

平田研究室

響き合う活動

助教 岩瀬 諒子



ゼミの様子

私が学生の頃の桂キャンパスの研究室は、黒い扉が重苦しく室内の活動の様子が伺い知れなかった印象が深く心に残っていたが、時を経て教員としてキャンパスに戻ると各々の研究室ごとに扉を開き放しにしたり、暖簾をかけたりと、使い手側の工夫によって環境的な制約を乗り越えているユニークな様子に目が行くようになった。設計者の計画のあり方と使い手の自由との関係については長く建築設計の分野でも議論されてきた事であるが、研究室活動として携わってきた「北大路プロジェクト」「桂の庭プロジェクト」や今期の取り組みである「研究室のリニューアル設計」は、むしろ学生自身が「設計者」であり「使い手」でもあることの葛藤を実感しながら取組んでいる設計実務のプロジェクトである。

クライアントや設計と件も不在であるため自分たち自身で「何を設計するべきか」という自分たち自身への問いかけからスタートし、「使いやすい空間を上手に設計する」ということと、今建築設計を行う上で向きあうべき視座を同時に模索してきた。例えば、捨てる予定だった既存のオフィス家具をあえてリニューアルの材料として再利用できないかと材料の意味から問うことや、散らかりがちな模型材料の物量自体を肯定的に捉

えて風景にできないかなども議論した。もちろんこうした実験的な空間をきちんと作り使いこなしていくところまでが設計行為である。

そこにある環境を観察し、今まで意識の外にあった見えない事象やものたちの秩序やその関係性を設計のきっかけとするような考え方は、「ものの響き」として設定したスタジオ課題のテーマとも共通する。据えづらい抽象的で動的なテーマを設計手法としてたぐり寄せるために思考のフレームを自ら考案して設計しきる必要があり、しなやかさと屈強さが同時に必要だった難題をうまく乗りこなしてくれたと思う。

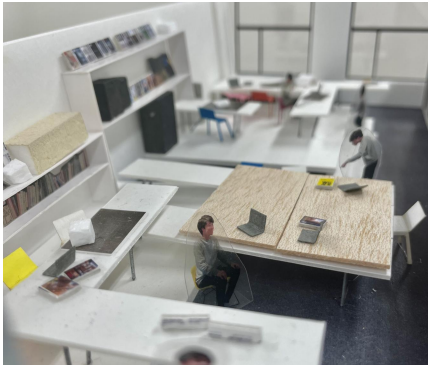
近年は、主宰している公開ゼミ「宵山ゼミ」で設定したテーマが「うごめくもの」だったことや去年ゼミで輪読した「生物の世界（今西錦司著、1972年）」にける棲み分けの理論などが、こうした設計をとりまく思想に深みを与えてきたとも感じている。時に実務として、研究として、思想として、複数の視点から互いの意味や理解を深めあうような活動がネットワーク状に存在しているのが研究室活動の総体らしきものである。これらの響き合いの種が重い扉を越えて、今後社会に広がっていくことを望んでいる。

平田研究室改装プロジェクト

修士課程一回生 神田 晋大朗

平田研修士学生により研究室の改装プロジェクトに取り組んだ。プロジェクトを進めるにあたり設計系研究室の特性を再確認する事が求められた。主に、1. 模型の作成を行う 2. 材料や道具、過去の模型との関係 3. 時期によって使い方が変化する等の点が挙げられた。このような背景を踏まえた上で「設計を行う研究室がどのような創造の空間・場であるべきか」というテーマを中心として、各案は結果として2つの大きな方向に分かれた。一つは模型や道具を床下や天井に収納し、アイレベルでの抜けや生活領域の広がりを確保する方向性である。この方向性は案①～案④にあるようにいずれも 3200mm という天井の高さを生かした案となっている。他方 2 つ目の方向は収納機能

を備えた可動什器を複数設計し研究室にあふれるモノに囲まれた空間を構想する方向である。案⑤～⑦、図 1 に見られるように滞在人数や場面変化への対応が容易である点や、モノに囲まれて製作を行うという創造作業上での優位性に特徴がある。また図 1 に関連が示されているように、プロジェクトを通して模型を中心としたスタディ・エスキスを継続したことで各案同士の影響があったことも特徴の一つである。模型を囲んでのエスキスでは平田教授、岩瀬助教から具体的な助言を頂く中で展開の方向について様々な案から影響を受け、次の展開へとつなげることができた。



案①浮く床案 様々な高さに設定された床面を設計することで、研究室に多く存在する模型材料や道具類の収納スペースを床下に確保しつつ様々な個別の場を生む案。使い方によって床にも腰掛にも机にもなり得る様々な高さのスラブによって自由な使い方が想定される。後述の案④など、高さが重要な要素となる計画案と親和性が高く、今後融合案が考えられる余地がある。



案②カーテン案 3200mmの高さをもつカーテンによる空間変化を考える案。オープンゼミ時など一体的な室利用の可能性を担保しつつ、利用者が必要に応じた視角的な制御を行うことで、物理的距離以上の人同士の心理的距離をつくり出せるという特性を考える。研究室で想定される様々な種類、スケールの行動を考慮したうえで最適だと考えられるカーテンの引き方を試行錯誤する。



案③吊り棚案 天井高さを生かし道具や進行模型を置く棚を吊る案。スタディでは動線や吊り棚へのアクセス上効率的な吊り棚の配置を試行錯誤したほか、入口から見たときに吊り棚の模型等がアイストップとして働くことなどが考えられた。また壁に沿う形でフリーアドレスの作業机を巡らせることで室面積の効率的な利用を図った。天井面そのものを吊り天井に見立てることで、案④へと発展した。

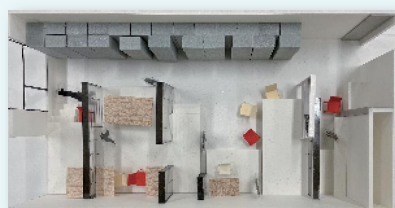


案④天井裏収納案 既存吊り天井面を部分的に抜くことでアプローチを確保し吊り棚として使う案。その際 3200mmの天井面へのアプローチのために 1200 ～ 1300mm程度の土台高さが必要になり、スタディの結果として階段棚兼立ち机のような家具を用いて計画することに至った。この階段棚は壁面に向かってめぐる作業机スペースの目隠しの意味も持つような配置となっている。

案⑤ブリコラージュ案 改装する際に既に研究室にある机や家具をどうするのかという問題に対し、廃棄するのではなくそれらにしかできない新しいモノを考える案。既存の物を複数組み合わせることで元の使われ方とは全く別の新しい価値（模型や道具を収納・展示できるような様々なニッチ等）を見出しながらスタディを進めた。結果として複雑な凹凸をともなった山車のような什器が考えられた。

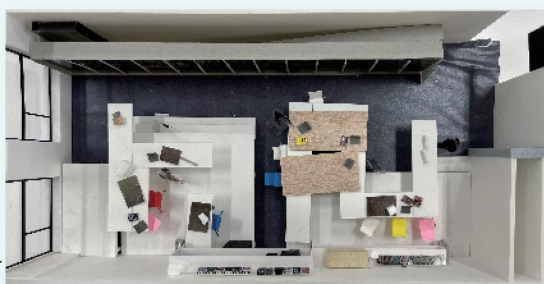
案⑥道具アクセス案 立体的なフレームを立ち上げ道具や材料などモノの配置で全体をつくる案。立体的にモノを収納することで高さ方向を活用し、モノの居場所による 3 次元的なゾーニングを行うと同時に床レベルに自由度を残す。モノを中心に考える方向性が案⑤や案⑦へと引き継がれた。

案⑦動く什器案 研究室に多数存在する道具や模型材料を収納できる可動什器によって自由度を残しつつ室空間を区切っていく案。什器がひだを形成し、裏表両面を利用できる設えとする。モノにあふれる創造・製作の場の迫力を活かすことを考えた。



案① 床を浮かせる案

さまざまに浮いた面が椅子にも机にもなる。スラブ下を収納として活用することで視線の抜けが確保される。



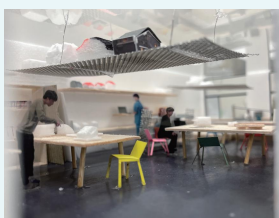
椅子のようなものが集まって大きな什器になる



抜けと囲まれた場所



可動間仕切りにモノを収納



案③ 吊り棚案

天井から吊り下げる棚に模型や道具を収納する。壁に沿ってめぐる机配置を取ることで空間の利用効率を上げる

- ・空間を細かく固定的に区切りすぎている
- ・強くデザインしすぎるとその良さが出ず、広く使えないなど問題が出てくる



平田研の過去模型に囲まれた空間に



案⑤ プリコラージュ案

既に研究室で使われているものを再利用し、山車のような什器をつくる。それぞれの物がもつ特性や既製品ならではの均質なディテールを活かしてプリコラージュし新しい意味性を考える。



案⑥ 道具アクセス案

・大きい机が欲しい ・フレームの印象が強い



・固定的なモノが多く全体を大きく使えない
・細かい居場所を1対1的に計画しすぎている



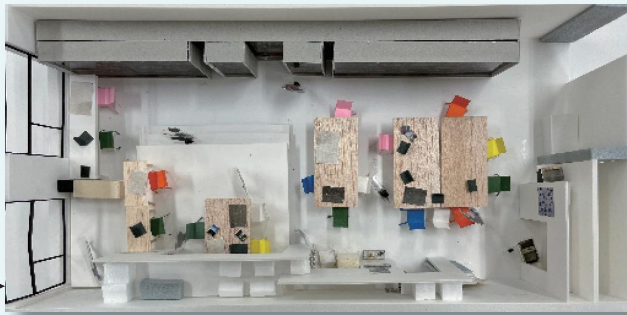
モノの配置で全体をつくる。立体的に組まれたフレーム内にモノを収納することで高さ方向を活用し、モノの居場所によるゾーニングを行うと同時に床レベルに自由度を残す。

可動什器で空間を自由に仕切る案。什器がひだを形成し、裏表両面を利用できる設えとする。什器が動くことによるシーンの変化を考慮した。



案⑦ 動く什器案

・もっと大きな迫力の



案② カーテン案

高さ方向を考える

高さを活かしカーテンによる空間変化を考える。物理的距離以上に人同士の心理的距離をつくりだせるという特性を活かす案。



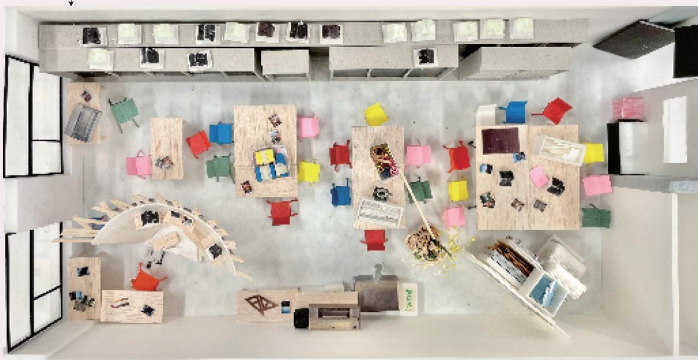
・天井裏面にそのまま収納できるのでは

案④ 天井裏収納案

天井面を部分的に抜くことで裏面にそのまま模型を収納する。天井面へのアクセスのために高さ1200mm程度の面が必要となり、階段棚兼立ち机のような家具が生まれる。



物の集合が山車のような迫力をもつ



ある山車のようなものにできないか ・動きによる空間の変化をよりダイナミックにできないか

時速 32km のイエ

四回生 乾 翔太

プロローグ

三回生まで、私は実家のある奈良県から吉田キャンパスまで毎日およそ 48km の道のりを、片道 1 時間半かけて通っていた。朝学校に行き、夕方アルバイトをしに一度帰宅。そして設計課題を進めるため、終電でもう一度学校に行くという生活が 2 年ほど続いていた。そんな生活をしているうち、イエという概念が次第に希薄になっていた。家に帰ってやることと言えば、寝ること、風呂に入ることくらい。毎日そうした行為を済ませるためだけに滞在している家の中での記憶よりも、移動中に車窓を眺めながら思索にふける時間のほうが、自分にとって意味のある時間となっていた。

「こんな人間が、家を設計していいのか。」

そんな葛藤から、この設計は始まった。

移動と定住、その先へ

以下、「家」と「イエ」という表記を用いる。前者は建築そのものとしてのいえ、英語で言うところの“house”にあたり、後者は精神的なよりどころとしてのいえ、“home”を指す。

忙しい現代人にとって、イエは定住のための場というよりも、「寝るための箱」であると考えている。例に漏れず、筆者もその一人である。そこで、現代人の生活とイエをもっと響かせたいと考えた。イエは定住のための場であるが、それが形骸化している現在、日々行われる家と目的地の往復運動である移動こそが、我々の生活をゆたかにするのではないかと考える。移動中に車窓を眺めながら、夕方家路につくいつもの道で、考えたこと、感じたことは、イエの中で過ごし続けるよりもはるかに刺激的でしばしば生活に大きな変化をもたらすことがある。各個人が持つそれぞれの「移動の経験」が、イエの中でも再現できれば、イエは「寝るための箱」という状態を脱することが可能なのではないだろうか。

設計対象

移動の経験をイエという形式で再現するにあたり、移動中に流れてゆく風景を抽象化し、それをエレメントとして家を構成する。これによって、移動中の思考のめぐりや回想を疑似的に作りあげることを目指す。

今回設計対象としたのは、自分自身の移動の記憶である。一回生から三回生までの 3 年間、合計 1000 回以上にわたって往復してきた奈良県の自宅から吉田キャンパスまでの 48km の通学路を参照し、移動の記憶が響きあう一軒のイエを設計した。

プロセス

設計にあたり、Step1 として、通学路の風景を俯瞰的に分析するため、通学路の楽譜のようなものを作成した。(図 1) 楽譜と呼んでいるのは、これを通じて通学路の経験が追体験できることを目標として作成したためである。続いて Step2 として、通学路における様々なエレメントを抽出し、それらを 8 つの感情を用いて分析した。(図 2)

各風景がもつ感情をチャート化し、より多くの感情を引き起こす風景を抽出、通学路の風景のなかでも重要な要素として重みづけを行った。

チャート化し、3 つの階級に分類された通学路のエレメントは、それぞれ抽象化の過程を経て、一軒の家を構成するためのパーツとなる。

図 3 に示す通り、各階級のエレメントは全て抽象化という共通の操作が行われているものの、その度合いが異なる。分析によって特に多くの感情と結びついているとされた通学路における支配的な要素ほど、抽象化の度合いが大きく、もはや第三者がみれば参照した風景は感じ取れないかもしれない。しかし、この操作こそが、「ものの響き」には重要ではないかと考える。

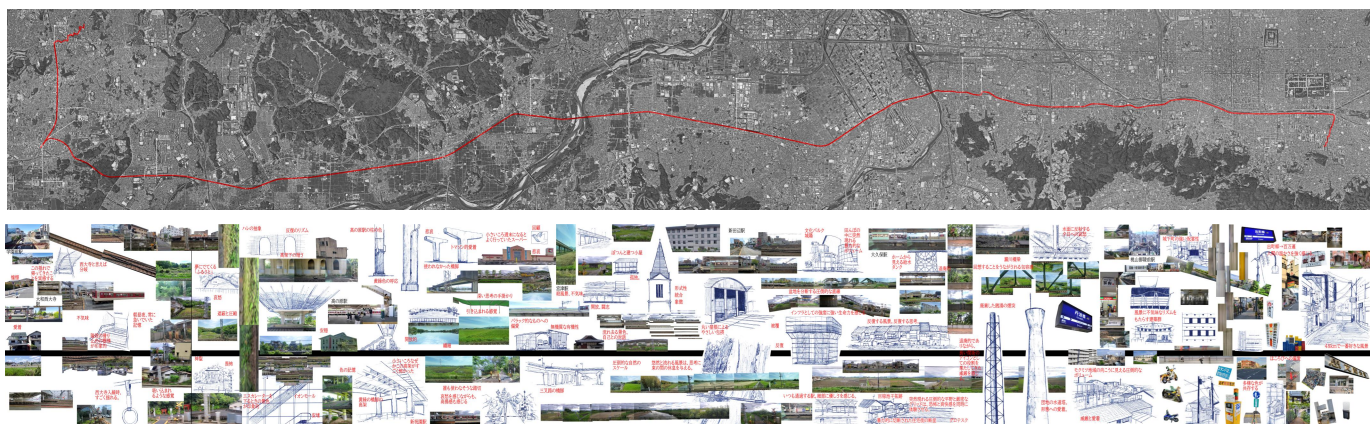


図 1 通学路の楽譜

	祝宴	内省	高揚	安堵	回想	哀愁	不穏	魅了
木津川	○	○	○	○	○			○
東山湯	○		○	○	○	○		○
黄緑の橋桁		○		○	○	○	○	
田んぼ		○	○	○	○	○		
宮津駅		○			○	○	○	○
プリコ小屋	○		○	○		○		○
文化パルク城陽			○		○		○	○
西大寺の分岐		○	○	○			○	
行けない煙	○		○			○	○	
鳥居	○				○		○	○
イオン	○		○	○	○			
橋脚トマソン	○		○			○		○
森の路切			○		○	○		○
アルプラザ		○			○	○	○	
薪置き場		○	○			○		○
モクミツ住宅		○		○	○	○		
大久保駅	○		○			○	○	○
銭湯の煙突			○	○		○		○
銀花園	○		○	○		○		
赤いレンガ	○	○		○				○
知恩院		○		○			○	○
駅の階段		○				○	○	
つり革		○	○				○	
同志社	○		○		○			
高速建設中			○				○	○
巨椋池			○				○	○
水道塔	○			○		○		
トラス橋		○	○		○			
桃山商店街	○		○					○
京都駅	○		○					○
比叡山					○	○	○	
お地蔵さん	○		○		○			
舗装の綻び				○		○		○
森					○		○	
アーチ	○	○						
保育園			○	○				
高野原の柱				○		○		
ため池	○		○					
三叉路		○					○	
車庫	○			○				
通過駅	○			○				
SFっぽい建築			○					○
出町柳		○		○				

図2 エレメントの分析

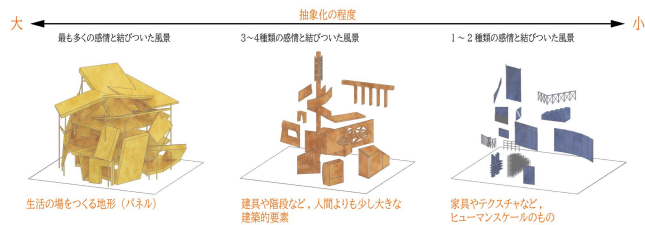


図3 階級ごとの抽象化

風景をそのまま移植するような操作では、その光景を見た際にある固定化された認識しか想起されない。風景Aと風景Bを抽象化し、それらを混ぜ合わせた立体Xこそが、「Aにも見えるしBにも見える」という状態を達成し、多義性（≡響き）を獲得するのではないかな。

展望

この建築は、筆者自身の記憶からのみ創造された、きわめて独善的なものであるが、現代の「寝るための箱」を解体するヒントがあると考えている。今まで交わらなかった移動と定住という2つの行為の関係性を構築し、各個人がもつ移動の風景を代入すれば、住まい手にとってより能動的に働きかける家が誕生する。そんな新しい住宅を作るための手法の提案である。



図4 イエと通学路の風景の響き合い



図5 スタジオ課題の展示風景階級ごとの抽象化

寄せ集めの家 — 「ゴミ」の響き —

四回生 関口 知輝

この世界は響きに満ち溢れている。

緑の生い茂る山を背に、どことなく山並みにのようにも見えるアーチを持つ橋。空や水の色に溶け込むような水色のその橋は、水道管としても使われる水管橋で、川を吹き抜ける風を浴びながら自転車で駆け抜けることもできる。海の方に目をやると、製鉄所の赤と白の煙突が聳え立ち、先からは煙がもくもく。くたびれたような汚れによって色はくすみ、風景の中に当たり前のように紛れ込む。

人は、響きあう世界のことを見ているようで見ていない。

解体される、あるいは使われなくなってしまう公共建築物はある種の「ゴミ」といえる。この「ゴミ」を寄せ集めながら次第に人が棲みついていく過程を表記する。敷地を兵庫県加古川

市として、加古川で使われなくなるゴミを4つの段階を踏みながら響き合わせ、新たな役割を与えていく。新たな役割を得たまちの「ゴミ」を見た人は、元々の使われ方、世の中の響きあいにも気付いていく。

〈社会に対して〉

住宅など、小さなスケールのものではブリコラージュは実践されている。これを公共建築で行うことで、解体と廃棄という直結する流れに時間的猶予を与える。

この住宅の存在によって、公共建築が解体される際に、他の利用法はないか一考の余地がもたらされる。

手順

phase 1 もらう

加古川のまちで、要らなくなったもの、解体されるもの、使われていないものをもらう。

phase 2 切る、置く

それぞれのものが「それ性」を失わないように、大きな構築物はある高さ、長さをもって切る。また、「それ性」が維持される高さに置く。この高さや長さが維持されることによって、「それ性」が残ることが担保される。

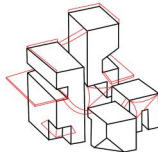
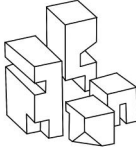
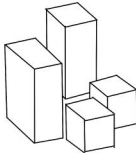
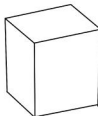
こうして置かれたものを、断片と呼ぶ。

phase 3 ぼかす

置かれた断片は、「それ性」が強く残っている。これがある見方では曖昧になるような、ある見方では強く残るように部分的に切断したり、回転させたりする。こうすることによって、断片のもつ「それ性」に幅が生まれ、その断片がどのように使われていたのか、日常においてどんな使われ方をするものなのかを考えるきっかけとなる。

phase 4 住みこなす

以上を経て住宅として住みこなしていく。ここでは建築的操作も加えている。スラブの配置、階段の設置、膜を張るなどの操作によって住む空間を形づくる。



2024



神戸製鋼 加古川製鉄所
第一高炉 解体着手

2025

水管橋解体 (建て替え)

空地用簡易柵 撤去

2027

寺家町商店街 改修工事着手

2029

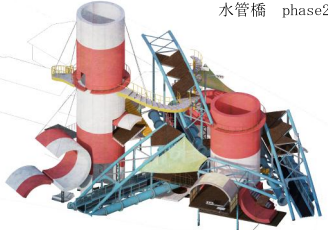
2030

旧加古川町公会堂 解体

2035

信号取り換え

2038



煙突 phase4
水管橋 phase4
簡易柵 phase4
アーケード phase4
閉店店舗屋根 phase4

消防用はしご phase4
スタンドグラス phase4
信号機 phase4
コンクリート壁 phase4
バス停 phase4

A-A' Section



B-B' Section



S = 1/600

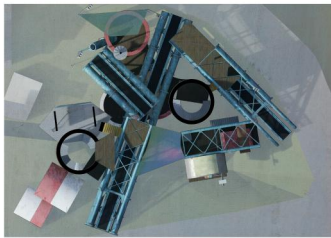
Plan



GL + 3000



GL + 7000

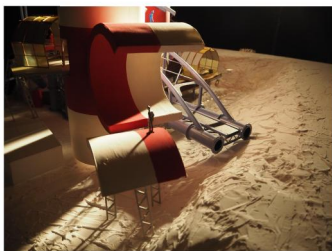
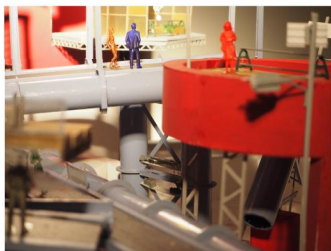
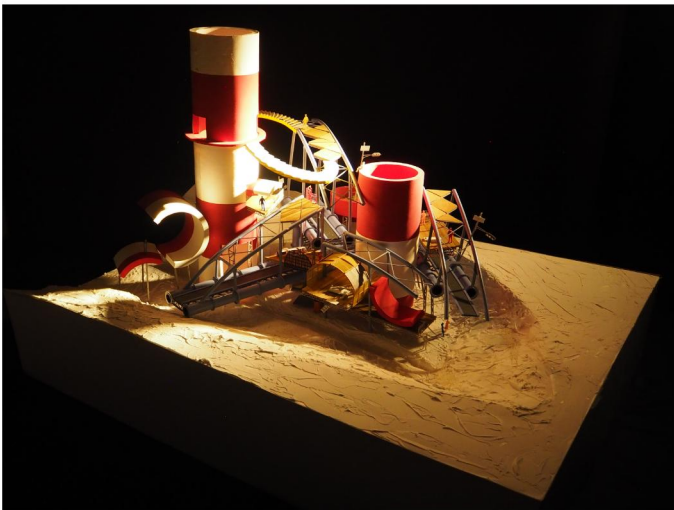
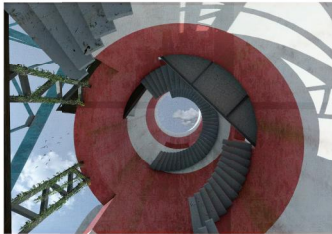


GL + 12000



GL + 21000

S = 1/1200



じぶんのかけら

場所や風景だけでなく、振る舞いやものにも、「ここにいっていいんだよ」と教えてもらって、なんとか生きる。そんな居場所の記憶がひとつずつ増えて、自分の奥底で溶け合って、わたしにとってのわたしがつくられていく。

だから、居場所の記憶は「じぶんのかけら」。同じ場所でも同じものでも人によって違う感情や考え方のフィルターを通して見ているし、生きてきた道のりはそれぞれ違うから、じぶんと同じかけらを揃え持っている人は他にいない。わたしのコレクション。生きてきた証。ずっと自分を支えてくれる。

これから、夢を叶えるため、身を守るため、暮らす場所は変わる。どこにいても、じぶんの居場所を忘れず胸を張れるように、未来を否定してしまわないように、

じぶんのかけらを響かせる
他人は、その響きをどう観るだろうか。

1. 家の数だけ経験を積む

Flame

2. 捕らえる

Capture

3. 感動させる

Infact

4. 重ね合わせる

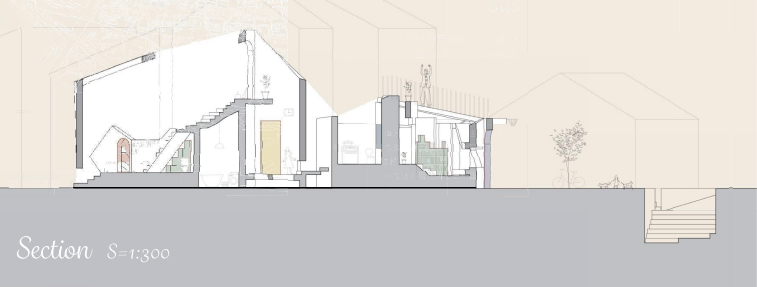
Overlay



Case1. 私の家

【敷地】兵庫県神戸市垂水区五色山
昔住んでいた家から五色塚古墳へ
向かう道の途中

海がすぐそばにあるやさしいまち。私家族は、ここに3年間暮らし、故郷と呼べるものが無い私にとっていちばん居場所を思い出せるまち。



01

02

03

04

05

06

07

08

09

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

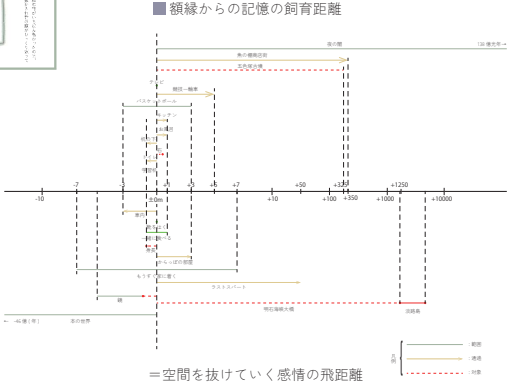
20

21

22

私の記憶

私の家 外観



Case2. 祖父母の家

【敷地】兵庫県宝塚市中山桜台

昭和40年代から都立・分譲が行われた中山台ニュータウンの一角。最寄り駅まで歩いて40分、山の上の角地。向かいには公園と小学校があり、桜並木が山の下まで続く。夜裡に透ける大阪方面一帯の夜景を見るため、この近くにはよく人が集まる。地域の交流がいつも活発で、いただき物やおすそ分けで温かに繋がる。

Plan S=1,300 G.L.+3000

Section S=1,300

祖父母の家 外観

祖父母の記憶