

空間 練習帳



小嶋一浩

伊藤香織

小池ひろの

高安重一

編著

はじめに

建築に興味はあるけれど建築のことなんて何にも知らないっていう人たちがこの本の読者です。ついこの間まで受験勉強をやっていて、高校生だったり予備校生だったりした人たちが、東京理科大学工学部の建築学科に入ってきたときにいきなり取り組む「空間デザイン及び演習Ⅰ・Ⅱ」がこの本のベースになっています。この演習は、建築のスタートラインについた若者たちに建築の楽しさをダイレクトに知ってもらいたくて、始めました。もう10年ほどやってきたので、空間を理解するための方法論としては定着したと思っています。

建築っていうと、地震に耐えなきゃいけないし、地球環境問題も配慮しなきゃいけないし、実際につくるにはすごいお金がかかるし、バリアフリーがあったりとか、建築家のプロになるには学ぶことが無数にあるわけですが、建築家になるために一番大事なことは空間に触れる体験をできるかぎりたくさんもつということです。それがあっても必ずしも建築家になれるわけではありませんが、それがなければ建築家として山あり谷ありの長い人生をやっていけません。

ところで僕は、大学での演習を「建築演習」ではなく「空間デザイン演習」と名づけました。この本の書名も、『空間練習帳』。どうして建築ではなくて空間かという、空間から入ったほうが絶対に建築の本質を楽しくつかめるんじゃないかと確信しているからです。でも空間から入るって言うけど、そもそも「空間」って何ですかって質問されそうですね。空間の概念は数学にも出てくるし哲学にも出てきます。これを言葉で説明するのは難しい。だから空間を観念的に論じることはあとまわしにして、ここではまずは空間を体験してみてください。

空間体験の仕方は大きく言うとふたつあります。ひとつは、自分の身体をその場に投入するやり方。名建築の素晴らしい空間を実際に現地に行ってどんどん体験することです。建築だけでなくアートや映画や演劇、ダンスなどの中にも空間があるので、そういうものをジャンルを越えて体験することです。

もうひとつの体験は、自分の手を動かして空間をつくってみること。でもいきなり建築の実物をつくることはできないので、代わりに段ボール箱などを用いま

す。この本はそのときのガイドブックです。『空間練習帳』には10個の課題が入っていますが、骨格になるのは、「光の箱」「ピクニック」「篠原一男の空間」「あなたの部屋を空間化せよ！」の4つです。

まず光。建築の歴史の中には、光に関する情報が詰まっています。それを、大学の演習では5、6週間でわかった気にさせなければなりません。それなら、人がつくったものを見て、頭でなるほどっていうんじゃないで、それをまねしてもいいから、自然光を使い自分の手で段ボール箱の中に新たな光を生み出してみるほうが、つかめるものがいっぱいあるというのが、「光の箱」のねらいです。

一見、建築や空間とはまったく関係のないように見える「ピクニック」はどうでしょう。この課題では、何人かでチームをつくり、課題のルールを守りながら、屋外でいろんな道具立てを用意してピクニックという名の社交空間をデザインします。同じルールでつくっても、楽しい空間とつまらない空間ができる。そのときは何のこともやらわからなくても、いずれ、ピクニックは空間だったんだと得心してくれればいいと思っています。

「篠原一男の空間」は、建築家・篠原一男(1925-2006年)の実現した全住宅作品38作品の中から自分が好きなものを選んで、その20分の1の模型をつくるという課題です。篠原さんは独立住宅(戸建て住宅)を主戦場にして建築作品を生み出し続けた建築家です。この人を知らなきゃもぐりだというくらい国内外で有名です。建築に関してアナーキーな発言が多かったので、言葉尻だけを読むと賛否がありますが、篠原さんが実現した空間は、ある種超越した力をもっていると言っても過言ではありません。そういう本物の空間を可能なかぎり正確に20分の1の模型で再現する試みです。空間を再現するので、大事なのは室内です。外観はごみのように見えてもいっこうにかまいません。うまくやれば、篠原さんの住宅には、小さな家の中に偉大な空間があるってことが納得できます。

本物の建築家がつくった本物の空間のもつ力を追体験したあとで、じゃあ君の部屋を空間って呼べるものにしてみよう、というのが「あなたの部屋を空間化せよ！」という課題です。これは大学の演習では1年間のトリの課題です。自分の部屋を何かしらのオーラが感じられる空間、ほかの人も体験したいという気に

させる空間に変換できるかどうか最後の課題のポイントです。自分で設計して、材料を買ってきて工事をし、大学の演習ではできあがった空間を写真に撮って提出してもらいます。写真を見ると、僕らがおもしろいと思う空間の質を学生たちも共有してくれているかどうか何かしら伝わってきます。

建築のトレーニングの難しい点は、大学や大学院で、相当ハードに設計課題をこなしたり、講評会をやったりしても、それはあくまでも二次的なものでしかないということです。実物をつくるには社会に出てからもさらにトレーニングを積みねばなりません。そこが写真や絵画や音楽を学ぶのとは違います。だから長いトレーニング期間に耐えるには、最初に空間の楽しさを体験しておいたほうがいいと僕は考えています。だから、この『練習帳』では、面倒くさい図面の描き方などのスキルは取り上げていません。建築家としてのスキルを身につける前に、読者のみなさんの空間への興味を高めるのがこの本のねらいです。

いい料理人になろうと思ったら、何より食べるのが好きな人じゃないとだめだし、いいファッションデザイナーになるには何より洋服を着るのが楽しいと思えるような人じゃないとだめです。建築家も同じです。いい建築家になろうと思ったら、何より空間を探求することが好きな人でないとだめでしょう。

でも食べるのが好きな人がみんな料理人になるわけではありません。ファッションが好きな人もしかりです。僕の大学でも建築家になるのは1割いるかいないかだと思います。残りはエンジニアになったり、官公庁に就職して建築行政や都市計画の部署に行ったり、広告代理店や建築とはまったく関係のないところに就職したりする人もいて、そのほうが僕は健全だと思っています。

読者のみなさんは、ぜひこの『空間練習帳』で空間のおもしろさに引き込まれてほしいと思っています。学生時代には、涙が出るくらい感動する空間をたくさん体験してください。建築の道に進むか別の道に進むかはそのあとで考えればいいと思います。

空間練習帳 目次

はじめに 3

建築家であるなら、まずは光の専門家であれ！ 8

課題 **1** 光の箱 26
紙上講評会 34

課題 **2** スライドスケッチ 40
「眼の記憶」を鍛えろ！ 41

課題 **3** フォトコンテスト 48
伝えたいことをワンショットで示せ！ 49
紙上講評会 51

課題 **4** 空間レポート 56
クリエイティビティがあるものの見方をしよう 58

課題 **5** 建築ブックレット 62
ほしい！と思わせないと始まらない 63

課題 **6** ピクニック 68
空間は出来事だ！ 70
紙上講評会 72
ピクニックで都市空間をデザインする 78

課題 **7** 立方体×立方体 86

課題 **8** ザ・ウォッチャー 90
まちへ出かけよう 91

課題 **9** 篠原一男の空間 94
篠原一男の住宅について 97

課題 **10** あなたの部屋を空間化せよ！ 116
自室を黒く塗りつぶしてみよう 119
紙上講評会 122

いい建築、悪い建築 129

TOPIC 模型道具の基礎知識 24

人のつくり方 29

建築写真の基礎知識 30

建築見学の心得 50

エスキスの進め方 59

オーラルプレゼンテーションの極意 60

切る、貼る 89

素材を集める 96

略歴 133

クレジット 134

1 光の箱

単純で十分なヴォリュームのある箱を出発点として、そこに光を満たし、風を呼び込むことで空間をつくるのが今回の課題です。さまざまな光の状態を1/20の世界で体験しましょう。さらに現れた内部空間を一眼レフカメラを使って接写で撮ることを学びます。

〈製作するもの〉

1/20の空間に見立てた光の箱/ポジフィルムで撮影した内部写真3枚

〈用意するもの〉

一般的な段ボール箱(みかん箱より少し小さいくらいのもの)/カッター/カッターマット/金尺/ガムテープ/素材として用いる紙や布、プラスチック板など(適宜)

〈製作期間〉

45日程度

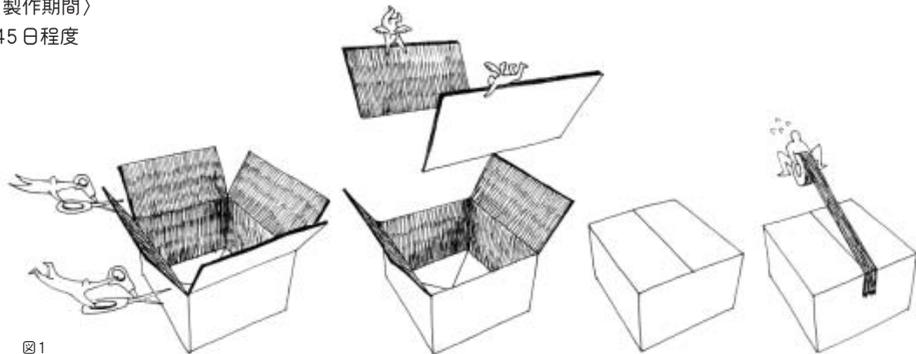


図1

進め方

- ①段ボール箱を組み立てます。ふたが重なるところは余分な部分を切り落とします(あとの作業をしやすくするためです)。大切なのは内側です。外側は気にせずガムテープをしっかり貼ります(図1)。
- ②この箱が最初の空間です。どの面が床で、どの面が天井になるのかを自分で決めましょう。
- ③この空間は実物の1/20のサイズ

という想定です(図2)。1/20の自分の模型もつくってみましょう(29頁「TOPIC:人のつくり方」参照)。

④1/20の自分が立ったときの目の高さに合わせてのぞき穴をあけましょう。穴のサイズは実寸で2cm角程度でいいでしょう。穴はひとつではなく、数箇所あけてみましょう(図3)。

⑤のぞき穴からのぞくと最初は真

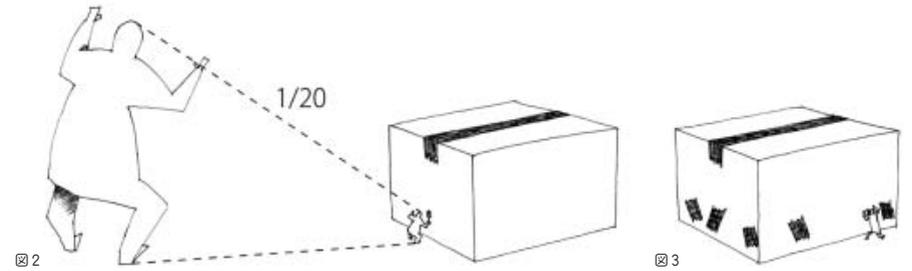


図2

図3

っ暗な空間があります。自由に穴をあけて光を入れてみましょう。

⑥穴をあけるだけではなく、穴を立体的にしてみたり(図4)、内部に光を受ける面を挿入してみたり(図5)、光に色をつけてみたり(図6)、内

壁面の質感を変えてみたり(図7)して、複雑な光の状態を試してみてください。

⑦作業を進めながらなるべく外へ出て、自然光の状態で箱をのぞいてみましょう。方位を決めて箱の

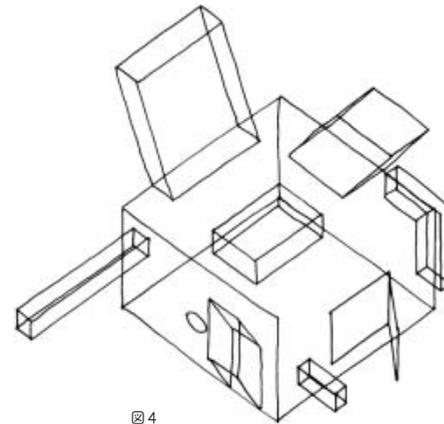


図4

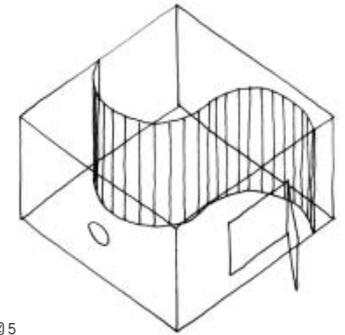


図5

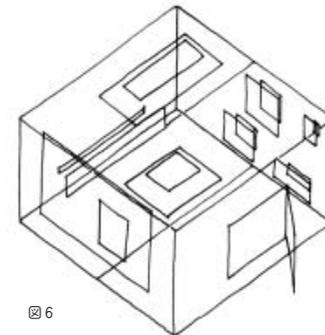


図6

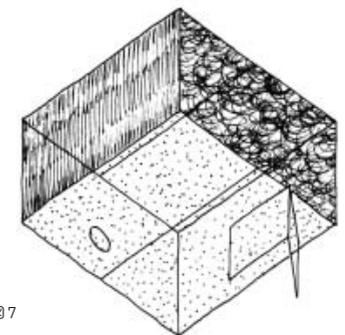
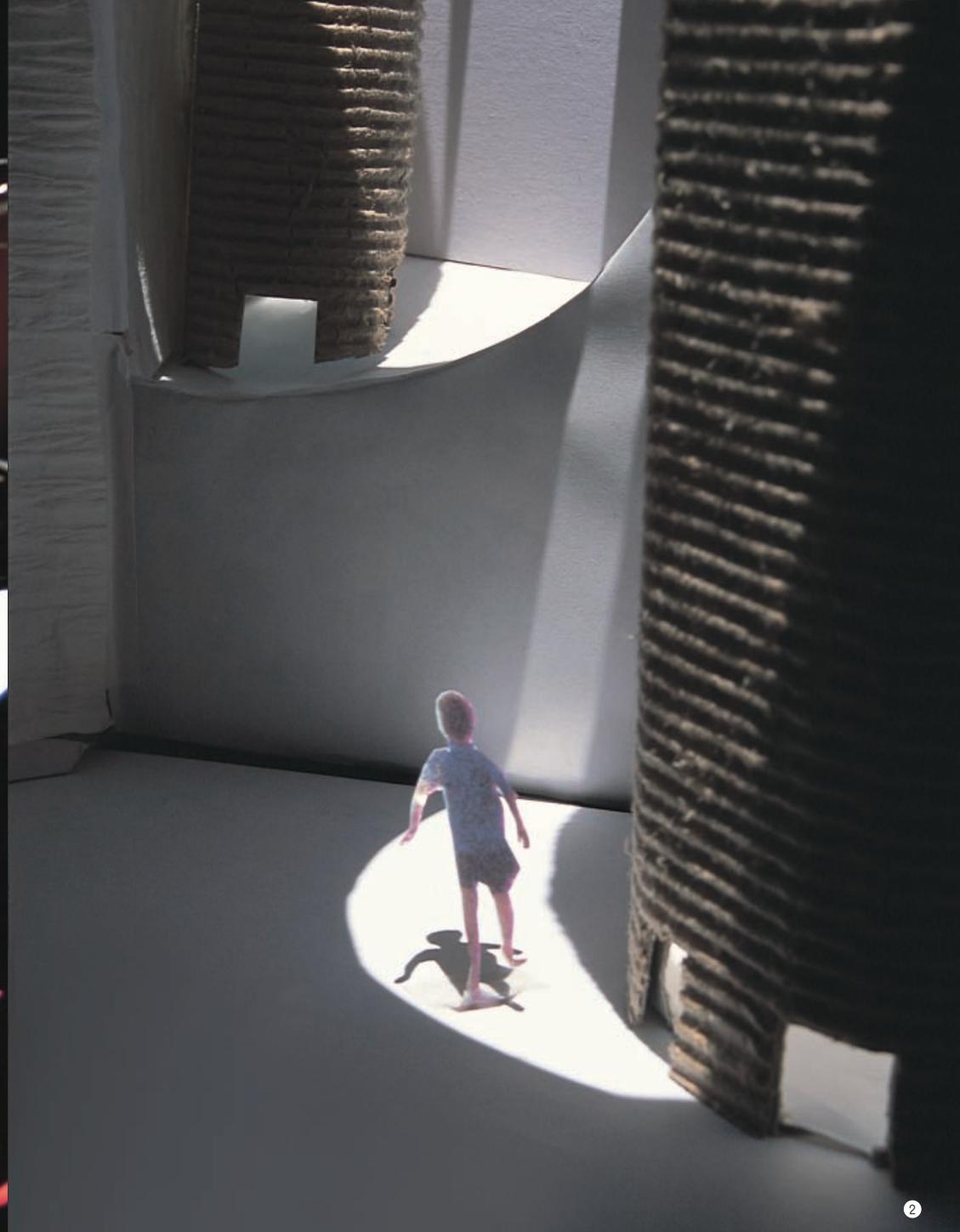


図7



①

①は小さい穴にアクリル棒を突き刺して、そこを光が伝わってきている。箱を真っ暗にして、小さい点光源を印象的に見せているのがうまい。鏡面の筒を上から箱に挿入して、そこにもアクリル棒を突き刺すことで、筒の内側から取り込まれた光も現れています。鏡面に光が映り込んだり、合わせ技が効いていますね。



②

②は直射光が落ちてきているんだけど、光が当たるリフレクターの面をでこぼこにすることで、ちょっと不思議な効果が生まれています。しかも黒く塗ったところに光を当てて白さを出すことで、単純な印象になっていない。上からの一筋の光とリアルな人の影が、何か物語性を感じさせますね。



光と講義学

TOPIC

オーラルプレゼンテーションの極意

建築家という職業は、ほかの人に共感してもらえないと仕事を始められません。そのためには、案をつくって、相手にそれを見せて、その人たちの前で、この案がどんなに素晴らしいかということを行わなくてはなりません。

そのときのポイントはいくつかありますが、具体的にやることは極めて簡単です。ひとつ目は、結論から言う。ふたつ目は、メモを読まない。3つ目は、その場にいる全員と視線を合わせる。4つ目は、相手の目を見てストーリーを臨機応変に変える。最後に、声大きいを5つ目にしてもいい。

臨機応変に、といきなり言われても無理ですけど、とにかくまず結論から言う。これはみなさんにもすぐにできます。説明的な情報を短い時間の中でしゃべり始めても仕方がありません。伝えたいことの一番のエッセンスから始めてください。建築家という人種は、幕の内弁当で一番好きなものから食べる人じゃないと向いていないと言われています。プレゼンテーションでも、一番おいしいところをまず見せる。するとほかもおいしいんじゃないかと、みんなが期待して身を乗り出します。これが聞き手の反応で、お互いのコミュニケーションが重要なのです。

いったんそういうふう話し方を考えると、一番言いたいことが一番大きくプレゼンテーションのパネルや映像に表れてくるといった具合に、ビジュアルの作り方も変わってきます。だから、しゃべり方を考えながらつくっている人のプレゼンボードは、ビジュアルも編集されて鍛えられています。

もうひとつ、オーラルプレゼンテーション(口頭発表)では実際に声に出して練習することが大事です。できたら誰かに聞いてもらって、わかりやすかったか、感動したかどうかを確認してみましょう。このトレーニングをしておけば、きっとプロポーズするときだって有効なはずですよ。



学生による「空間レポート」(上:安藤忠雄「COLLEZIONE」1989年。下左:坂茂「ニコラス・G・ハイエクセンター」2007年。下右:香山壽夫「彩の国 さいたま芸術劇場」1996年)

10 あなたの部屋を空間化せよ!

あなたはどんな部屋に住んでいますか？そこは空間と呼べる場所ですか？
あなた自身の部屋を「敷地」に見立てて空間を設計し、実際に施工して、「ただの部屋」を空間と呼べるものにしてください。あなたの部屋を空間化し、その写真を撮影してプレゼンテーションするのが最後の課題です。そこはあくまであなたの部屋ですから、少なくとも3カ月はそのまま生活してみましょ。

〈製作するもの〉
空間化した部屋＋
A1サイズにビジュアルをレイアウトしたパネル1枚

〈製作期間〉
60日程度

進め方

①自分の部屋を写真に撮ってください。ここが今回の「敷地」です。でも、普通に撮影しては部屋全体を把握できるような写真は撮れません。部屋の中心に立って、撮影する箇所を少しずつずらしながら、360度すべての方向の写真を撮ります。それらをつなぎ合わせて、部屋を展開した写真をつくりましょ(図1)。たとえばデイヴィッド・ホックニーの「The Crossword

Puzzle」(1983年)を参考にしてください。

②部屋の寸法を測って、1/20の図面を作図してください。平面図と展開図があるとよいでしょう(図2)。

③図面をもとに1/20の模型をつくりましょ。スタディ用なのでラフなもので大丈夫です。

④写真、図面、模型がそろったら、スタディ開始です。

⑤たいていの人の部屋は、適度な

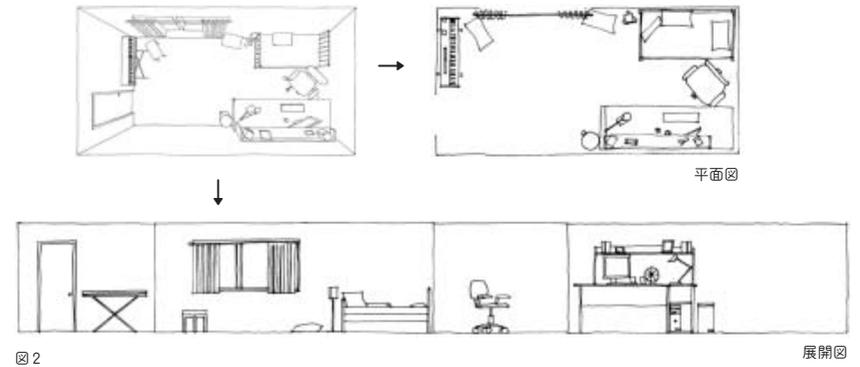


図2

展開図

広さと適度な照明、必要な開口部がある程度です。たとえば、新しい光の環境を考える、行為を分析して場所をつくる(図3)、色を使って新しい環境を得る(図4)、境界を見直す(図5)、床や壁といった建築の構成要素を見直す(図6)などなど、いろいろな視点で考えてみましょ。

⑥思いついた案はスケッチや模型で表現して、エスキスを繰り返し

ます。今回は「実際にしてくれること」が条件なので、エスキスも具体的になります。

⑦案が固まったら、いよいよ施工です。たいていの仕掛けは段ボールでなんとかできます。賃貸住宅に住んでいる人は、釘を打つなどのディテールは避けて、仮止めなどでできる施工にしましょ。

⑧完成したら写真を撮ります。空間の状態がうまく表現できるよう

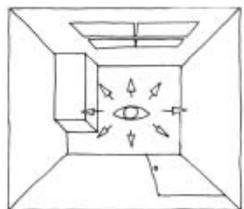
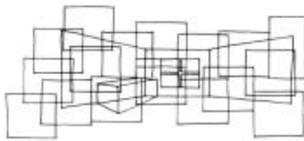


図1



David Hockney
"The Crossword Puzzle, Minneapolis, Jan. 1983"
Photographic Collage, Edition of 10, 33 x 46"
©David Hockney

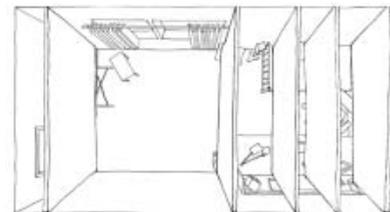


図3

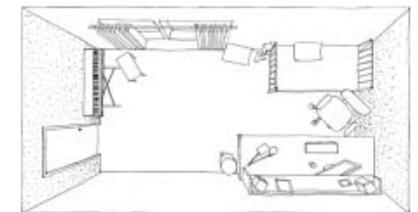


図4



まず空間(部屋)を、

内部：人が身体が(は)精神が(は)集まる空間(を)作り出す。
白い壁と天井を区別することで、部屋との別れを促す。

外部：屋外の空間をそのまま取り入れる。

の2つに分ける。

これによって、部屋は内部の壁でより特別な空間に感じられ、外部は外部を区別するより開放的な空間になった。

料理における利身とつまの関係
～主役を引き立てる～

これを建築(空間)に落とし込めたい。



①は、部屋のコーナーの上下を赤いプレートで挟んで、部屋の中に「内部」と「外部」を生み出しています。すごく単純な操作だけでも明快。プレートのレイアウトも上手ですね。角を90度で納めることでプレートのシルエットがうまく伝わり、ベッドの形に引っ張られていないところもいい。

対立する空間

contrastive room



機能による空間の分割を試みた。
人工照明は使わず、窓からの太陽光のみを照明として使ったために空間を分割している物自体に光の透過する紙を使用している。
色による空間の質の違いが顕著に現れている。

「白と黒に分けてみます」と言うのは簡単だけど、②のように徹底してやれるのはすごい。部屋の真ん中の仕切りが奥の開口部に合わせて先端でちょっとカーブしています。仕切り自体は透過性のある素材を使っているのも鮮やかですね。手前のほうで白と黒の空間に行ったり来たりできるようになっています。