入れようとする試みは、キュビズムの絵のように、観察者の視点の多様化に重点をおいている。しかし、動かずに鑑賞する絵画と、動きながら体験する空間とは根本的に異なる。視点の多様化は空間での体験を豊かにはするが、時を生み出すきっかけにはならない。さらに、時を視点の間

題に置き換えると、共時は失われる。多様な視点での空間経験は観察者の中に閉じ込められるだけなのである。時の本質が共時にあることを考えると、多様な空間経験を時とは言い難い。

最近になって、変化し続ける空間の一つのファクターとして時を導入する試みが見られるが、そこでの時の意味が、時計時間に限られていることは念頭に置くべきである。空間が持つ力、それを作り出す人の影響力を考えると、特にデザイナーが歪みのない時を理解するべきであると私は思っている。我々が知っていた「時間」は本当の「時」ではないかもしれない。

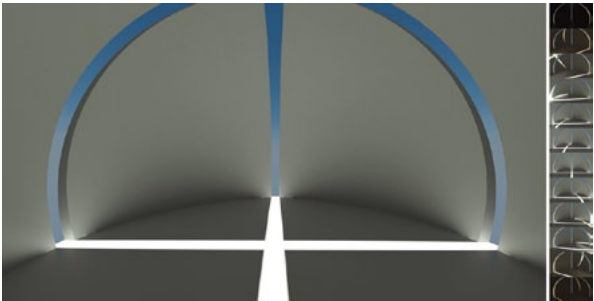


図3：部屋6 (太陽) 時が訪れると光は床の上に完全なる十字形になり、空間を分け、対比により空間を体験する人に強烈な印象を与える。

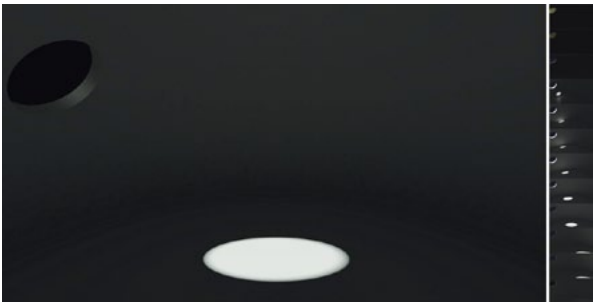


図5：部屋12 (月) 真上から来る満月の光。空間の中心に立つと頭の天辺から満月を浴びているような不思議な気分になるだろう。

今我々に必要なことは、時の定義を言葉で完結することではなく、時は我々を押し付けけないこと、変化し続くゆえに判断も測定もしないという事実を再認識することである。そして、変化し続く「時」、自然時間が、今日の社会に人間性を取り戻す鍵になると思う。我々のすべきことは自然時間と共時できるきっかけを作ることではないだろうか。私の試みが、その契機になることを期待している。

本論文は、実際の空間設計までには至らなかった点、自然時間を感じさせる対象が太陽と月の光に限られている点、時が訪れる周期が約1年である点などの限界がある。それにも関わらず、本論文をきっかけに、時認識を再確認し、自然時間との共時が空間の中で活発に行われるための試みが始まることを期待する。又、普遍性を保つために、抽象的な作品を提示しているが、これからは実際の空間設計にも適用されることを望んでいる。

島村 宰

SHIMAMURA, Tsukasa

都市景観における場所性とあそびについての研究

代官山のあそび空間

Research of flexibility and its identity in different places of a townscape

Place of flexibility in Daikanyama

現在の東京の都市景観は、無機質な建築群に囲まれて、大きな視点で見るとどこも同じような景観が連続している。玉石混淆といったごちゃごちゃしていて統一した建築様式や質のないものから、オフィスビル街や高級住宅街に見られるように、統一した様式と質を持ったものまである。

本研究での対象となる渋谷区代官山町周辺においては、町並みに関して言えば前者であると私は感じるが、町の一般的なイメージ、いわゆる町名ブランドとしては、高級住宅地としての名が知られている。このようなイメージと現実のズレも、都心部の乱開発や雑多な建築の集合が成せるものである。

かつては、オフィスビルの中に店舗がテナントとして入ることは商業地区である場合を除いて珍しかった。ほとんどの場合、建築物の用途は均質化しており、住宅街や商店街、業務地区や文教地区として一線を画して明確な区分とたたずまいを持っていたものである。一方で、かつて緑地やオープンスペースは点として散在していたもので、都市の中に飛地的にあった。しかし現在より圧倒的にその量は多く、景観的な意味合いにおいては連続した景観であった。一、二階建の低層建築がその多くを占めていた連続的な都市景観も、中層建築や高層建築が立ち始める頃から、徐々に不連続な分断した景観となっていく。また市街地における土地の不足がそれに拍車をかけた。代官山が現在のような住宅地として発展したきっかけは関東大震災であり、災害前までは緑豊かな農村地帯であった佇まいも、災害後には人びとが新たな住居を求めて開発を進め、雑木林を切り倒し、畑を均し、水路を埋めて建築物で埋めていった。そういった背景から現在の代官山という町並みは出来ている。

今となっては過去のものであり、そこを訪れる人びとや暮らす人びとには知るよしもないことかもしれない。だがそれが、町が本来持つアイデンティティであると考え、そしてそれは都市のような雑然とした景観にも言えることであると思う。

東京が生まれ育った地域である私は、そういった東京の都市景観に隠れている土地性、場所性をテーマに研究

を進めていく。場所性の強い景観が大事であることは、すなわち土地がもっている自然、あるいは大地そのものの起伏の成り立ちと呼応するように景観が作られていくべきであるとする。東京の都心部においては原始的な自然環境というよりは、そのほとんどが里山や水路といった人びとの暮らしに根ざしていた生態環境としての人工的な自然ではあるが、そこそそが未来の可能性としての大きな足がかりになる自然の一部であり、場所を知るための重要な手がかりであると思う。現代の都市景観において、私はその場所性が希薄であると感じている。

都心部のビルの建設急増は地下水脈を分断・枯渇させ、小河川は死滅の方向を辿り、暗渠化が一般化した。用水路ももれなくその対象に入っており、代官山で言うところの三田用水、鉢山分水路、猿楽分水路は現在完全に水路の面影はなく、地形を頼りに道筋を辿ることがかろうじて出来るのみである。

かつての川が住民に親しまれていたように、遊歩道、散策路などの作られるオープンスペースも、地域に根ざし、親しみのあるものでなければならない。そのため、活用に関しては周到な準備が必要であり、また、住民との意見交換、反映が最大限なされた綿密な計画が重要である。こういった計画的な景観設計を行わなければ、町の中に存在している自然（ここでは生態環境下における雑木林や用水路といった人工的な自然も含める）は十分な効果を発揮できなくなっていることもまた、現代的な都市景観の中に潜む問題であると思われる。都心部の町における自然というものはとにかくまばらであり、それらをなんとかしてつなぎ止め、将来的にマクロな視点から見た連続的な自然の流れを視覚的にも機能的にも都市景観に取り入れていきたいと思う。そして、その自然の流れはミクロの視点から見たときには町ごと、土地ごとのアイデンティティが表出していることがきわめて望ましい。

都心部において自然が豊かに感じられる場所というのは少なく、そしてかなり的人為的圧力によって縮小されている。土地の利用に多くの制限や条件が重なることや、細分化された土地を大勢の人々が各々で利用していくこと

で、町に根ざしていた大きな自然の流れは細切れのように点在せざるを得ない状況下であることが懸念される。人々が生活環境において自然の営みと波長を合わせていた頃に比べると、人工的な構造物が土地を覆い被せるかたちで町並みが形成されているが、道路や擁壁、階段などの骨格により土地とつながっている。このような町の肝要な器官とされる街路などの骨格的な空間は土地に対して互いに影響し合っていくもので、その土地の上にある町ごとにその影響は異なっていく。私は町の骨格は土地と町をつなぐ上で、デザイン性や町の持つアイデンティティに対してある程度の振れ幅、あそびがあるのではないかと思う。それら骨格による町と土地の「あそび」に注目し、これからの都市景観に必要な不可欠なものであると考えた。

1. インフラストラクチャーの骨格としての機能 + α

必然的に現れてくる構造物としてのインフラは、町の印象を形作る大きな要因でもある。普遍性の強い機能に、その町のアイデンティティが重なることで強い場所性を付与していく。

2. 町の骨格を固めていく上で無視できない環境資源

大きな変化があつた中でも現存する環境資源は町に今も息づいている。それらが町の骨格と絡み合っていくことが環境資産として価値を生み出していく。

3. 町が持つ環境資源（場所性）を利用

インフラの機能にあそびを持たせ都市景観が環境資源と分断しないように、融合・共生していけるようなあそびを調整することで、機能を持ちつつ空間にゆとりと場所性を生み出していく。

4. あそびにより生まれる街路の余白空間の利用

環境資源があそびの中に現存する景観町と自然、あるいは人と町、人工物と自然物、それらが共生するための緩衝材としての「あそび」が空間の中に存在することで都市景観の中で自然が息づいていく。これらの素案を元にして、代官山における都市計画のイメージを広げていく。



全体平面図



北側の視点場 平面図



イメージスケッチ 1



イメージスケッチ 2



イメージスケッチ 3



イメージスケッチ 4



南側の斜面広場 平面図



イメージスケッチ 5



イメージスケッチ 6



イメージスケッチ 7



イメージスケッチ 8

崔 水晶

CHOE, Sujeong

これから無くなっていくコミュニケーションを守るため、 韓国へのコレクティブハウスの導入についての研究

再開発地北阿峴洞へのコレクティブハウスを含む集合住宅の提案

Preserving communication;a study of the introduction of collective of housing in Korea

産業化・都市化により人は故郷を離れ都市に集中し、複雑な路地はなくなり高層ビルや広い道路が次々と登場してきた。また家族の規模も縮約され、家庭内の多様な人間関係の経験が難しい時代になった。人間関係の経験の不足から人と人のコミュニケーションは困難になり、人々は段々孤立されうつ病や自殺・孤独死など深刻な社会問題が起きている。

反面、隣に誰が住んでいるのかも知らない索漠たる都市生活の中で独立された住居環境を基本に一部の空間を共有しながら人々のコミュニケーションができる住居形態が登場した。それは「日本のコレクティブハウス」である。日本におけるコレクティブハウスの最初の目的は住居空間と生活の一部を共用化し、個人や少人数の家族では充足できなかった便利で豊かな暮らしを創ることであったが、その結果一緒に暮らす中で生まれる人々のコミュニケーションが現代の不足な人間関係を回復できる一つの提案として定着している。

人間関係の問題は韓国でも深刻であり、関係の回復のための提案が必要である。本研究では韓国と同じように産業化・都市化による人間関係の変化を先に経験した日本を選考事例として提示し、人々のコミュニケーションを見直すため、一つの提案とされている日本のコレクティブハウスについて調査して韓国にも導入したいと思う。

韓国の都心地は再開発の影響で数多くの路地が無くなっている。またその中に存在していた人々の暮らし、思い出、人々のコミュニケーションも共に無くなっている。そして私は韓国の再開発地域の中で一つを選択し、その地域の環境に合わせたコレクティブハウスを提案したい。本研究で提案される集合住宅が「これから無くなって行くであろう路地と人々のコミュニケーションを守るための一つの提案」として広がればと思う。

北阿峴洞は朝鮮戦争（1950年～1953年）後の難民と田舎からソウルに出てきた人々が国有地を占有し、自ら家や路地など生活の基盤を作ってきた街である。その後国家によって調整されたが、今までも狭くてくねくねとした路地は相当残っている（図1）。このような路地は韓国でも珍しい形を持っている。また人々のコミュニケーションが続いているところ（図1参考）もあり、ここだけは残してほしいと思って、私はこの部分を対象地として選択した。



図1（左）：北阿峴洞3-447周辺及び外部活動調査図

図2（右）：路地屋根図及び実際の風景

路地の重要な特徴は「日常生活が路地という空間の中で現れていること」である。すなわち人々に多様な活動舞台を提供するのが「路地」であり、人々の生活に欠かせない存在、暮らしそのものである。そして私は出来るだけ今までの路地や風景を残した集合集宅団地を提案し、人が集まるコミュニティスペースとしてのコレクティブハウスを提供したいと思った。

まず対象地をコレクティブハウスの理想の世帯と言われる20~30世帯が入れるぐらいの大きさで分け、4つの集合住宅を設定し、その中で他の敷地とつながる敷地（図3の緑の部分）をコレクティブハウスと選定した。

ここは図4のように勾配が強いので高い所から低い所までスムーズに移動出来るようにコレクティブハウスの中にエレベーターを設置し、人々の動線が会う所にCOMMONスペースを入れて各住居から接するようにした。また低い所から高い所まででなだらかに上がっていくので建物全体の階数は6階までであるが、低い所と高い所で見られる建物の階数は2階で

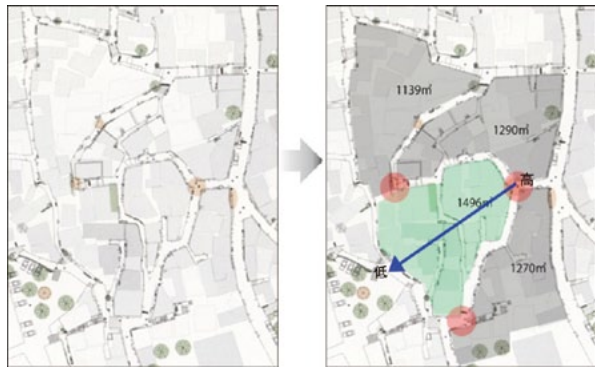


図3：対象地の分割



図4：対象地周辺の傾斜の立面図

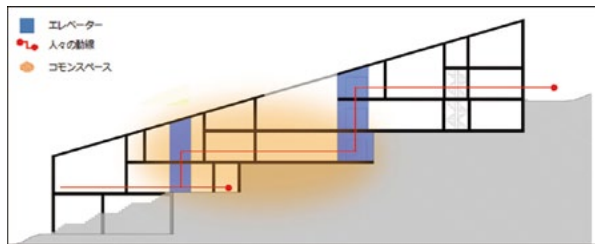
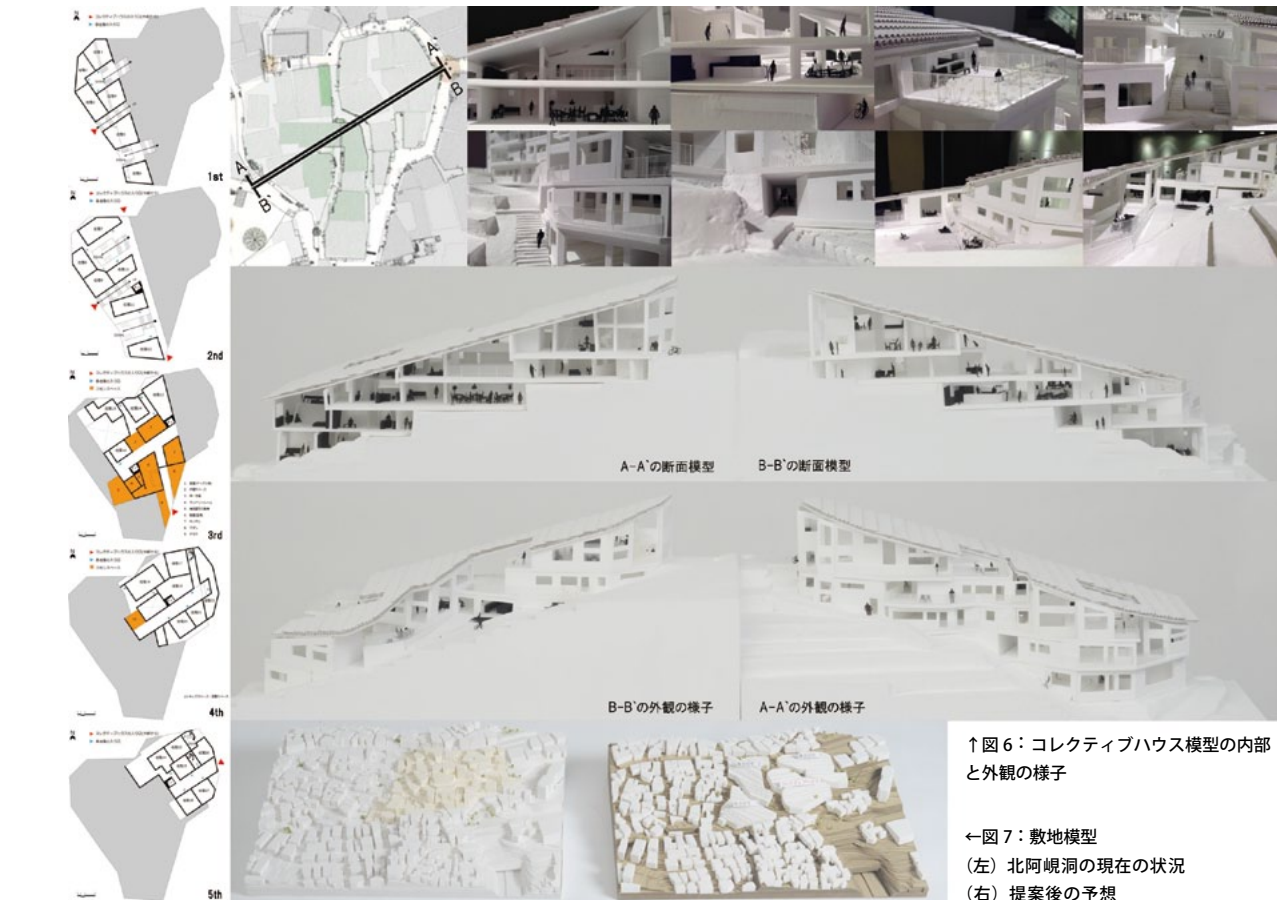


図5：動線計画及びコレクティブハウスの断面図



↑図6：コレクティブハウス模型の内部と外観の様子

←図7：敷地模型
（左）北阿峴洞の現在の状況
（右）提案後の予想

陳 国棟

CHEN,Guo Doung

漁村集落における集落構成と路地形態の変容過程に関する研究

和歌山市雑賀崎集落を事例に

A study of the changing appearance of fishing villages and their alleyways

A case study in Saikazaki, Wakayama

本論文は、和歌山市雑賀崎漁村集落を対象として、漁村集落における集落構成と路地形態の変容を考察したものであり、序章、本論 5 章及び結論の 7 章からなっている。

序章では、雑賀崎集落において、集落景観に立脚した路地景観の変化に着目し、急傾斜住環境の集落構成と路地形態における変容の特性を明らかにする。また、密集漁村集落の景観において、継承あるいは保持されるものと、破壊されて行くものの住環境の特性を調査・分析することによって、今後の日本漁村の景観デザインのあり方についての知見を得ることを目的とする。そのために、集落全体の集落構成図を作成し、集落の現状を把握した。その上で、古地図や航空写真等を用いて、高度成長期以降から現代までの集落構成の変遷過程を捉えた。さらに、1971 年に神戸大学大学院生であった平山明義氏とそのグループにより、中ノ丁谷筋を中心に調査が実施された資料と 1998 年、1999 年の 2 年間に和歌山大学の本多友常氏等諸氏が同一地区中ノ丁筋で調査した資料をもとに、2013 年に実測調査を行った中ノ丁筋の路地景観を中心として、新調査により得られた結果を図面化し、それを参照資料として路地形態の特性と変遷過程を明らかにする。

第 2 章では、雑賀崎集落の沿革概要を整理した。集落が形成された年代や当時の形態を記録している直接的な史料は無いが、天正 9 年 (1583) に現在の極楽寺が建立されているので、当時、すでに小部落が形成されていたと考えられる。江戸時代になって、漁人が増え、漁家が建て込んでいった。これらは浜に近い平地から背後の谷筋に沿い建ち並んでいったと推測される。天保 10 年 (1839) に編纂された紀伊続風土記によると、船数は二百余艘あり、人口 1492 人、戸数 257 軒と記されており、その発展がうかがわれる。明治以降も漁村としての性格は変わらず、発展を続け、戸数も増加していった。明治 41 年は江戸時代末期の 2 倍近い家屋が建てられている。昭和 38 年には 757 戸、昭和 50 年には 950 戸となり現在は極限的な状態にまで至っている。

第 3 章では、集落構成の特徴について考察している。第 2 章のような歴史的変遷の過程を経て、現在、集落は浜を中心に背後の山頂を通る道路まで、家屋が建ち並ぶ密集

状態を程している。集落内 4 つの谷筋に沿って発展しているので、掌の形を広げたようで、西から「西ノ丁」、「中ノ丁」、「池ノ丁」、「東ノ丁」と谷筋を中心に区分されている。近年、浜へ通じる道路の開通と共に開けていった「新道」の 5 地区から成る。

第 4 章では、高度成長期である 1960 年代以降の、集落構成の変遷過程を分析している。集落景観における沿海域の経年変化を、4 枚の古地図 (1891 年、1938 年、1982 年、1999 年) により、沿岸域景観は大きく変化することが明確になった。その中で、昭和 36 年 (1961) に埋め立てた領域と従来の集落内の平地面積を比べると、浜から集落内の平地面積が約 4 倍に拡大してきた。また、1979 年、1982 年、1999 年、2013 年の航空写真により、勾配屋根と陸屋根の総量比較の推移をとらえると、1979 年から 1999 年までの 20 年間に、全体の家屋に占める陸屋根面積が増加し、44% にまで達している。しかし、1999 年以降、2013 年までの 14 年間は僅か 2% 以内の変動に留まっている。70 年代より 90 年代にかけて、集落内の家屋の屋根形式に大きな変化が生じ、その後の 13 年間は緩やかな変容過程を辿っていることが読み取れる。

第 5 章では、路地形態における各路地の特徴を中心に比較考察を行っている。本章は、実測調査とヒヤリング調査を行って、一次的な路地 (頻繁に使用している比較的真っ直ぐに伸びている縦の道) と二次的な路地 (横に伸びる短い道) を対象として分析している。以下、各路地を調査した結果の性質と特徴をまとめる。

①**一次的な路地の特徴** これらの道は各丁に 1 本以上存在している。浜からムネまで続いて、放射状に比較的真っ直ぐ伸びている。また、この道は通り抜け的な性格が強く、路地に対して開放的な家が多い。

②**二次的な路地の特徴** これらの道は最も私的所有領域に近く、一次的な路地を繋いでいる。敷地内からの溢れ出し (植木鉢、物干し場等) も見られ、半私有化されたものになっている。また、長さが短く、屈折、大きく湾曲しているものが多い。袋小路も多い。

第 6 章では、1971 年に行われた集落内中ノ丁筋の間取

り調査資料 (1971 年神戸大学大学院生であった平山明義氏とそのグループにより中ノ丁筋の全戸間取り調査) と 1998 年、1999 年の 2 年間に和歌山大学の本多友常氏らが行った、同一地区の実測調査資料をもとに、先行研究の旧資料と新資料により得られた結果を図面化し、それらを参照資料として中ノ丁筋の特性及び変容過程に関する考察を行っている。

結論では、以上の知見を踏まえて変容過程をまとめる。雑賀崎の集落形成は近世初期以降発生し、近代中期には現在の形がほぼ成立している。この時期は漁業と和歌浦観光において隆盛を来した時期と重なる。漁業と観光の発達に伴う近在からの流入等による人口増加のため、戸数が増え、宅地の狭小化が進んだ。その結果、宅地のほぼ全面に家屋が建てられていて、裏庭などの空地を基本的に持たない、現在のような高密度集落が形成された。このような近代の中期以降の動向から、高度成長期を迎え、集落内の家屋の屋根形成に大きな変化が生じ、全体の家屋に占める陸屋根面積が 46% にまで達している。



図 1：中ノ丁の配置図



図 3：中ノ丁の配置図

一方、路地の変容は改装、増築、改築、消滅などにより、敷地の残存部分を占有し、場合によっては路地排水溝の上にはねだして増加する例なども見られるし、路地が縮小していることが読み取れる。漁業からの転職や漁業においては埋め立て地の増加による沿岸作業スペースの増加が、住居内作業の必要性を縮小させて来たことにもよっている。また、狭隘な敷地環境ゆえに大半の家屋は、庭などの屋外空間をもたないが、家事作業の減少と呼応して、路地に植木鉢を置き、庭化していく流れが中ノ丁筋の変容過程とその要因が解明される。生活空間としての路地の活用用途は変化しているものの、各戸の住生活との相互浸透システムは継承されている。

しかしながら、漁村内社会の秩序の変容や断片的なキッチュとしての外社会 (都市) へのコミュニティ意識が沿海集落の過疎化を進行させつつある。漁村集落の性格を失い、集落の景観が破壊されている。その集落構成と景観の保全あるいは漁村集落の景観デザインは緊急の課題であり、早急な対応が求められる。

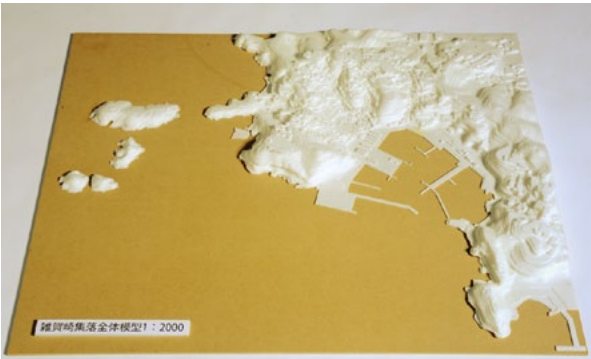


図 2：雑賀崎の地形模型 1:2000



図 4：中ノ丁東側の建築立面図



図 5：中ノ丁西側の建築立面図

真庭 敬人

MANIWA, Takato

空間の修辞学

71の習作

Rhetoric of space

空間操作におけるレトリック（修辞技法）の導入を試みる。詩学、文学、絵画、彫刻、音楽、修辞技法はあらゆる芸術に応用されてきた。言葉が限られた音の組合わせであるように、建築もまた限られた形態の組合わせである。修辞技法を応用することで建築空間も豊かになるのではないか。

私は修辞技法を空間操作に応用すること目的として 71 の習作を制作した。

ここで、研究対象である修辞学について述べる。修辞学の起源にあたるアリストテレスの『詩学』と『弁論術』

はプラトンが経験の「慣れ」にすぎないとした往來の詩作と弁論術を方法として捉えなおし「技術」にまで押進めたものである。

その後、修辞学は言語上の表現における手法ないし技法を研究対象とした学問として発展し、言葉に豊かな表現を与える術をまとめた膨大な知の集積として現代まで伝えられている。前述したように、それらの方法の数々は日常会話の中で意識することなく使用されているだけでなく、絵画や彫刻や音楽から建築に至るまで芸術全般に応用されてきたのである。

本研究は、4つの手順をふんですすめた。

第一に、修辞学と（建築史を含めた）芸術史を照らしあわせながら考察したうえで接点を探りつつ、修辞技法各種の構造と効果を分析した。

第二に、上記をふまえ修辞技法各種を体系化していく。試作を繰かえし応用可能と考えられる領域について考察。

第三に、建築、絵画、映画における空間を修辞学の観点から分析したうえで体系図化していき、更に考察を深める。

最後に、各種技法を体得するべく71の習作を制作。また、各習作を体系図化しつつ本研究を一冊の本にまとめた。習作の形式は大部分がCGの作品だが、一部を模型化したうえで本研究「展示」の形で発表。

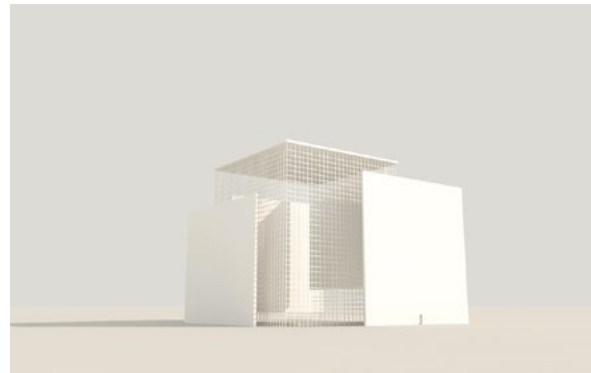
修辞技法各種は多岐にわたることから汎用性が高いといえ、建築分野に関わらず、あらゆる創作に展開していけることを期待する。



転置法 Hyperbaton 「Circle」



換喩法 Metonymy 「Compass」



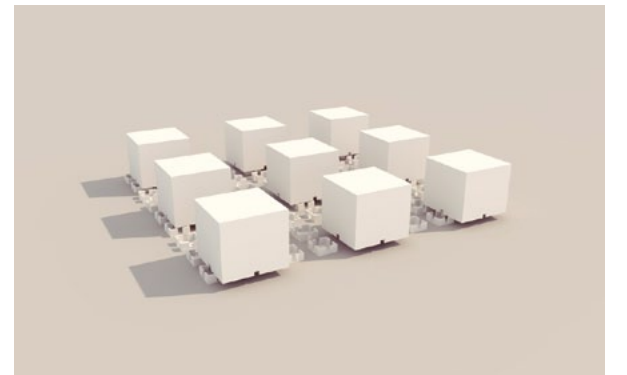
転置法 Hyperbaton 「In Peace」



引用法 Allusio 「Tube2」



反復法 Repititation 「Penguin」



提喩法 Synecdoce 「Double Think」



展示風景

村上 愛実

MURAKAMI, Megumi

感覚のかたち

Form of sense

空間は、そこに人がいて成り立つものであるが、なにか人はそこから遠い存在であるかのように感じる。空間はもっと、触れられるようなそんな存在にはなれないのであろうか。身体、皮膚に密接に関係しているものとして衣服があげられる。服なしに人は生きていけない。当たり前というほどに、衣服は人と関係し合っている。衣服は人が身にまとうものである。しかし、これは身体を覆う、あるいは梱包するということとは微妙に異なってくる。この微妙な差が、衣服について考える上で重要な意味をもつのではないか。衣服は皮膚の延長だとよく言われる。あるいは、衣服は第二の皮膚だとも言われる。この言い方には、衣服がたんな

る身体の覆いや、入れ物ではないことが含まれているのだと思う。人は何故服を着るのであろうか。衣服は、身体に密着している存在である。空間や建築は本来、身体とは独立して存在している。しかし、空間の持つ非物質的な要素、空気というわたしの周りを意識し、身体的に捉えることができれば、触覚的な状態が実現できるのではないか。空間は空気のかたまりを定義する手段であり、形式ではない。

この作品は、現在の価値観とは違った次元の作り方を思考することで、人と空間の関係を見つめなおす。そして、衣服から空間を考えることで、形態だけでなく、身体的に知覚される空間を目指す。自分の周りにあるこの空気を触

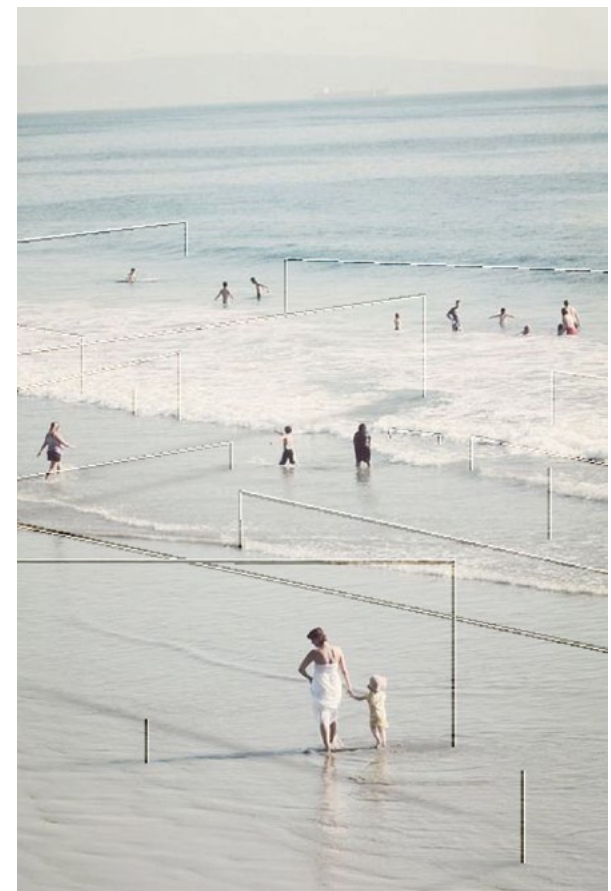


模型全体

れらるような空間を実現することが目的である。

服から抽出した3つの意識(重なり・接触位置・点)から衣服的な空間を考えていく。場所は、浜辺をイメージしている。理由は連続的な風景が広がっていること、建築的なスケールが意味をなさない広大なものであること、はじまりと終わりを感じさせない場所であることである。そして、周囲、自然環境に接しているという隔離された場所でないと感じられることが重要である。ここに衣服的な空間を作っていく。

空間を衣服的に思考することで、身体的に空間を感じられる状態を目指した。いつもなにか身体から遠いところにあるような空間を、身体を通してより身近に感じることが出来る。普段意識することなく行っている行動・動作というのは、物によって人と結びついている。物だけを見てしまうと感覚やイメージを伝えることは難しいが、行動とセットにするとそれは共有できるものへとなり得る可能性がある。形態ではなく、人が衣服をどう感覚しているのか、その根源的な感覚を空間化した。普段当たり前のように身に着けている衣服、その衣服を身体的、ファッション、そして感覚という側面から捉えることで身体と空間の関係性について答えられたように思う。こういった人の意識・感覚を空間構成の手法として取り組むことにはとても意味があり、その手掛かりがこの研究の中で見つかったように思う。



パース (ディティール)

服からの身体の運動による意識の抽出



一つめは重なり意識である



二つめは二接触位置の意識である



三つ目は三点の意識である