



小久保 忍
小林 雅呂
矢島 弘昭

設計演習Ⅱ

課題
CAD/CGによる建築空間
のスタディ

4年

担当=
柳田 武
松岡 辰郎

る／その情報が、周囲に投影される／この外面を見たときは自分を考え、見つめ直すのである／そして自分を理解し、創造する

ROUTEからROUTEへ
外的要因が内面へ働きかけ／自分自身に変化を与える／秩序・時代・道徳・理性・経験などの／層を通り次のROUTEを選択していく

PASS空間は、大きさ・色・長さなど自分が受けた環境や経験により／その瞬間において、様々な形態をとる

指導=柳田 武

設計を進める過程で、スケッチを描いたり、スタディ模型で検討したり、CAD/CGを使ってモニター画面上で空間をいろいろな角度から眺めてみたり、様々な方法が採られる。いずれの方法であろうとも、それらを通じて対象空間を目に見える形に視覚化し、検討を加えるわけで、どんな方法でも、それぞれが持つ特性を活かした効果的な使い方をすればいい訳である。しかし、CAD/CGは、従来からある方法と違う特性を持っている。それは、CAD/CGで表わされるモニター画面上の空間は、模型と違って物理的な制約を受けないという点である。いくら模型でも宙に浮かんだ床や天井、相互に貫入した空間など、物理的に存在し得ない空間は表現することができない。CAD/CGはそれを可能にし、最近では、そのような特性を活かして、CAD/CGでしか表現できない形態や空間が出現してきている。いわゆる、サイバー・スペースと呼ばれる空間である。そして、更に、サイバー・モールとかサイバー・アーキテクチャといわれる概念に発展し、ネットワーク上にしか存在しないデジタルな空間へと広がってきている。そんなものは実際に建つ建築にとってまったく意味をなさない、という意見もあろう。確かに、それらの空間は現実には成立しないし、建たない建築である。が、だからといってまったく意味がないわけではなく、建物を考える頭に新鮮な刺激を与えてくれる。建築や都市という空間を考えると、それらに刺激されて新たな発想が生まれてくる可能性が次第に大きくなってきている。

小久保 忍
小林 雅呂
矢島 弘昭

ひとりの人間の中には、様々な思いや考えがあり／多くの自分を存在させている／それが自分の世界であり／時間とともに世界を変える／周囲の環境の変化は／人の思いや考えに変化をもたらす／しかし、内面において人が／周囲の環境を変化させる／新たな世界（空間）の始まりである／人はどこへ、何を見つける？
自分の内面が、外面を変えることから始める／思いや考えによって、方向（行き先）が／情報として自分の空間に提供され