

金 殷勳

KIM, Eungun

天地創造

スケールとかたちによる空間試考

The Genesis

Thinking of space through scale and form

無の世界に空間を作る事を想像してみる。まずはあるかたちを設定する。それは偶然に作られたかたちであって、そこにはさまざまな様子が見られる。曲線と直線の起伏が続いていたり、波のように緩やかにありながらも、時には激しく変化し続ける。

そこはまだスケールがない「Non Scale」の世界である。大きさ、長さ、広さ、高さそして深さなどの基準もそれらによる感情もない無機質のようにかたちだけが存在している世界である。未だにかたちには意味が生まれていない。

初めて基準を考えてみる。そこにあるかたちに「1:1」を考えてみるが、どこかそれには空間は感じない。もう少し大きくしてみるが、空間よりもモノに感じる。だが、やっと自分の身体感覚が使えるように感じる。それよりも少し大きくしてみる。自分を超越する巨大なものになった。そこに自分の体を寄せてみたら安心感もつくし、楽である。そして自分の身体感覚で語れる世界なので楽しく遊べる。しばらくそこに留まりながら考える。このぐらいの空間で良いのか。

こんどは思い切り大きくしてみる。自分の身体感覚がつかめないほど大きくしてみる。初めての自分の身体感覚がつかめない巨大なスケールに緊張感も感じるが、感動する。風景に感動する。

再び、風景まで目指す。

これはスケールとかたちによる空間作りについて考えている研究である。手のひらに入る小さい物から自分の身体感覚を遥かに超える風景までの間に any scale がある。空間を創造する時に自分の身体感覚を軸にし空間のスケールとかたちを見計らいながら空間の良さを考える。私はこのスケールから空間の美的な意味が始まると思う。現代建築は効率と機能というキーワードが建築の成り立ちの強い妥当性になることが多い。しかし、いつかはスケールによる空間の美的な意味の要求はどこかしら出てくるしそれは空間作りにおいては省略出来ない過程である。単なる紙のシワで過ぎなかった部分が空間になったり、折られた紙の部分が巨大な屋根のような空間になる。あるいは、思い切り巨大にするとそれは風景に近づく。私はそれによって各空間に美的な価値が

生まれると思う。巨大な空間に圧倒されたり、小さな隙間や緩やかな丘のカーブに安定感を感じたりする。シンプルな空間操作であるが、少しずつ微妙に違う空間の感覚はそれぞれ異なる。

まず、この研究はスケールから話が始まっている。「図1」はそれぞれの異なるスケールを持つグリッドを横に並べたものである。この研究ではそれを「スケールのグラデーション」と読んでいます。1/20の1メートルは1/2000の世界では100メートルになる。同じ長さでもスケールが変わることによってそれぞれの意味が異なる。研究の成果物としては単純なかたちにそのスケールのグラデーションを与えることによって空間のプロポーションの変化をCGの空間のシーンで見せている。成果物のかたちの対象にしているのは一枚の紙から作られるかたちである。この研究の途中の段階ではかたちの対象を周辺にある物で考えたこともあったが、そのかたちには機能を元に作られているので、純粋なかたちではないと判断し対象から排除している。この創作で作られたさまざまな空間は建築とは少し距離がある。しかし、これらの空間に効率や機能という建築の論理でそれぞれの価値を言い切るはこの研究の美的な価値判断の意味とは少し変わるのであえてそれぞれの空間を成果物として挙げている。

聖書に書かれている「天地創造」は空間が始まる瞬間を記述しているのものである。宗教のことは無縁にその内容は建築を想像することと決して変わらないことだろう。建築はその無限に近い「Any scale」に「Human Scale」を考えると同時にその中から空間の美しさを求める行為である。この研究はその明解な空間作りを目指している。

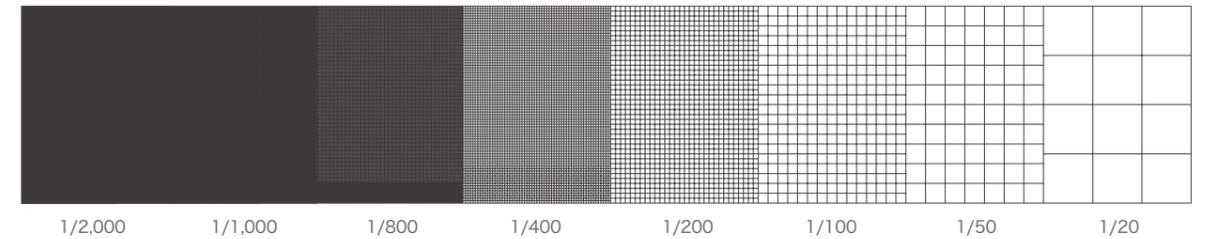
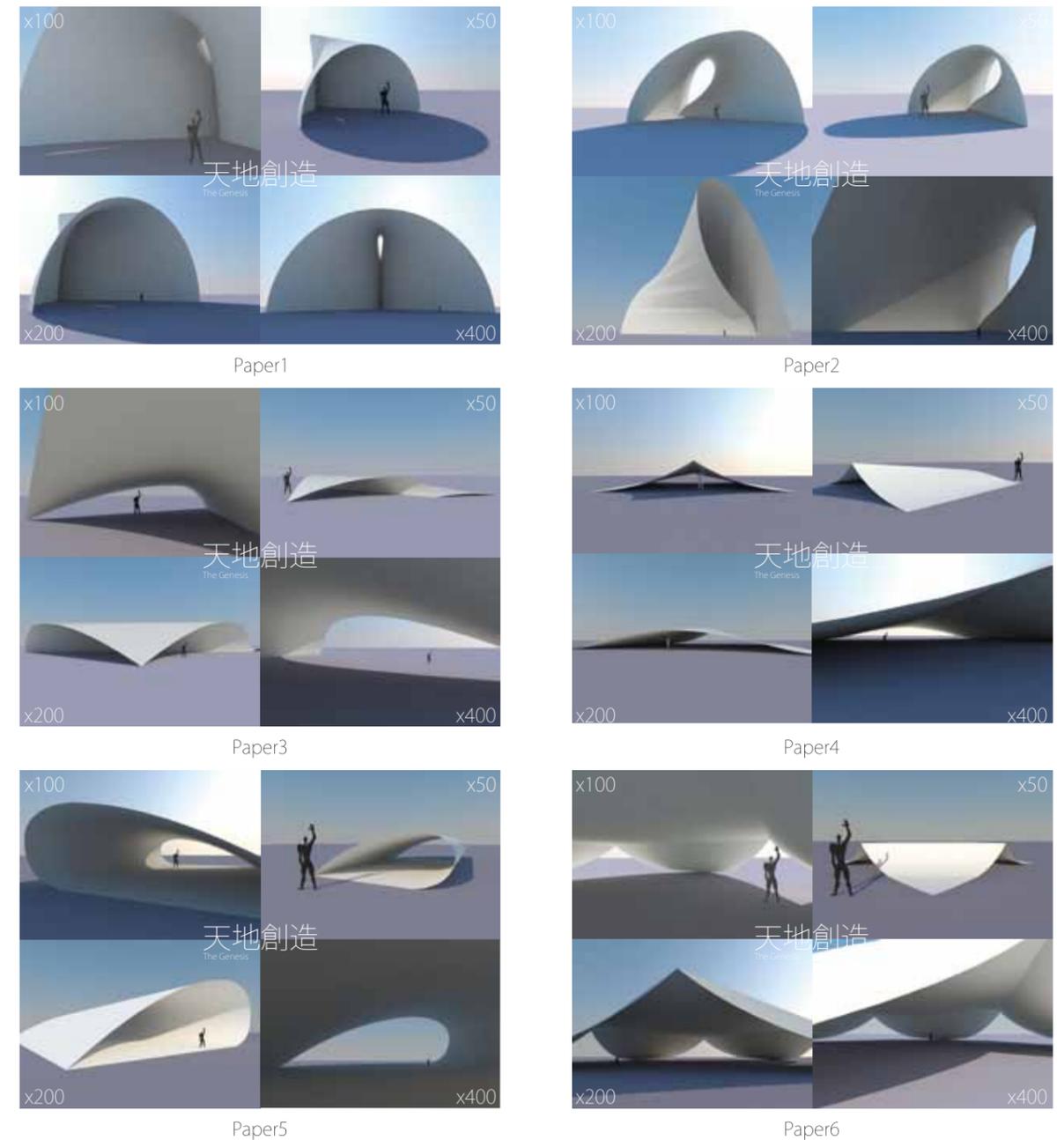


図1: スケールのグラデーション



孫偉

SUN, Wei

「水郷」文化を残す太倉の環境デザインに関する研究

致河塘の水辺空間の改造を例とする

A study of the environment design of TaiCang, where the culture of "Suigo" (riverside town) is preserved

A case study of the space transformation along the bank of Zhihetang river

1. 背景と目的

中国は現在、水辺空間を含めて都市景観が激しく変容しつつある。経済の発展が原因で、景観や環境に関する改修工事の出発点はよりよい「市容」を創造することです。最近の中国民衆はテレビや新聞で「生活は昔とは違う、生活が激しく変わった」のような言葉をよく聞き、「変わる」だけでなくみんな喜んで、昔の貧しい時期との距離はもっと離れていくような錯覚をしていた。そういう意識が存在するから、すべての「変容」は環境デザインの先進国と比べて、やはり環境や自分の生活に対する配慮は不十分だと思ふ。江南地方の川の改造も一つの例であり、河流の水利建設だけを考へて、生態、景観、水辺の市民の生活方式、そして水と関係する文化の伝承などのことは重要視されていなかった。

1990年代以降、人々はその愚かさ気づいて、デザイナーや政府は本格的にこの問題に取り組んで、いろいろな方法を試した。しかし、これらの試みは地方特有の文化を守ることではなく、他の町との違いを表面上作り出すことにすぎない。

現在の中国は経済的に発展途上であり、もちろん都市化は避けられない。従って、都市計画とデザインを通して、町の特有の文化を守ると同時に、町の発展も進む方法を探ることが今求められている。

2. 研究について

本研究はある程度都市化された「水郷」と呼ばれる江南地方の中小型町、その町に流れる川の水辺のデザイン方を切り口とされ、いかに川岸を改造することによって、都市化された町の中にも「水郷文化」を伝承できる水辺空間を作ることについて研究を行う。研究対象は江蘇省太倉市に流れる「致河塘」と選定する。この川の歴史と現状を分析してから、問題点を出して、それと日本の河流再生の例を比較しながら、解決の提案を出すという形で研究を進めた。

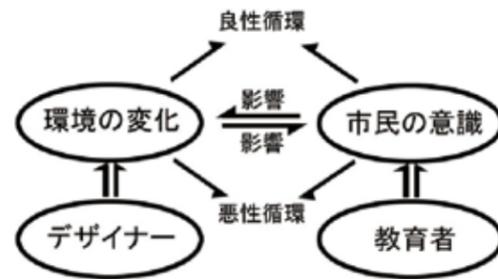
昔の太倉の人は水辺に家を建て、水の上で生活している。舟に乗って外出するのが普通であり、祭りなどの活動もよく川岸で行う。当時の人々の生活は川と深く関連性がある事が見える。しかし今現在、人々の生活方が激しく変わった。水辺の家から内陸のマンションや大型の団地に引越す。交

通方法もほぼ道路交通になって、舟運も停止となってしまうのが今の状況である。このような状態で水郷文化を復興するといったら、私はまず人と川の親しい関係を復興するしかないと思う。

中国は現在、川と人の距離がどんどん遠くなっている時期である。戦後、日本も同じ時期があった。その時期に起こった問題も今の中国と似ている。しかし、中国はこの問題が今からだんだん激しくなって、日本は80年代からこういう問題を感じ、そしてたくさんの河川改造の成功事例がでて、大変参考にする価値がある事例だと思ふ。その中の大阪の道頓堀川改造、三島の源兵衛川改造、郡上八幡湧き水の保護三つの改造事例を参考にして、あることが分かるようになった。

水とかかわる「水郷文化」は、もし人と川の繋がりが弱くなると、文化としての生命力も弱くなり、伝承することも難しい。その中で「人」と「川」は重要な二つの要素である。市民の川に対する意識を取り戻して、それと水辺環境の変化とお互いに影響すれば、良性循環の道に導くことができる。

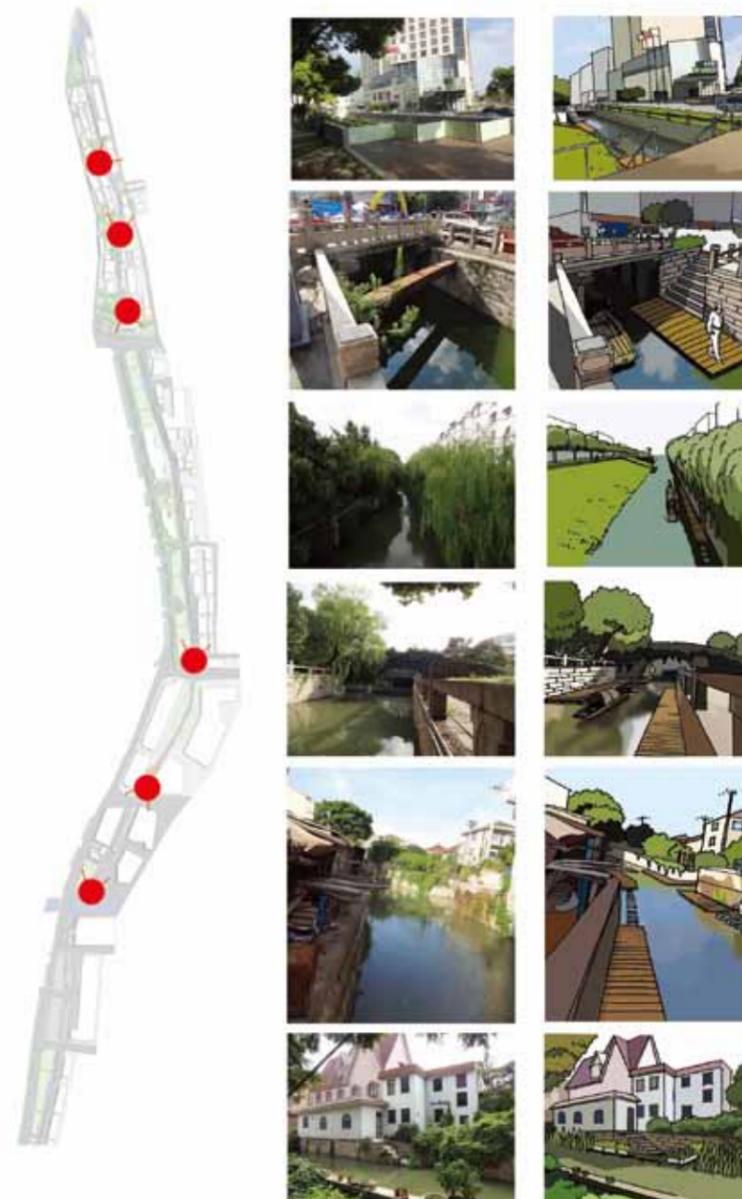
われわれデザイナーができることは、環境の改造により、市民と川の繋がりをつくって、市民の意識が川のところに戻し、水郷文化を伝承できる水辺空間を作り出すことである。



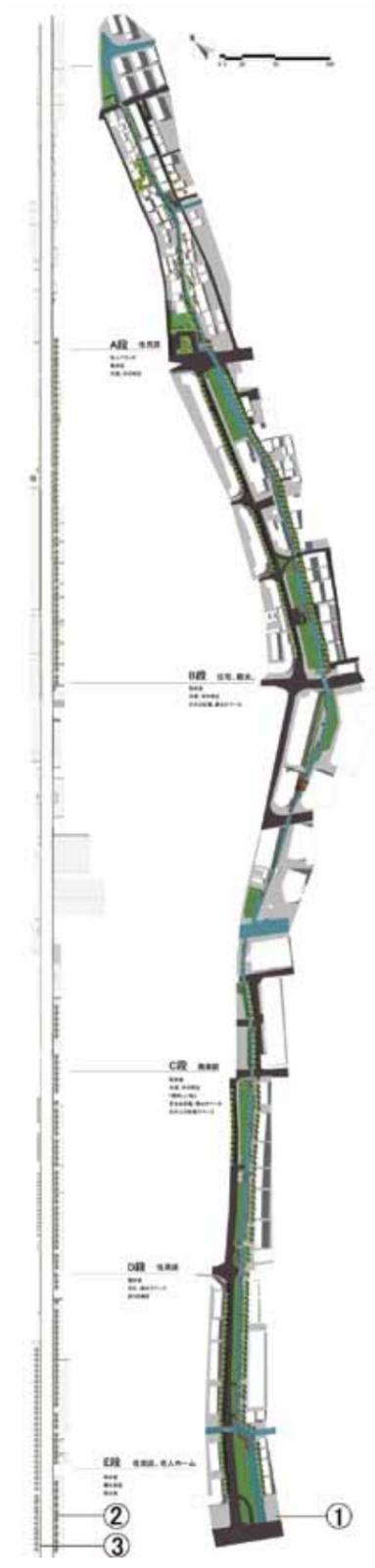
環境の変化と市民の意識の関係分析図



改造後のイメージ



現状との対比 左:現状 右:改造後



①致河塘改造方案配置図

②西立面図

③東立面図

孫 雯

SUN, Wen

狭小住宅

都市の隙間にある住む空間

Houses in the gaps of the city

大きな家は本当に必要ですか？

現在では、家族人数も少なく、住居に対して大きな空間を求めるのではなく、立地の良さを求める傾向にある。しかし、人が生活する空間である以上、内部空間の快適性も大切な要素である。そこで本研究では、狭小敷地が増加している現在、このような土地に建つ住宅の歴史と内部空間を分析・考察することで新たな、狭小住宅の方向性を見出すための基礎研究とすることを目的とします。

最近、狭小住宅はいろいろなテレビ番組などでも多く取り上げられるようになり、話題となっています。これは、今から約60年以上前の1951年に建築家である増沢洵が建てた自宅「最小限住宅」が3間×3間という狭い空間に作られたのが狭小住宅の始まりと言われています。そして、狭小住宅として最も有名なのが、東孝光が、これも自宅を約20㎡という極めて狭い土地に建てた「塔の家」で1966年にすでに建てられているのです。この塔の家は地上5階、地下1階の狭小住宅で、基本的には各階一部屋で、部屋にはドアをもうけず開放的な空間を作ったことで知られています。オリンピックの際の道路拡幅の結果出現した、約20㎡の三角形の敷地に建設された東孝光の自邸。建坪12㎡で玄関以外には1枚の扉もなく、6層が垂直につながるワンルームに書庫、居間、浴室、寝室、子供部屋が納められています。内外装にコンクリート打放しのままで床にリノリウム・シートが敷かれるだけの単純化された住居であるが、レベル差・吹抜け・屋根裏部屋・地下室など、当時としては都市型住居の先駆けとして、様々な手法が試みられています。北側にマンションが建つまでの3年間は本当に「塔」のようにすっきりと町並みに立ち上がっていた。最上階の南側、屋上テラスの壁が寝室の開口部にややかかるように垂れ下がっています。これは寝室への日射制御の目的もあるが、ル・コルビュジェを意識したデザインと東氏は語る。そうすることでより「塔」というモチーフに近づけました。

また1976年に安藤忠雄が建築した「住吉の長屋」は狭小住宅の中では上限クラスと言われる57㎡に建てられた狭小住宅で、住宅建築の傑作として今でも多くの見学者が押し寄せるほど人気の建物になっています。住吉の長屋はコンクリート打放しで、昔ながらの長屋をイメージした独創的な建物に

なっているのです。これまでの狭小住宅は建築家のデザイン力やセンスを重視したものが多かったのですが、最近になり『Memo男の部屋』という雑誌の「狭小住宅シリーズ」が始まった事で人気が出てきたのです。そして今の狭小住宅はデザイン性はもちろんですが、機能性も重視され、より快適な生活が送れるような作りに変貌してきているのです。そのブームに乗り、最近では大手の住宅メーカーなども狭小住宅の建築・設計に乗り出してきているのです。世界中で、住む空間が少なくなり、日本、中国、アメリカ、ヨーロッパで様々な狭小住宅が建てられています。それでも、住む空間の問題また解決していません。

もし、都心で建てられ、土地費もかからないという今まで使えなかった厳しい空間で、狭小住宅を建てられたら、問題解決に繋がるかもしれないと思うようになりました。

人類の最初の建築は、三つの木の枝作っていた。単純な三角形のイメージの空間であった。数個の三角形を組み合わせて、様々な形状が作られます。そして、三角形の構造で、厳しいスペースに建てられる建築を設計してみました。

オモチャのような、形が自由に変化できる。不規則体、立方体、円形など、数個三角形のユニットで作れます。例えば、二つビルの真ん中に、2mの狭い空間で、三角形の構造で、蛇のように自由に変化できれば、障害物（エアコン、壁など）を避けられますし、三角形の屋根は、光も入りやすいです。

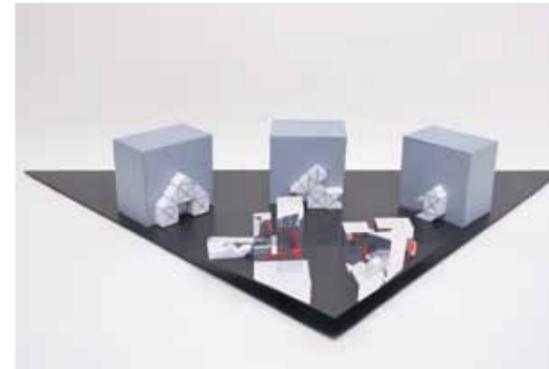
この三角形の建築は、二つの部分から構成されています。それは、骨と三角の壁です。解体したら、車で運べます。自分のニーズによって、壁を囲む方法がたくさんあります。

ビルの間隙だけでなく、不規則の敷地で、ゴソゴソのやまの上に、広告の看板の後ろで、橋の下で、使えない厳しいスペースで、snakeのような、障害物を避けられるようになると考えています。

研究の目的は、一般的の狭小住宅を突破して、住む空間の問題を解決して、新しい狭小住宅を作り出したいと思えます。



置かれている場所



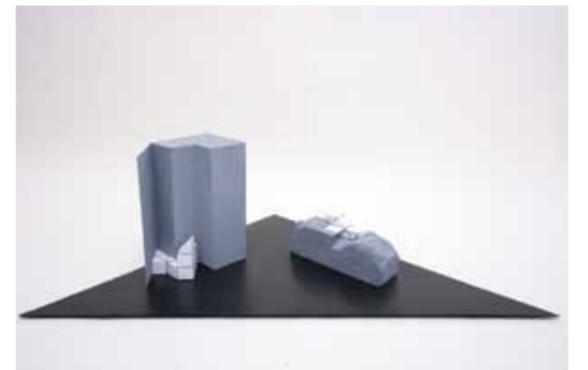
大きい建築隙間にある



同じ構造で壁の設置場所は選べる



展示の風景



自由に作る事ができる

高橋 汐満

TAKAHASHI, Shiomi

「待つ」という行為と周囲の環境に関する調査及びデザインについて

Research on waiting space design to make relations clear between people, the environment and time

動機・目的

一般的に〈待つ〉という行為は負担であると考えられており、それはコンピューターシステムの普及などの技術の進歩をもってして減らしていきたい努力対象である。しかし、どうしても消失し得ない〈待つ〉、存在しなければ不自然に思われる〈待つ〉もある。不自由であることが別の意味合いを帯びるようにもなったからこそ、〈待つ〉の在り方は変化を帯び始めた時期にあると思われる。現代の暮らしに潜む〈待つ〉という行為の性質を明らかにし、人・場所・時間が合わさった状況に求められるかたちを導くことを目的とする。

仮説

仮説1

〈待つ〉という行為は複数の種類に分けて理解できる。そのとき、枠組みはどのようなものであるか。

仮説2

〈待つ〉為の環境は、待たされる人よりも待たせる人の都合で整えられている。現状にはどのような工夫があり、待たされる人はどのように受け入れているのか。

サンプル集めのリサーチ

普段の生活で〈待つ〉に関する環境を見つけるたびにiPhone 4Sのカメラ機能を用いて写真を撮ることにした。本テーマではこれをサンプル集めのリサーチと呼ぶ。

手段を写真にした理由はいくつかある。ひとつめに、すぐさま記録できる点。サンプルに適すると思われる環境に出会う度、シャッターを切る。スケッチの場合、予め対象を限定して描く傾向に陥ったり、強調してしまう箇所が出てきたりするので写真より客観性に欠ける。次に、この手段は現在大勢の人に普及した記録方法である点。誰もが持っている携帯端末のカメラ機能はいま、写真を撮ることに加えてメモを取る感覚で使われている。こういった日常の習慣を方法ごと記録しておくことは意味があると考えた。撮影対象の様子だけでなく、このリサーチの方法が現代の普通の生活を切り取ったものであるようにしたい。さらに、iPhoneのカメラ機能は、シャッターを切った日時を記録する機能も備えているので、サンプルが増えていっても整理しやすそうだと考えた。

2014年1月初旬からサンプル集めを開始し、10月下旬まで続け、403枚の写真が集まった。選考を重ね、156枚が採用された。

分類

採用になった全サンプルをまずは「金銭のやり取りの有無」で大きな2つのグループに分けることにした。理由は、金銭のやり取りがある場合とない場合ではその対象の必然性や価値感覚が根本的に違っていると考えたからだ。

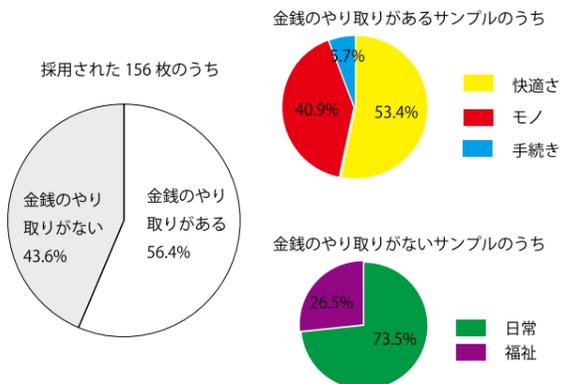
分かれたグループをさらに分ける。金銭のやり取りがあるグループは、どのようなサービス消費する行為かという点で3つに分かれた。金銭のやり取りがないグループも分類したところ2つのグループに分かれた。それぞれが全体に占める割合を示すと以下のグラフのようになる。

金銭のやり取りがある

- ・快適さ…自己実現、安心、娯楽、移動（例：病院、修理、開演、公共交通機関）
- ・モノ…飲食、物販（例：レストラン、スーパーマーケット）
- ・手続き…窓口、web上（例：銀行、ATM、webでの予約）

金銭のやり取りがない

- ・日常…（例：待ち合わせ）
- ・福祉…安全、移動（例：信号、踏切、エレベーター）



3種類の〈待つ〉

待つ対象を分類すると同時にサンプル同士を照らし合わせると、より根本的な違いを感じるようになった。〈待つ〉という行為がどのような条件のもとに生まれたかである。その方向性は3種類に分かれると考えられる。

●用意された待つ

ある対象を待つ人に共通して提示された具体的なルール・設備・情報がある場合。

●発生した待つ

ある対象を待つ人に共通して提示された具体的なルール・設備・情報がない場合。

●強制された待つ

ある対象を待つ人に共通して提示された具体的なルール・設備・情報が第三者の強制的な規定である場合。

〈待つ〉が枝分かれしてゆく

3種類の〈待つ〉はさらに、それぞれによく現れる典型的な環境をあげていくことができ、最終的に、23の要素が発見された。私はこれら23の要素を「枝」と呼び、全サンプルがそれぞれどの枝を持つか仕分けていった。〈待つ〉という行為は植物のように環境や気候などの条件で枝の伸ばし方を変える。枝の本数も違えば、方向も異なる。「あの〈待つ〉とこの〈待つ〉は別物である」という、何となくだが決定的な隔たりはここに潜んでいると考えられる。

結論

仮説1について

〈待つ〉はその対象により種類分けができる。金銭のやり取りがある場合の対象は3グループ（快適さ・モノ・手続き）、金銭のやり取りがない場合は2グループ（日常・福祉）に分かれる。それぞれには特徴的な環境の偏りが見られる。3種類の〈待つ〉からさらに枝分かれした要素を複雑に孕んでいる。

仮説2について

〈待つ〉という行為は〈用意された待つ〉〈発生した待つ〉〈強制された待つ〉の3つが組み合わさっており、その在り方は環境によって様々である。〈用意された待つ〉は待たせる人の意図が大いに反映されているが、待たされる人の気持ちを汲んだ例も少なくない。そして、〈用意された待つ〉が受け入れられなかった場合、〈発生した待つ〉が生まれることになる。3種類の〈待つ〉がさらに枝分かれした23の要素がそれを示している。〈用意された待つ〉〈強制された待つ〉にデザインの質を求める場合、〈発生した待つ〉の意味や在り方をよく理解して反映させるとよい。

実用—バス停のデザインを考える—

なぜバス停か

公共交通機関の停留所は、金銭のやり取りがある・快適さを消費する為の〈待つ〉がある場所だ。リサーチより、〈用意

された待つ〉の性質が強く、〈待つ〉の為の既成フォーマットが存在する。それに加え、“慣れ”がある。私たちは、〈待つ〉という行為が煩わしさを含んでいることに慣れてしまっている。生活の中で、煩わしいうえに退屈なことは記憶に残りにくく解決のきっかけを得にくい。また、仕方がないとして定着するしかない。しかし、そういった点を改善できれば、イライラする気持ちから自由になり、ただ道端に佇んで時間を過ごすという純粋な〈待つ〉のある生活が得られるのではないか。その具体的な実践の場としてバス停は身近であり、ふさわしいと考えた。バスは、鉄道では補えなかった交通網をカバーする市民の足であると同時に、交通渋滞に巻き込まれやすい不安定さがある。身近でありながら不安定な〈待つ〉に慣れきってしまった私たちにデザインがどう寄り添うかを考える例として良いと思ったからである。

バス停として何を改善するか

①分かりやすい情報提供でイライラから自由になる

—バスロケーションシステムをバス停に反映させる。

一次のバス、運賃、支払い方法を分かりやすく説明する。

②周囲の環境によって増減築できるユニット構成型

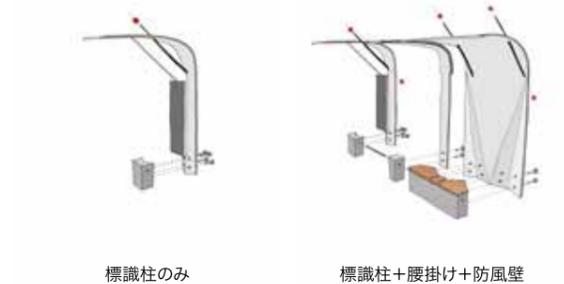
—利用者の増減やバス停周囲の環境の変化に応じて規模を変えることができる

③ランドマークでありつづける

—ランドマークとして統一した印象を保ったまま、周囲の環境や利用者数によってユニットを増減できる。

④ユニットの増減は優先順位のもとに

—ユニットを足したり引いたりする際、バス停に必要とされやすいものから順に加え、優先順位が低いと考えられるものから引けるようになっている。



趙津瑩

CHO, Jin Young

「国らしさ」に関する研究

飲食店の中の「韓国らしさ・日本らしさ」の要素に対する研究

A Study on the Country-ness

A Study on the elements of Korean and Japanese in the restaurants

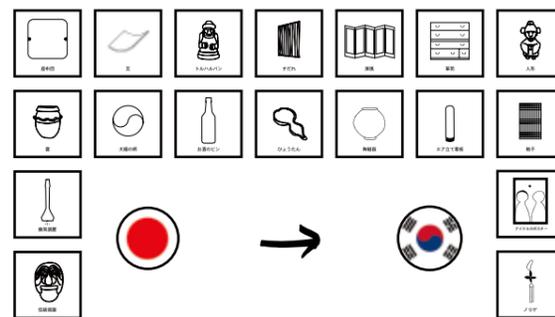
環境、建築、空間、インテリアやプロダクトなどの様々な領域の中で作品や論理、見解などを説明するとき、よく登場する単語がある。それは「～的、～らしさ」である。この単語は思ったより気軽に使用されて、すべてのことを簡単に納得させる。しかし、簡単に使用することに比べて、その単語が持つ意味はもっと深い。数多くの「～的、～らしさ」の中で「国らしさ」についての研究である。

果たして、多くの人はどんな要素を見て「国らしさ」を感じるだろう。環境、建築や空間に関する論文や専門書籍で説明されている日本のことには「畳、床の間、障子」などがある。一方で韓国のことには「韓国の伝統的な暖房方式であるオンドル、木の板で張った床（板の間）を意味するマル、主人の居間（出居・広間・座敷）に使う棟を意味するサランチェ」などがある。この理由で、国らしさについて簡単に連想されるイメージは一般的には「伝統的な要素」が主である。このような環境の中で、論文や専門書籍で表現されている国らしさの表現ではなく、一般的に我々の周辺で簡単に使用されている国らしさの要素を調べ、多くの人が信じている各国の国らしさについて調査し、分析するのが研究の目的である。研究のため、選定した最適な空間は「その国の料理を販売している店」である。この空間は国らしさを簡単に表現し、一般に使用されている国らしさを確認出来ると思う。店の選定基準としては、韓国と日本にある韓国・日本の飲食店にする。その中でも両国にあるジャンルで、次の基準で店を選定した。

- ・韓国の場合
- 1) 日本の料理の飲食店の中でよく見られる店（ジャンル）
- ・日本の場合
- 1) インターネット上で「韓国料理」を検索したとき、一番たくさん出る店（ジャンル）

この基準を満足するジャンルの飲食店を韓国と日本、それぞれ2つずつ選定した結果、韓国の飲食店の代表として「焼肉と家庭料理」、日本の飲食店の代表としては「ラーメンと家庭料理」である。この4つのジャンルの飲食店を合わせて200店を調査した。また、均一な研究のため、「店の名前、位置、値段、装飾要素」などの基準を決め、飲食店を調査、分析した。

日本で表現されている「韓国らしさ」の要素



日本で表現されている韓国の要素

調査した結果、日本にある韓国の焼肉と家庭料理の飲食店で使われている「韓国らしさ・韓国的な要素」は合計18個である。その中でも頻繁に使われている要素は「韓国の伝統の柄が入った座布団」である。その次には「韓国の伝統仮面であるハフェタル」と「韓服の飾りの要素であるノリゲ」のように伝統的な要素である。



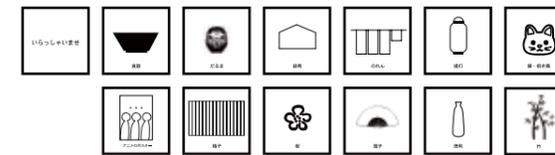
左：東京、「すだち亭」にある韓国の伝統の柄が入った座布団 右：神奈川、「マダン」の内部の様子

また、伝統的な要素以外に一番よく見られたものは「韓国のアイドルのポスター」である。韓国の料理を販売していることを単純に壁面へ韓国のアイドルのポスターをたくさん貼って強調する店が多かった。



左：佐賀、「チング」の内部の様子 右：愛媛、「オモニ」の内部の様子

韓国で表現されている「日本らしさ」の要素



韓国で表現されている日本の要素

韓国にある日本のラーメンと家庭料理の飲食店で使われている「日本らしさ・日本的な要素」は合計12個である。その中でも頻繁に使われている要素は提灯、のれん、招き猫のように日本でもよく見られる要素である。

その次によく見られる要素は「アニメ、フィギュア」である。



左：ソウル、「博多文庫」の外部の様子 右：ソウル、「火の味」にある招き猫

韓国で有名な日本のアニメのマンガ本やポスター、フィギュアを並べて日本らしさを強調する店が多かった。



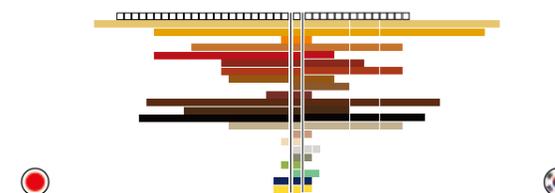
左：キョンギド、「九州うとらーめん」の内部の様子 右：ソウル、「ラーメン110V」の内部の様子

色

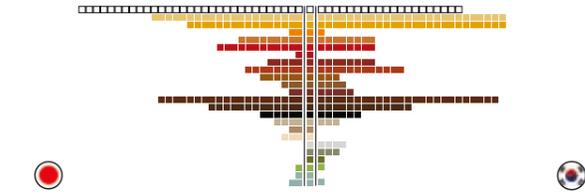
飲食店の中の「色」を調査し、分析した結果、飲食店のコンセプトや雰囲気による色使いの違いはあったが、国による色の变化や違いを感じることは出来なかった。

日本にある韓国の焼肉と家庭料理の飲食店の場合、韓国にある焼肉と家庭料理の飲食店より、赤色の系列を多く使用した特徴はあるが、これが「韓国的な要素」を表現するためであるか、そうではないかを把握するのは難しい。

両国の色使いにおける共通点は「白、茶色そして木の色」をよく使っていたことである。



韓国の飲食店で使われている色

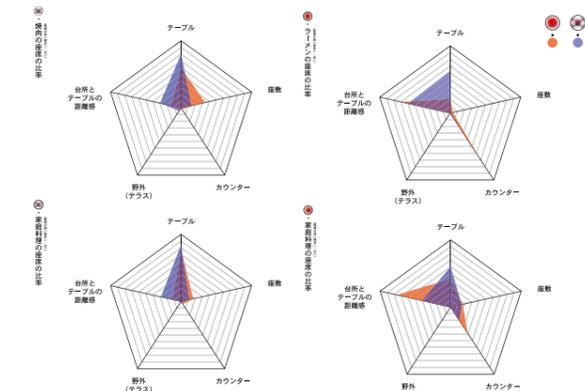


日本の飲食店で使われている色

座席

韓国の飲食店の座席の特徴は、厨房とテーブルの距離が（お客との距離）が遠いことである。また、日本でよく使われている「カウンター席」より「野外席（テラス）」が多く使われていた。しかし、日本にある韓国の飲食店には低い値だが「カウンター席」が確認出来た。

日本の飲食店の座席の特徴は、厨房とテーブルの距離（お客との距離）が近いことである。また、韓国の飲食店にはあまり見られない「カウンター席」も韓国にある日本の飲食店では多く使われていた。



座席の比較

韓国と日本、両国に現れた特徴

韓国と日本の飲食店を調査し、分析した結果、新たな特徴を見つけた。それは「モノの羅列」である。私はこの羅列に一般的な意味である「並べる」と、「同じモノをたくさん使って飾った」という意味も含めた。

韓国の場合、カウンターや棚に日本の有名なアニメのフィギュアをたくさん並べた状態をよく確認出来る。日本の場合も韓国の伝統的な人形を棚に大量に並べていることを確認出来た。このようなことを見て、他国を表現するためには、その国らしさの要素を単純にたくさん並べることで強調する傾向が強いということを知るようになった。

この研究を通じて国らしさを表現するためにはその国の伝統的な要素よりも「大衆的な要素（アイドルや有名なアニメなど）」をよく使っていることを分かった。

多くの店が単純に表面的なことだけで国らしさを表現していて残念な気もしたが、これはこれなりに時代の雰囲気や流れを知ることが出来ると考えられる。これからも国らしさの表現において最も活発に個性を表現することを望んでいる。

陶 大鏞

TAO, Dayong

陰影

Shadow

建築は既に、影の変化からはなれていった。都市や住まいが夜もキラキラと照らされることが近代化と繁栄の象徴であったからだ。それに、現代のガラスのカーテンウォールは、人工照明の発達と内部の白い壁、建築空間から影を抹消した。影を失った建築はある程度空間の感動を失い、リズムを感じることができない。本研究では、「陰影」を探求しながら私達の意識上に陰影について失いつつある感動と美意識を一步だけでもいいから、呼び起こしたい。我々はキラキラの現代都市というよりはガラガラの現代都市、固い建築空間から柔らかい音楽のような空間までに、表面的な繁栄ではない、深い心の豊かさになる空間を追求している。原始人は火で照明することから現代人がハイテクの照明手段に到るまで、今の時代とは原始の美を求め、「影の革命」の時代ではないだろうか。私たちは日常、光ではなく影を見ながら暮らしていると思う。それはほとんど無意識のうちの出来事なので気付くことはないが、明らかに私たち目に映る物の影の部分を目で追いかけている。例えば、太陽の方角を見てない、太陽によって、作られる陰影のある景色を見ている。そして、光を発する自然光や照明器具を見てない、光を受けて漂う陰影の状態を味わうと思う。本研究はすぐに何か社会性や人類に何か利益などを持って来ないかもしれないが、研究する甲斐がないとはいえないと思う。例えば、一枚壁で作った陰影空間は建築だと言えないが空間であると認識すると我々は反論し難いと思う。我々は建築を設計して、建てる時に機能性とは絶対に無視するわけがない。しかし、機能性という物は必ず一番先に考えなければならないことと私は思わない。機能性は設計する時絶対にある以上に、建築の造形の美しさ、空間についてどんな演劇的な効果があるのか、中にいる人はどんな影響を受けるのかなどを設計する先に考えて、これは間違い事ではないと思う。つまり、建築の価値とは、ただ「機能主義」と思わない。私の大学院生として陰影に関して研究は、建築になる一步前の仕事と考えながらした事である。

本研究は「抽出」、「還元」、「統合」という三つの段階がある。この三つの部分はたとえを引いたら、音楽に近いのではないかと。「抽出」とは陰影における様々な物、陰影の雑音である。そして雑音の中に音を探して、つまり「還元」である。最後、還

元した音で自分の音楽を作り、「統合」の作品ができた。

1. 抽出

一年生の冒頭で「陰影」というテーマを出した時、自分は陰影について現代人がだんだんにわすれられて、そして平面上に境界線が作れるものだと認識した。こういう淡い認識によって資料を収集し初めた。世の中に陰影に関して物は極めて多い数があり、ノイズみたいだ。中に存在している音ははっきりと聞こえなかった。実に焦った私は、やっぱり一番簡単なものから出発の方がいいと考えて、陰影の物理性そして様々な形により出来た陰影の形を観察するため、スタディ模型を作った。簡単な形から、例えば棒一本や壁一枚など出来た陰影の形。そして、段々に複雑になって、陰影の形はどんな変化があるのかを記録した。且つ、別の分野例えば、絵画や写真や心理学などにおける陰影を調べて、資料を収集した。以上の仕事をすると共に、日常の陰影を注目して、そして自分の分析資料として使いたため、私は色んな日常に陰影に関して写真を撮って、収集した資料にも踏まえて、「還元」にたどり着いた。

2. 還元

二年生から「還元」の仕事をし初めた。最後、10個の「音」になった。つまり、「合」、「繋」、「動」、「入」、「吞」、「分」、「組」、「付」、「漸」、「疊」という10個の漢字にまとめた。

「合」とは、異なる物体が空間に吸収され、融合され、異物の存在感を抑えて、一つの物になる。陰影と物体の模様、さらに空間上に同化する。

「繋」とは、陰影は光と闇の様々な明暗の階梯であり、光を闇に繋ぎ、光と闇の中間領域と考えている。

「動」とは、一般的な空間の「動き」とは、視覚的な運動感、動きを感じずということ。自然界の陰影は、静止している物ではない、時間の変化と共に形が変わる。結果、各時間帯に対応する陰影空間が出来てきて、実際に動いている空間を実現する。

「入」とは、外部空間に生まれた陰影は内部空間を浸食し、かつ内部空間に生まれた陰影は内部空間が含まれた地域に突っ込み、さらに浸食する。

「吞」とは、闇の夜が真昼の世界を呑み込むような、陰影は物を覆ってそして囲み、空間を限定しながら、段々に呑まれた物は空間と一体になった。

「分」とは、視覚で見えない壁が空間を分けて、さらに柔らかい手法で「内」と「外」の関係を作って、空間の境界線が出来た。各空間に分割されたように表現しながら、それぞれが繋がって、一つの空間として成立する。

「組」とは、「分」という還元から、陰影空間は視学で見えない壁で構成されて、だからボリュームがあり、組まれると思う。決定したボリュームにより、障害物と影が映された面の組み合わせを設計し、陰影空間の組むことで完成した。

「付」とは、物の形や材質などを問わず、無数の陰影の粒子は皮膚のような物の表面にくっつく。障害物と呼ばわりながら、影が映された物の輪郭に沿って、流れて行く。

「漸」とは、光が闇の中に吸収されている時生まれた陰影は、

真っ黒なカオスではない、しかも二律背反ではなく曖昧さの中にグラデーションがある。

「疊」とは、陰影のレイヤーが重なり合うことによりできたグラデーションは陰影から光までのグラデーションと違って、陰影自体における明暗と透明度が生まれた。

3. 統合

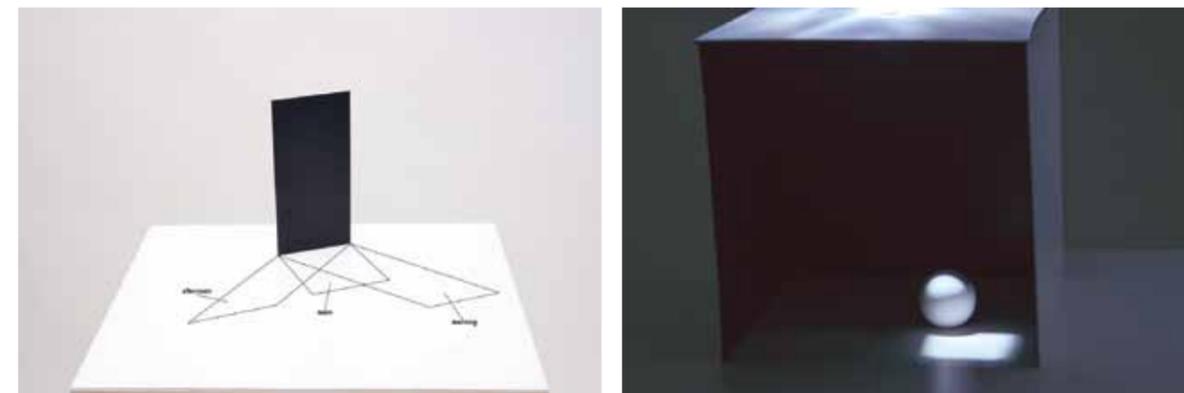
10個の還元は自由に組み合わせ、統合にたどり着いた。例えば建築空間を作る物は普通の壁ではない、「分」という還元を使って、陰影で構成した目が見えない壁で全体的に「壁がない建築」である。或いは「分」足す「動」という還元は陰影が空間を柔らかく分割すると共に一日中各時間帯の日差しの角度が違いにより、陰影で出来た空間が運動して、変化している。その空間の動くことにより、各時間帯に従っている陰影空間が使われる。



分

漸

繋



動

吞



付

疊

合

入

組

姚璐

YAO, Lu

伝統茶室の現代承継

The succession of the traditional teahouse in the modern

中国の古い娯楽場所として、茶室は晋代に芽生え、唐代に台頭し、そして宋代に至ってようやく盛んになり、明清の時代に普及した。しかし、近代になって衰えるようになってしまった。現在、筆者が手に入れた文献資料によると、茶室デザインに関する理論研究が非常に少なく、おまけにそれに関する書類も常に茶文化や茶事、茶室社会学研究に集中する。具体的な茶室デザインの要素から系統的に茶室デザインの方法を研究する人は減多にない。

本稿は日本茶室の発展と継承の中で広く認められている典型茶室を分析することを通じ、これらの建築実践からいくつかの理論的な成果を得る。その上、今後の茶室デザインの水準向上や間接的な人々の生活品質向上に重要な理論指導と実践根拠を提出したいと考えている。

本研究は、以下の道筋を進めた
第一は中国と日本の茶室の歴史による分析
第二は物質と精神二面に草庵茶室の美意識の締めくくりである。

第三は現代での相続現状
最後は現代茶室デザインの発想
まず中国には茶室の発展の歴史と中国茶道の現状をだいたい理解した。そして主要な日本茶室の美学の物質と思想を2つのほうで研究した。

第一年は日本茶室の形をめぐって具代的に研究した。具体的には建築材料、空間の要素、要素間の組織関係この3つの部分を研究した。第二年は茶室をめぐる表現の境地を大して研究した。具体的には一歩一歩として心理感情、審美の情趣と哲学の意識この3つの分である。

その以上の研究から、現代建築の思想と茶室の美学の結合をとして、私も現代茶空間を試みたいと思う。主要な試み方向はその以下の三つの類別に分かれる。

商業型茶室建築、住宅内の茶空間、文化の需要を満たすことができる展示茶室その三つである。

現代建物がいかに伝統を引き継ぐかという問題については

二つの時期に分けられる。最初の伝統形式の引用からその後の「外形の類似」や「中身の類似」の検討へと変化した。簡単に言うと、伝統建物の引き継ぎはスタイルを重視すべきか、それとも中身を重視すべきか、それが根本的な問題である。

現在の中国と日本を見てみると、中国はまだスタイル復元の時期にある一方、日本はすでに精神の引き継ぎの道で成熟している。

日本の近現代化では常に「勉強—反省—勉強—反省」を繰り返してきて、欧米への学習だろうと、自分自身の伝統への反省だろうと、そのいずれも表から裏、形式から中身精神への深まりの過程であり、後現代主義、新理性主義、新郷土主義、地域主義、批判的地域主義など多くの創作思想が次々提出された。これらは現代主義建物への反省、批判、あるいは改善の探索となった。

イタリアの建築家 Bruno Zevi (22 January 1918 – 9 January 2000) は現代主義建築の特点を取り出した:

1. 機能に基にデザイン
2. 非対称と不規則な
3. クラシック建築のパースペクティブに反対
4. 殻、膜構造
5. 連続的な時間と空間
6. 都市と自然の風景と結ぶ
7. 四次元に分解する方法

現代主義建物のデザイン方法と伝統的茶室建物のデザインの考えが大いに異なり、前者は機能から出発し、デザイン理念と美学思想を結びつけて建物を通して表現する。しかし、伝統茶室は始めから美学思想から出発し、建物そのものを弱め、精神の純粋を強調する。この二つの一見して全く異なる思惟順序が日本現代の多くの優秀な建築家に解決された。

本文は日本伝統的な草庵茶室の美意識の実体及び精神の両方面のまとめや、日本現代建築家の伝統的な美学の運用への分析を通して、以下の5種類の伝統と現代の組み合わせの構想をまとめた。

1. 部分特徴上の類似

たとえば、にじり口は日本伝統的草庵風茶室の際立った特徴で、現代茶室にこの狭いにじり口を引用しており、日本の文化と美学観を十分に表現している。

2. 空間構造での類似

具体的に伝統構造への最大限の簡略化を表し、幾何学上でいくつかの大きな構造しか残っていないで、現代建物の材料で伝統茶室と一致する感覚効果を作り出した。

3. 代表要素の利用と創造

例えば、伝統茶室の竹格子、繊細なグレートに半透明な材料を加えて、これは伝統的な草庵風茶室のグレートの窓の構造性の特徴である。繊細なグレートは繊細でエレガントな美感を表現し、半透明な和紙は曖昧でぼんやりした美しさを作り出す。現代建物の中では、プラスチックや金属、コンクリートなどの材料が木材と竹の変わりに窓の格子に使うことができ、磨りガラス、エンボスガラス、ポリカーボネート板などの半透明の材料が昔の和紙の代わりに使われている。材料以外に、窓の格子の尺度や割合、色彩などの要素も変化した。

4. 感覚と体験上の類似

露地というものを理解して活用するのは安藤忠雄氏の建物は最高の現れである。長くて曲がりくねっている入口のデザインは安藤忠雄の多くの作品における特徴の一つである。これは伝統的な草庵茶室の前に曲がりくねっている茶庭を設ける手法の現代的な引き継ぎだと考えられる。単純な幾何学の形及びその組み合わせによって抽象的かつ素朴な美感を作り出せた。

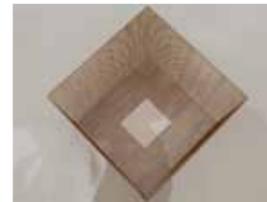
5. 建築精神上の類似

日本建築家の伝統茶室の美学への引き継ぎがほとんど世界観の方面での引き継ぎに現れる。禪宗の思想は日本の現代建物の各方面に表れている。

その以上の研究から、現代建築の思想と茶室の美学の結合をとして、南北間のお茶文化の違い、茶の間がお茶文化の伝承発展へ与える実際の影響を考慮し、日本の茶室を研究し、中国の茶道及び各地域のお茶を飲む人の需要に合った茶の間の設計の研究を行う。

その以上の研究から、現代建築の思想と茶室の美学の結合をとして、私も現代茶空間を試みたいと思う。主要な試み方向はその以下二種類に分かれる。

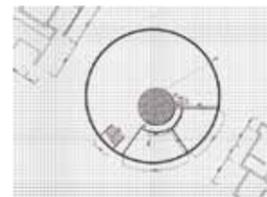
1. 茶室構造と地域建築文化のつなぎ。
2. 都市茶文化空間で行う主な活動による空間構成の区分けと過渡。



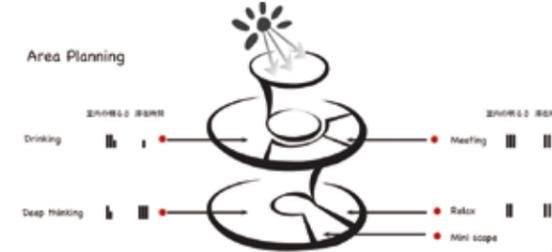
このキューブは伝統的な幾何学を簡略化した茶室空間である。まずは簡単構造と速く組み立てられる可能性が必要である。茶室を量化後の標準モジュールと空間を持って効率性が高くなる。そして多い

地域の文化や生活習慣を簡単に接続することもできる。

空間や緑化が少ない、人が密集の区域でお茶を飲む行為の理解に異なる人と需要の人々が満足できる空間を建造する時に、空間内部の環境に与える需要の人々によって別の心理を感じて人々が自由に選ぶことができるのは設計のポイントである。



空間の明るさと人の活動時間による、空間の配置はこの分析図に現れる



3 Dソフト模擬、同じ外部光環境に内部の明暗感じ(②と④)

