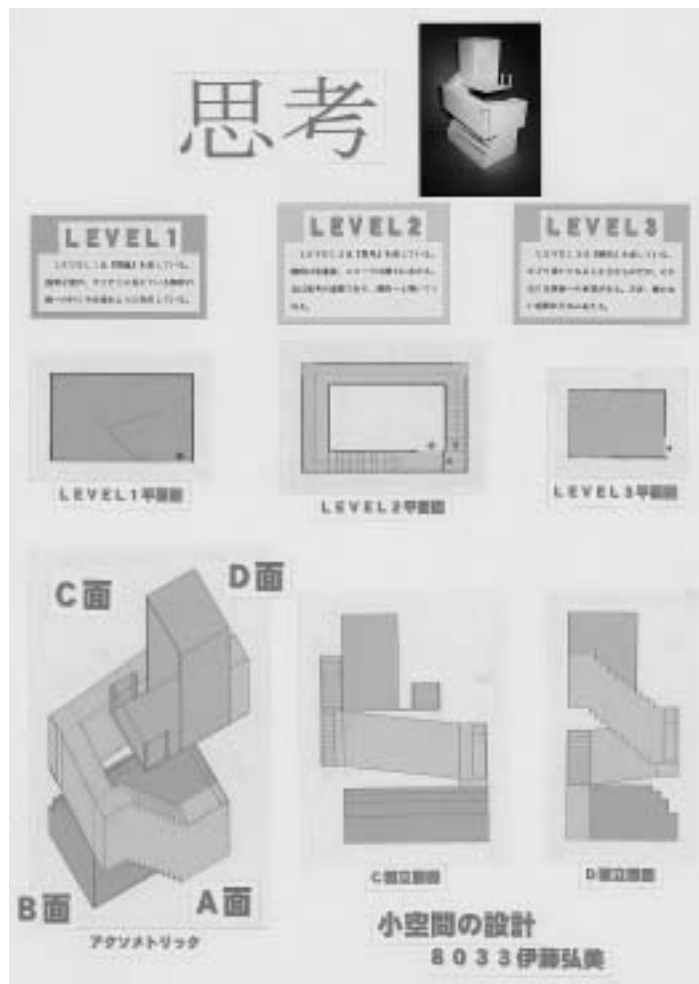


伊藤 弘美

大平 貴臣



デザイン基礎II

第4課題 小空間の設計

1年1組

担当:

柳田 武
本杉 省三
田島 夏樹
田中 雅美
山崎 敬三

伊藤 弘美

この作品は、初めに階段とスロープの部分^をを思いついた。それを生かして上と下の空間は正反対になるようにしようと考え、「明るい」「暗い」「広い」「狭い」を取り入れることにした。与えられた空間の中で全体の雰囲気^をを大切にしながら「広い」空間と「狭い」空間の広さを決めた。また、人が入っていく空間なので「暗い」部分にも光が必要となるため、スリットや階段の天井など、光の入れ方に特に気を配った。

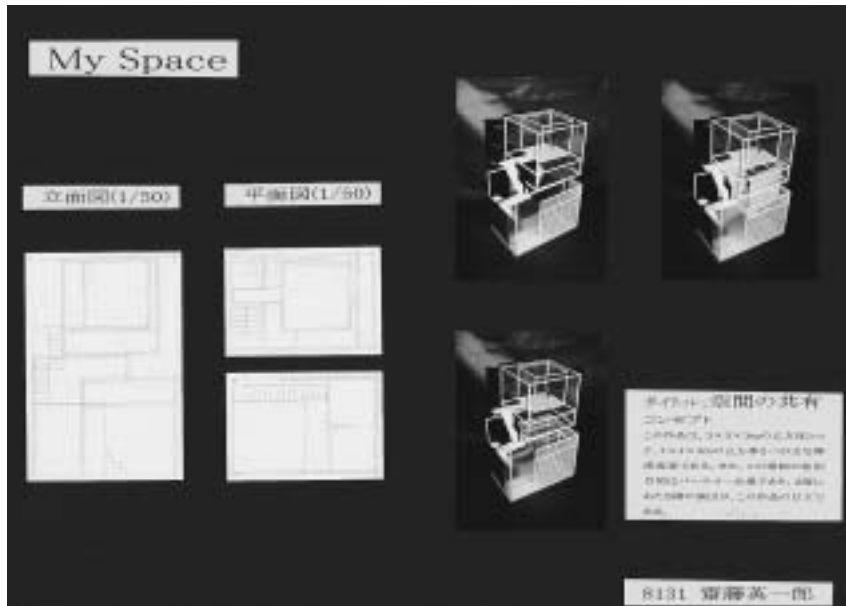
指導=田中 雅美

実際の建築では、階段とスロープを連続して交互に使うことはきわめて希である。これは歩行という身体運動が階段とスロープでは全く異なるため、その変換地点でリズムが乱れ不快であるばかりか危険でさえあるからだ。日常生活では、歩行の目的は移動の先にあって、歩行そのものは目的の手段であって無意識の行為であるからである。しかし、この身体運動の変換点を感じることもそのものが目的であったらどうであろう。この作品では歩行そのものが目的として考えられ、移動の結果が目的ではない。このパラドックスが階段とスロープの連続という空間構成に意味を与え、その結果

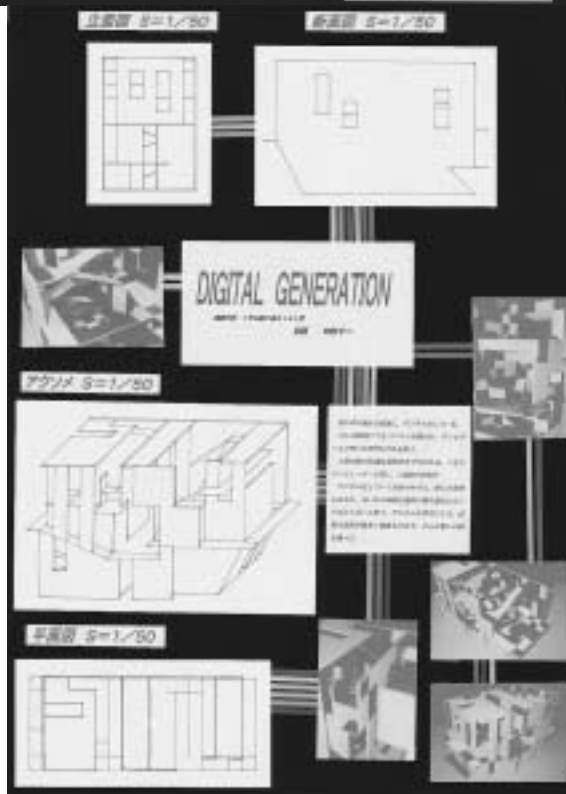
として空間デザインに非日常的な造形を生み出した。また空間構成のサブテーマとなっている空間の開放性と閉鎖性、光の取り込みなども「思考」という作者の設定したコンセプトの中で重要な役割を担っている。

大平 貴臣

光のリズム、立体のリズム、人間の行動のリズムを組み合わせることによって空間がシンフォニーを生み出し、人がその空間を進むことで音楽を体感することができる。そういった空間の制作を試みた。光の量や射す方向、立体の広がり、人、これら3つの要素がどう関係すると一体化でき、音



齋藤 英一郎



関 晴仁

楽を生み出せるか、空間を進む人の姿を何回も想像して制作した。

指導=田中 雅美

建築は凍れる音楽である、と文豪ゲーテは言っているが、時の流れとともに様々な旋律やハーモニーが重なり合いながら美しい音楽が生まれる様子は、細やかなディテールや空間の連続からひとつの建築が形成される成り立ちと似ている。

この作品「シンフォニー」では、オーケストラの奏でる音楽を空間体験のシークエンスとしてとらえようと考えられた。4×6×9mの立体の中に取り込まれた空間は、それぞれニュアンスの異なる空間ディテールの連

鎖として構成されている。光の取り入れ方や壁の動きなどから立ち現れる種々のインテリア空間は、管弦楽の奏でる音楽のエネルギーや音色との対応を意図している。その表現や説明が少々メタフォリカルに流れすぎるといふ指摘もあったが、空間の捉え方が細やかで全体として独創性も感じられ、結果として高い評価を得ることに成功した。

齋藤 英一郎

建築物は、変化できないという固定観念がある。その観念を捨て、部屋の一つ（模型2階）が存在するとき、存在しないときを考えた。その結果、空間と光

に大きな変化をもたらすようにした。また、制約が全くないので、自分で立方体で構成すると条件を付けた。そして、4×6×9mの空間内に4³mを2つ、さらにその中に3³mを3つに分割し、構成した。仕上げとして、いろいろな材料を使ったことが、模型をおもしろいものにしたと思う。

指導=本杉 省三

実に簡単な要素から成る提案です。3mを単位とした立方体と4mを単位とした立方体という2つの大きさの異なる立方体が各々2つ、計4つがあるだけです。それら4つの立方体が上下・左右にずれながらそこに隙間を作り出すことで全体の空間

が成り立っています。それだけのことですが、しかしとても巧妙に構成されていることに驚かされます。上下の3mを単位とした立方体の間にも描かれていない3mを単位とした立方体がありますし、その他にも隠された立方体の小さなスペースがあります。隙間（空き）を作ることが空間を意識すること、ということから模型の表現も制御されています。上の3mの立方体は、水平移動できるなんていう「そんなのあり？」の提案です。模型表現も大変上手です。下のポリウムだけは安定感のためかメッシュで面が表されていますが、他のポリウムはエッジ（線）のみの表現で、極力固定化されない流動感を示そうとし

ているように見えます。齋藤君は、照明器具の課題でも手を動かしながら考えている様子でした。質感や材料の感覚についても、はっきりとしたイメージがあり好感が持てます。手よりも口で図面を書いてしまうこともなく、頭でっかちになりがちなところをバランスよく保っている感じです。

関 晴仁

人間の「思考の過程」は二進法による電氣的なやりとりの積み重ねだと聞く。技術の進歩により、いつの日か人間の脳のメカニズムが解明される日がくるだろう。この作品は、そのメカニズムを具現化したものである。学級崩壊、洗脳、猟奇殺人など、テレビゲームで育ったデジタルな世代の暗いニュースが世の中を飛び交う今、「思考の結果」さえも単純な選択の積み重ねになってはならないと強く感じる。

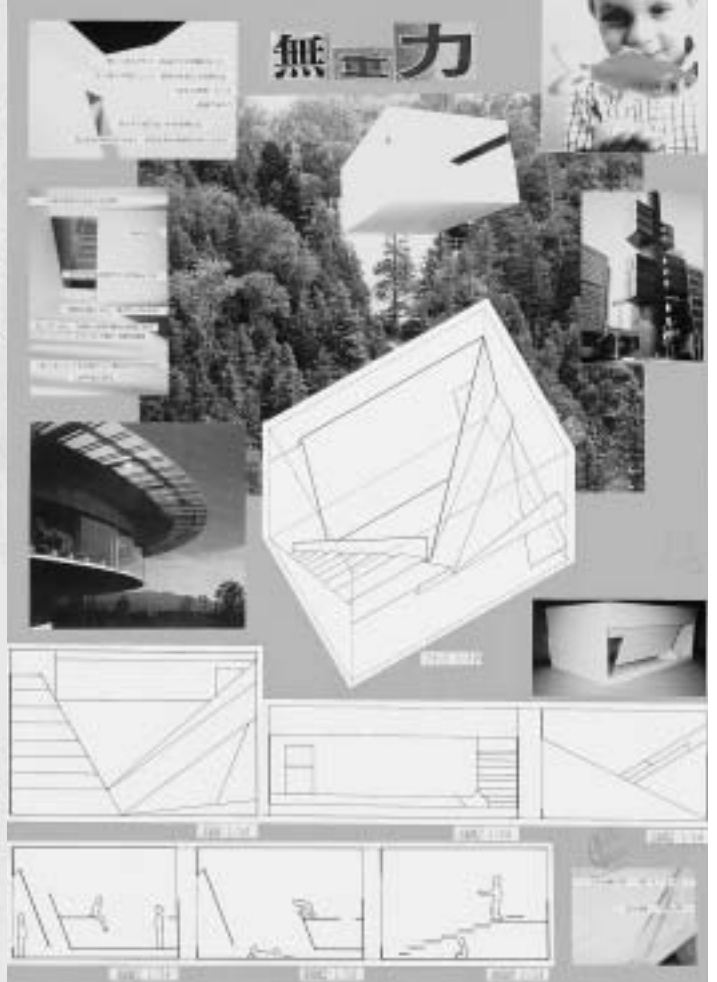
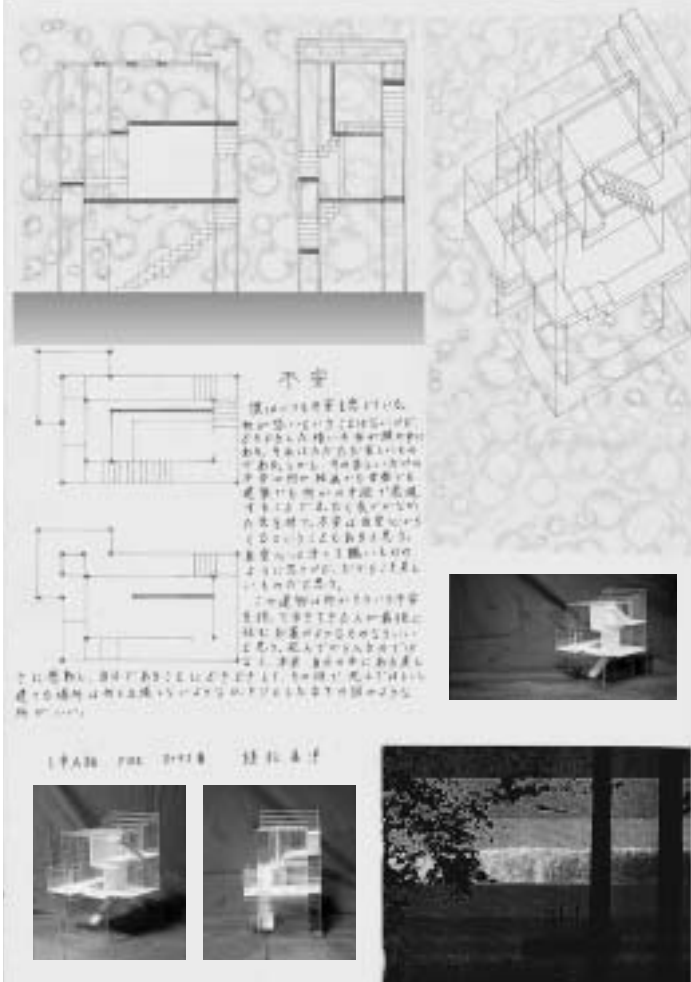
指導=山崎 敬三

4m×6m×9mを自分の表現のための空間として与えられたとき、学生諸君はいろいろなアプローチの仕方を発見して、指導する側も非常に楽しいものです。関君は、当初より明確なテーマを持っていたわけではなかったかと記憶しています。ですが、スタディ模型を色々作っていくといった試行錯誤の末、空間のもつ魅力に気がついていったようです。自分の作った模型に、自分が入り込んでいった様子を想像し、さらにその空間体験に基づく感情を追求していったことはまさしく、我々は何故模型を作るのか、ということを改めて認識させられます。

板状の構成要素と白と黒が複雑に絡み合って迷路的な空間が計画されています。上昇や下降、行き止まりや、透けて見える向こう側や、突然現れる小さな囲まれた空間。模型を手にしたとき、思わず、覗き込み、追体験してみたくなる魅力をたたえています。それは、関君が自ら、身体と頭脳と感情を動員して手にしたものではないかと思えます。また、関君がそのコンセプトで言及している、「デジタル」や「二進法」というものと、ある種対立したプロセスと手法で成立しているところが、興味あるところであるし、また、問題を提起していることかもしれません。

植松 善洋

小西 啓介



デザイン基礎Ⅱ

第4課題 小空間の設計

1年2組

担当：
石田 道孝
宇杉 和夫
小松 清路
白江 龍三
杉 千春

植松 善洋

テーマは「不安」です。どくどくとした黒いイメージではなく、緊張感があつて白く張りつめたようなイメージです。でも、それを表現するためのオブジェというわけではありません。この建物はお墓です。苦しみ生きてきた人がこの中で不安が持つ美しさ気づいてから死んでほしいのです。自分を汚いだけと思わず、その中の張りつめた美しさ気づくのです。その神聖な空気の中で死んでいくための建物です。でも全体の雰囲気で見たいです。

指導=宇杉 和夫

空間をどこで作るか、体と意識

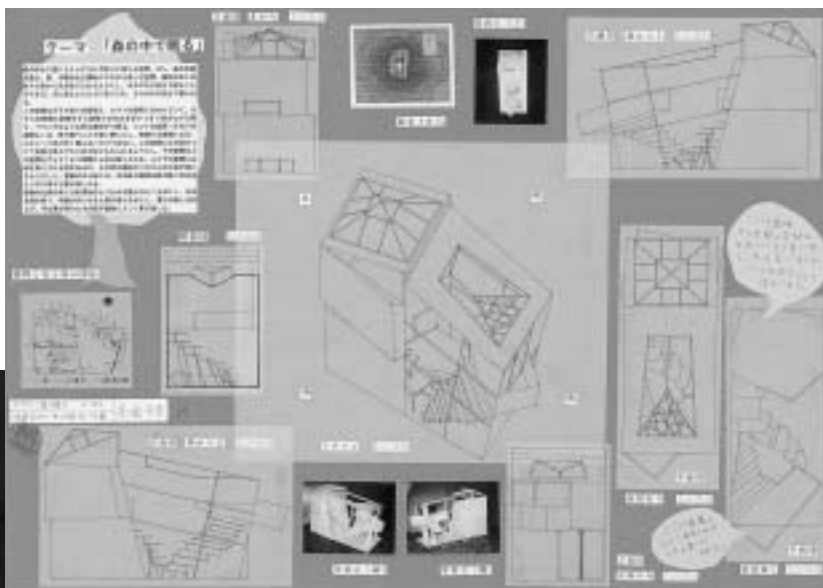
の内部から作り出してくる人は少なく、一般的には知識や情報をもとに手で作り上げていく。植松君の空間を作り語る方法は前者。しかし生まれるものは全く新しい形態ではなく、どこかで見た質の高い普遍性をもつ。第1課題の単なる円柱の組み合わせは簡単な材料の組み合わせとして手抜きの作品とも評されたが、私にはこの作品を超える緊張感と彼の資質が感じられた。それは造園の石組みと布石の緊張とほぼ重なる。照明器具も個性的ではあるが、イメージの普遍性をもつデザインであった。この作品「死の空間」は、透明の旋回するギャラリーの内部に浮かぶ白い半閉鎖的な箱となっている。私の班では、この

別な目的のための建築を意味しない「open architecture」に通ずるものがこの作品にはある。

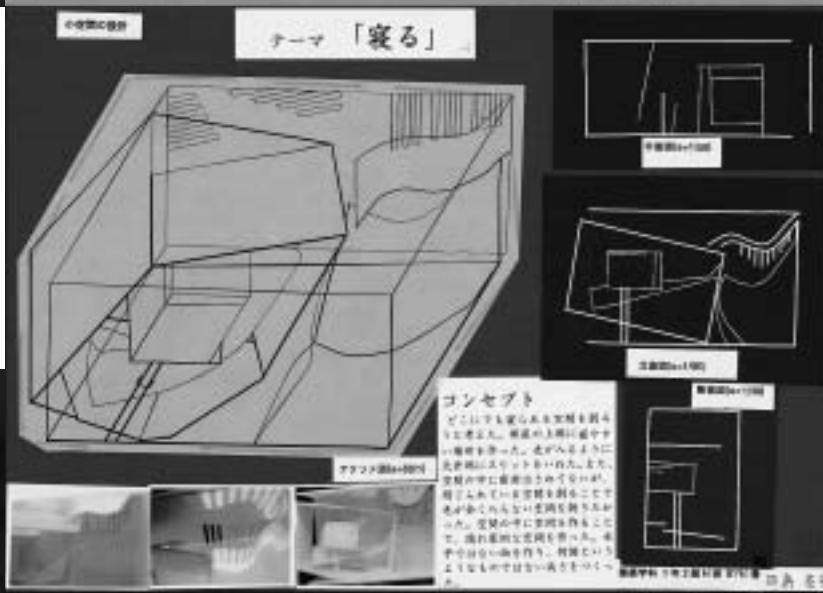
使い手を限定しない空間づくりは、破碎した構造によって、よりエネルギーになり、空間におけるイマジネーションもふくらんでくる。森の中では、おそらく水平や垂直なものはほとんどないのだから、この建築が何の違和感もなく存在するだろう。そして、人間が自然界の中で、単なる生物として生きているということを得得る場として、また、人間が人間であるための知的行為から離れて眠る場として、期待をもてるものである。

この作品は、木葉や小枝の上で眠る人間自身が、自然界の迷路の中に自ら入り込んだという合図を発する装置になりうるに違いない。

高橋 令奈



田島 亮子



田島 亮子

自分がつろいで過ごすのに快適な空間を作りたかった。明るい光の下で昼寝をするための空間と、夜、ぐっすりとするための一筋の光も照らさない空間。明るい空間には、光を取り込むためのスリットを天井に作り、光に近い位置で快適に寝るための曲線的なベッドを作った。暗い空間は、自分以外の人や光が入り込めないように二重に閉ざされているイメージを箱という形で表現した。

指導=小松 清路

「どこにでも寝られる空間」とは、言語とともになんとも不思議な作品である。この作品の本質は、おそらく形態（エクリチュール）の本性が謎めているとしても、そこにコンセプト自体と同一視する必要が必ずしもないということを行っているのではないだろうか。つまり、現実のプログラムという一般的なテキストとしての意味を誘発するのである。

寝るという行為は、人間にとって母体内への復帰願望であると読みとることができる。そして、この空間の中には、多種多様な寝る場が用意されている。しかし、空間の中の空間が三重構造になっており、光からだんだん遠のき、最終的には、真暗な空間（母体内）で安眠するというストーリーをこの作品から読みとってよいのであろうか。

箱の周囲の環境を考慮することから出発した。彼の環境は砂漠。私の最も好きな作品は飯田忠君の作品「畦道の水溜り」。田んぼの水溜りに輪が重なり広がるイメージが、畦道にある休憩の空間の造形にまもったが図面が不十分。自分の作品の価値を理解していないことを叱った。次に、川の堤の折れ曲がる坂道に導いた五十田昇平君の「流動（堤の展望台）」も素晴らしい。これも図面が時間不足、力不足。また、池田君の神木を取り巻いたヒモ口回廊もユニーク。遠藤君の空間構成には技術的な力を感じた。

小西 啓介
難しく考え出すと結局全てが嫌になってしまう我々人間にとって、「物事を考えるための空間」とはどうあるべきか……。外部から受ける余分な情報や出来事に惑わされることのない空間こそ、自分の考えを率直に引き出せる最適な環境であると考え、重力すら感じない空間を提案した。

指導=石田 道孝

無重力空間をどのように表現するかは様々で、この案以外に相応しいものも提案できただろう。小西君は矩形空間の一般的な床、壁、天井を重力の産物として捉えたのだろう、随所に斜めの面や空間をまとまりよく配

して、4m×6m×9mの矩形空間イメージをほとんど感じさせないことに成功した。重厚な質量を感じさせる面と斜めの動きのある面とのアンバランスなものの対比が矩形空間の方向性を打ち消し、無重力感を上手に表現している。空間は様々な形態に分かれているが、いずれも人のスケールを十分に反映して、本テーマの小空間の設計に相応しいものとなっている。

高橋 令奈

森の奥で誰にも邪魔されず眠ると同時に、森の季節の変化、風、日光を寝転がりがながら建物内で楽しむ空間。ガラス張りとしてロフトの空間に分かれ、ガラス張り

の空間は日光を浴びながら昼寝をする所、ロフトの空間は壁で囲うことで熟睡する空間にした。ロフトの空間は天窓をつけ光や風を取り入れ、その下の空間は上の空間をすらすらすることで四隅から光を取り入れる。建物内には木の影や階段の影が映り、影も楽しめる。建物の北は針葉樹で冬の北風を防ぎ、南は広葉樹で夏は日差しを和らげ、冬は葉の落ちた木の影を楽しむ。

指導=小松 清路

「森の中で誰にもじゃまされず眠りに落ちる空間」ということで、森と共に眠る場を興味深い形態にしているのが、高橋さんの作品である。Coop Himmelblauが言っている特